



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO
PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1190 DEL DISTRITO
PUNO, AÑO 2020**

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

AUTORA:

HUARICALLO APAZA, DENIS MARIHT

ORCID: 0000-0002-0526-7631

ASESORA:

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

LIMA – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Huaricallo Apaza, Denis Mariht

ORCID: 0000-0002-0526-7631

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado,
Lima, 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: 0000-0002-7986-1713

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Garro Ayala, Maximo Sabino

MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

A dios por guiarme e iluminar cada momento de mi vida, por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el proceso del presente trabajo de investigación.

Con infinito amor y gratitud a mis queridos padres, quienes me brindaron su apoyo incondicional y depositaron su confianza y ser parte de mis anhelos.

AGRADECIMIENTO

A la universidad católica de Chimbote en especial a la escuela profesional de educación por haberme brindado la oportunidad de permanecer en su distinguida casa de estudios, lugar donde me formé profesionalmente.

A las madres de familia y niños de la institución Educativa Inicial 1190 Puno, por su colaboración en el recojo de información requerida en la presente investigación.

5. RESUMEN

La deficiencia en el desarrollo psicomotor del niño repercute en los movimientos de coordinación, equilibrio y motricidad. Por ello, la presente investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020. El tipo de investigación fue cuantitativa, Nivel experimental, de diseño pre experimental, con una población de 70 niños, y muestra de 16 niños, la recolección de datos se realizó mediante una lista de cotejo adaptado del test TEPSI (Test del desarrollo psicomotor para niños de 2 a 5) con evaluación pre test y pos test. Para el análisis de datos se utilizó Microsoft Excel versión 2013 y para la hipótesis se usó la prueba de Wilcoxon en el SPSS versión 25. Los resultados que se tuvieron en el pre test fue, el 68.75% de niños estuvieron con un nivel de proceso, y el 31.25 % estuvieron en inicio, esto evidencia, de que hay dificultades en el desarrollo psicomotor del niño. Con respecto a los resultados del pos test se obtuvo que el 62.50% de los niños están en un nivel logrado y 37.50% de niños en un nivel proceso. Esto demuestra que las sesiones realizadas contribuyeron de manera positiva en el desarrollo psicomotor. Dichos resultados se comprueban con la prueba de Wilcoxon en una estadística no paramétrica, con un grado de significancia obtenido fue de $0,001 < 0,05$; siendo menor a 0,05.

Palabras claves: coordinación, juegos tradicionales, lenguaje, motricidad y psicomotricidad.

ABSTRACT

The deficiency in the psychomotor development of the child affects the movements of coordination, balance and motor skills. Therefore, the objective of this research was to determine if traditional games as a didactic resource improve psychomotor development in 4-year-old children of the Educational Institution 1190 of the Puno District, Year 2020. The type of research was quantitative, Experimental level, design pre-experimental, with a population of 70 children, and a sample of 16 children, the data collection was carried out using a checklist adapted from the TEPSI test (Test of psychomotor development for children from 2 to 5) with pre-test and post-test evaluation . Microsoft Excel version 2013 was used for data analysis and the Wilcoxon test in SPSS version 25 was used for the hypothesis. The results obtained in the pre-test were 68.75% of children with a process level, and 31.25% were at the beginning, this shows that there are difficulties in the child's psychomotor development. Regarding the results of the post test, it was obtained that 62.50% of the children are at an achieved level and 37.50% of children are at a process level. This shows that the sessions carried out contributed positively to psychomotor development. These results are verified with the Wilcoxon test in a non-parametric statistic, with a degree of significance obtained was $0.001 < 0.05$; being less than 0.05.

Keywords: coordination, traditional games, language, motor and psychomotricity.

6. CONTENIDO

1. Título de tesis	i
2. Equipo de trabajo.....,,,	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....,,,	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras, tabla y cuadros	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional	5
2.1.3. Local.....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1. El juego	11
2.2.1.1. Concepto de juego	11
2.2.1.2. importancia del juego	12
2.2.1.3. Los juegos tradicionales	13
2.2.1.6. Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes.....	14
2.2.1.8. Teoría de Vigotsky	19
2.2.2.1. Concepto de la psicomotricidad	20
2.2.2. El desarrollo de la psicomotricidad en los niños	20
2.2.2.3 Desarrollo de lenguaje	25
2.2.2.4. Motricidad	25
2.2.2.6. Dimension lenguaje	26
2.2.2.7. Dimensiones Motricidad	27
2.2.2.8. Teoria de wallon	28
2.2.2.9. Relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor.....	28
III. Hipótesis	29
IV. Metodología	30
4.1. Diseño de la investigación.....	30

4.1.2. Nivel de investigación	30
4.1.3. Diseño de la investigación.....	30
4.2. Población y muestra.....	31
4.2.1. Población	31
4.2.2. Criterio de inclusión y exclusión	32
4.2.3. Muestra	32
4.2.3. Técnica de muestreo	32
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	33
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.4.1. Técnicas de recolección de datos	36
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos.....	36
4.5. Plan de análisis	39
4.5.1. Procedimiento	39
4.6. Matriz de consistencia	40
4.7. Principios éticos.....	41
V. Resultado	42
5.1. Resultados.....	42
5.2. Análisis de resultados	58
VI. Conclusiones	64
Aspectos complementarios.....	66
7. Referencias bibliográficas	67
Anexos.....	71
1. Instrumentos de recolección de datos	71
2. Evidencias de validación de Instrumento	73
3. Evidencias de trámite de recolección de datos	74
4. Formatos de consentimiento informado	75
5. Pantallazo de tabulación de datos	78
6. Sesiones ejecutadas.....	79

7. Índice de figuras, tabla y cuadros

Figuras

Figura 1: Gráfico de barra del desarrollo psicomotor, mediante un pre test.....	43
Figura 2: Gráfico de barra de la aplicación actividad 1.....	44
Figura 3: Gráfico de barra de la aplicación actividad 2.....	45
Figura 4: Gráfico de barra de la aplicación actividad 3.....	46
Figura 5: Gráfico de barra de la aplicación actividad 4.....	47
Figura 6: Gráfico de barra de la aplicación actividad 5.....	48
Figura 7: Gráfico de barra de la aplicación actividad 6.....	49
Figura 8: Gráfico de barra de la aplicación actividad 7.....	50
Figura 9: Gráfico de barra de la aplicación actividad 8.....	51
Figura 10: Gráfico de barra de la aplicación actividad 9.....	52
Figura 11: Gráfico de barra de la aplicación actividad 10.....	53
Figura 12: Gráfico de barra del desarrollo del psicomotor, mediante el pos test.....	54

Tablas

Tabla 1: Muestra de niños de la Institución Educativa Inicial Estrellitas Del Saber Puno, año 2020.....	32
Tabla 2: Operacionalización de variables e indicadores.....	34
Tabla 3: Baremo de categorización: escala de calificación.....	37
Tabla 4: Casos Procesados de Confiabilidad.....	38
Tabla 5: Estadístico de Fiabilidad.....	38
Tabla 6: Valoración Nivel de Confiabilidad.....	39
Tabla 7: Matriz de consistencia.....	41
Tabla 8: Distribución del desarrollo psicomotor, mediante un pre test.....	44
Tabla 9: Aplicación de la actividad 1.....	45
Tabla 10: Aplicación de la actividad 2.....	46

Tabla 11: Aplicación de la actividad 3...	47
Tabla 12: Aplicación de la actividad 4...	48
Tabla 13: Aplicación de la actividad 5...	49
Tabla 14: Aplicación de la actividad 6...	50
Tabla 15: Aplicación de la actividad 7...	51
Tabla 16: Aplicación de la actividad 8...	52
Tabla 17: Aplicación de la actividad 9...	53
Tabla 18: Aplicación de la actividad 10...	54
Tabla 19: Resultados del desarrollo del psicomotor, mediante un pos test...	55
Tabla 20: Prueba de Wilcoxon...	57
Tabla 21: Estadístico de prueba de Wilcoxon...	58

I. Introducción

En la presente tesis titulada: juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del Distrito Puno, año 2020. El desarrollo psicomotor es un elemento fundamental en la educación de los niños, es por eso que la infancia constituye una etapa fundamental del desarrollo humano porque en ella se presentan cambios acelerados y significativos que tendremos que enfrentar a lo largo de nuestra vida, a través de esta necesidad natural los sentidos, la relación de la mente y el cuerpo, deben garantizar un óptimo desarrollo.

Unos de los pilares para el desarrollo psicomotor es el juego “Como se señala desde la psicología del desarrollo, el juego forma parte del descubrimiento del mundo y del sentido de pertenencia a él. Así, el juego presenta una serie de etapas en las que es posible desarrollar habilidades particulares” (MINEDU, 2004; Palomero, 2008, p. 56). Por otro lado “El juego funcional o de ejercicio, el juego de ficción o simbólico y el juego de reglas, que implica comprender y respetar ciertas normas, y permite establecer relaciones de reciprocidad y cooperación” (p. 120). (MINEDU, 2004; Palomero, 2008; Shaffer y Kipp, 2007, p. 120). Asimismo, se afirma que mediante “el juego se estimula y se perfecciona los diferentes componentes del desarrollo infantil: cognitivo, social, emocional y físico” (López, 2005; Meuwly y Heiniger, 2007; Palomero, 2008; Pecci, 2010 p. 80).

También se afirma los niños desde muy pequeños emprenden movimientos motrices de coordinación fina y gruesa, esto se estimula realizando diferentes juegos. Al respecto Huamán, (2018), menciona, a través de la psicomotricidad se realiza una lectura

globalizadora de los progresos motrices que marcan el crecimiento del niño y cuyo valor condiciona el desarrollo de otros procesos; del lenguaje, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc. Es por ello se entiende que la psicomotricidad se ocupa de la comprensión y estudio de los hechos relacionados del movimiento corporal y su desarrollo en general.

La adquisición del desarrollo psicomotor se realiza mediante el juego, es por ello posible investigar desde diversos áreas y enfoques de desarrollo, en la presente investigación nos centraremos en los elementos del desarrollo social que se ven favorecidos por el juego infantil tradicional (López, 2005; Ponce, 2009; Pecci, 2010; Winnicott, 1942). Así mismo “el juego facilita el desarrollo de diversas habilidades sociales que permiten mejorar la relación de la persona con los demás y con su medio social, al ser participativo y comunicativo. De este modo, el juego, al cumplir una función de ensayo, permite explorar y dominar las realidades y, de modo particular, permite explorar las relaciones con los demás, así como los patrones, usos y hábitos que posibilitan la construcción de la identidad individual, de género y cultural” (Panez y Ochoa, 2000, p. 45).

A nivel institucional se observó que no se evidencia el desarrollo de juegos que favorecen al desarrollo psicomotor del niño así mismo se pudo ver deficiencias en el movimiento grueso, fino repercutiendo en la coordinación entre las manos, pies, poseen limitaciones al orientarse en el tiempo y espacio, deficiente coordinación global. Es por ello necesario desarrollar talleres de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor del niño, y así disminuir las dificultades de coordinación. Ante la situación descrita se plantea el siguiente enunciado ¿De qué manera de los juegos tradicionales como recurso didáctico

mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la institución educativa 1190 del Distrito Puno, año 2020?

Para dar respuesta a la pregunta de investigación, se planteó como objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020.

Y como objetivos específicos:

- Identificar a través del pre test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020
- Aplicar los juegos tradicionales en 10 actividades de aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020
- Evaluar a través del post test el desarrollo psicomotor en los niños en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

La presente investigación se justifica desde tres perspectivas: Teórica: esta investigación se realizó con el propósito de mejorar la psicomotricidad de los niños, a través de los juegos tradicionales, cuyos resultados de esta investigación puedan ser favorables y así poder implementar como un conocimiento más a la educación infantil; ya que se estaría demostrando que con el uso de los juegos tradicionales si mejora la psicomotricidad de los niños de 4 años de la institución educativa inicial 1190 del distrito de Puno. Practica: esta investigación se realizó por que existe una necesidad de mejorar el desarrollo psicomotor del niño, así mismo ayudará a desarrollar las habilidades propias, de movimiento, coordinación de brazo, pierna, equilibrio de cuerpo, etc. Así mismo se pretende revalorar los juegos tradicionales ya que en la actualidad muchos niños prefieren jugar juegos en el celular, en la laptop no favoreciendo a su desarrollo psicomotor. Por otro lado, una de las mejores formas

de aprendizaje en los niños es mediante el juego, en cual se sienten vivos, a través de las diferentes experiencias vivencias interactuando su entorno. Y en lo metodológico: se aplicará una evaluación de pre test y post test, en las 10 sesiones que contribuirán a su desarrollo psicomotor del niño.

Como hipótesis se tuvo, los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la institución educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020. Los resultados que se tuvieron en el pre test fue, el 68.75% de niños estuvieron con un nivel de proceso, y el 31.25 % estuvieron en inicio, esto evidencia, de que hay dificultades en el desarrollo psicomotor del niño. Con respecto a los resultados del pos test se obtuvo que el 62.50% de los niños están en un nivel logrado y 37.50% de niños en un nivel proceso. Esto demuestra que las sesiones realizadas contribuyeron de manera positiva en el desarrollo psicomotor. Y la prueba de hipótesis demostró un valor $p=0.001$ y como $p<0.05$, se concluyó que los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran significativamente en el desarrollo psicomotor del niño, por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación.

Esta investigación está organizada en VI capítulos: el primer capítulo se realizó la introducción, segundo capítulo la revisión de la literatura que conforma los antecedentes y las bases teóricas de las dos variables, tercer capítulo la hipótesis de la investigación, cuarto capítulo la metodología, quinto capítulo está conformado por resultados y sexto capítulo las conclusiones.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Como antecedentes se tiene las siguientes investigaciones:

2.1.1. Internacional

López (2018), en la tesis *“los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años Ambato- Ecuador”*, de la universidad Técnica de Ambato, facultad de ciencias de la salud, para optar título de licenciada en estimulación temprana. Planteó como objetivo general determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, Analizar cómo se dan los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 a 4 años e identificarlos juegos tradicionales que desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. El tipo de investigación fue de tipo descriptivo, así mismo se realizó una encuesta observando a niños y niñas, basado en la descripción de la realidad existente en la Institución Educativa. Concluyendo que se logró identificar claramente que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad son los siguientes: La rayuela, Gato y Ratón, El rey dice, Las congeladas y la culebrita.

2.1.2. Nacional

García & Chiquez (2016), en la investigación *“influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de*

educación primaria institución educativa experimental Rafael Narváez Cadenillas Trujillo- 2016". Planteó como objetivo, determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de primer grado de educación primaria institución educativa experimental "Rafael Narváez Cadenillas" Trujillo – 2016. El tipo de investigación fue aplicada, de diseño cuasi experimental, de pretest y posttest con un grupo de control y un grupo experimental, con muestra de 44 niños. El instrumento que se utilizó fue el test de desarrollo motor grueso (MBPC). Concluyendo, que los juegos tradicionales en la motricidad gruesa, arrojó de 82% lo que determina que se encuentran en un nivel logrado.

Chocce y Conde (2018), en la investigación "juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar De Sara Sara" de la Universidad Nacional de Huancavelica, para optar título de segunda especialidad profesional de educación inicial. Planteo como objetivo Caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de "Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara. Y como objetivo específico Identificar los juegos populares que fomentan la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial en la la institución educativa de "Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara. El método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de "aprendemos jugando "para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. El resultado obtenido es: del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota "B", eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo. Concluyendo el juego popular tiene una importancia pedagógica

para facilitar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, así mismo Los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, además permiten aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño.

Avalos (2021) en su tesis “Taller de psicomotricidad para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Carrusel De Colores - Samanco, 2018”, de la Universidad los Ángeles de Chimbote. Para optar título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general determinar si los talleres de psicomotricidad mejoran el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años de la I.E.P Carrusel de Colores-Samanco. tipo cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre experimental, la población muestral estuvo conformada por 16 niños (9 niños y 7 niñas) del aula amarilla de 3 años a los cuales se les aplico el test TEPSI. Para el proceso de análisis de los datos se utilizó la estadística SPSS versión 25 y la prueba Wilcoxon. Los resultados obtenidos son: a través de un pre test, se identificó que el 62% de los niños tienen un nivel de desarrollo psicomotor de retraso; posteriormente se aplicó los talleres de psicomotricidad en donde los niños y niñas obtuvieron un 73% con calificativo A, la cual se fue calificando de manera progresiva en cada una de los talleres; finalmente al evaluar el desarrollo psicomotor mediante el pre test, se observó que los niños obtuvieron un 94% que está dentro del nivel normal. Se llegó a la conclusión que a través de los talleres de psicomotricidad los niños de 3 años de la I.E.P “Carrusel de Colores” mejoraron su desarrollo psicomotor la cual se pudo comprobar con la aplicación del test TEPSI; en tal sentido se aprueba la hipótesis alterna, que los talleres de

psicomotricidad, mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años.

Huaman (2018) en la tesis *“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”*, de la Universidad los Ángeles de Chimbote. Para optar título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari 2017, de tipo cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre experimental, con una muestra de 24 niños y niñas, técnica la observación, instrumento de escala de estimación de psicomotricidad. Para el proceso de análisis de los datos se utilizó la estadística SPSS 20 y la prueba T de student. Los resultados obtenidos en la prueba de entrada fueron de 79% se ubican en nivel de inicio y el 21% se ubican en nivel proceso. Y en la evaluación de salida el 79% de niños se ubican en logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel logro destacado. Se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales como estrategia didáctica posibilitó la mejora el desarrollo psicomotriz del niño. En los resultados de la prueba de hipótesis se se determina el nivel de significancia $p=0,000 < 0,05$ por lo tanto se acepta la hipótesis alterna.

2.1.3. Local

Mamani y García (2018) en la tesis *“juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 puno 2018”* de la Universidad Nacional del Altiplano Puno. Para optar título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno. El estudio fue de tipo “experimental” cuyo diseño es cuasiexperimental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación dos grupos; de control y experimental., cuyos instrumentos fueron la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el desarrollo psicomotor. El análisis de los datos se realizó en el Programa Excel y SPS 2.16, la contratación de la hipótesis se realizó con la prueba estadística “T”-Student. Los resultados obtenidos son: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”. En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado” según la prueba del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Comparativamente significa que aplicando los juegos tradicionales se han logrado ampliamente el desarrollo psicomotor, por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación.

Candia y Maquera (2017), en la investigación *“juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la IEI Corazón De Jesús Ácora 2017”*, de la Universidad Nacional del Altiplano Puno. Para optar título profesional de licenciado en educación inicial. Plantea como objetivo Aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora 2017”. Y como objetivo específico implementar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo en los niños y niñas.. Concluyendo en la escala numérica 0 - 10 se encuentran 3 niños que corresponden a la escala en inicio, posteriormente tenemos de 11 - 13 a 2 niños que pertenecen a la escala en proceso finalmente de 14 – 20 se encuentran 15 niños que se hallan en logro previsto. Esto indica que el aprendizaje del área personal social en el grupo experimental es significativo. Por lo tanto se acepta la hipótesis alterna del aprendizaje del área personal social.

Escobar y Mamani (2017) *“los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno - 2016”*. Plantea como objetivo determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de LA I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno - 2016. Concluyendo que, los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autonomía y aceptación de normas básicas en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto su autonomía y en mayor proporción aceptaron las normas básicas; a diferencia

en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje, por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

Cutimbo R.(2019) en la investigación *“nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la institución Educativa Inicial ciudad la humanidad N° 327-Totorani”* de la Universidad Nacional del Altiplano Puno. Para optar al título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general determinar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años. La metodología fue de diseño no experimental de tipo descriptivo diagnóstico, de enfoque cuantitativo, el método y técnica que se aplicó, fue la observación directa, con una población de 52 niños y una muestra 30 niños, se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) compuesta de 52 ítems, con una fiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.918. Para el procesamiento de resultados se aplicó el programa estadístico SPSS 22. 0. En cuanto a los resultados el (90%), se encuentran en un nivel normal y el (10%) se encuentran en un nivel de riesgo. Concluyendo que la mayoría de los niños y niñas se encuentra en un nivel normal de su desarrollo psicomotor, una mínima parte en riesgo y ninguno en retraso, es decir que su desarrollo psicomotor está de acuerdo a su edad cronológica y normal.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Concepto de juego

El juego es una actividad lúdica, una función necesaria y vital para el ser humano. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas (Meneses y Monge, 2001, p. 3).

Zapata (1990) menciona, el juego en la etapa escolar es un elemento primordial por que los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad es un eje central. Ya que la educación por medio del movimiento hace uso del juego proporcionando al niño grandes beneficios, contribuyendo al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje (citado por Meneses y Monge, 2001, p. 3).

Así mismo Flórez, Castro y Camelo (2019), señalan, el juego, al ser una actividad presente de manera inmanente en la vida del ser humano, constituye un factor que determina o favorece el desarrollo de cada una de sus dimensiones. Por ejemplo, el desarrollo de la dimensión corporal es posible en tanto el niño y la niña descubren, exploran, apropian y potencian su cuerpo y las capacidades que tiene de movimiento, flexibilidad, fuerza, resistencia, ubicación espacial, equilibrio, destreza, entre otras. Porque, estas capacidades y habilidades se desarrollan cuando se juega y en el juego se compromete el cuerpo: saltar la golosa, saltar lazo, trepar un árbol, jugar a las carreras, jugar a las estatuas, empujar carros de cartón, hacer girar el trompo, jugar una ronda, esconderse, salir corriendo en el “tin tin corre corre”, y cientos de juegos de este tipo hacen que el niño y la niña conozca su cuerpo, lo explore, lo potencie y alcance el máximo potencial (p. 35).

2.2.1.2. importancia del juego

Según UNICEF (2018), el juego constituye una de las formas más importantes en las que los pequeños adquieren competencias y conocimientos fundamentales. Por esta razón, las oportunidades del juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (p. 9).

El juego es necesario para el desarrollo saludable del niño. El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas (Jona y Anderson, 2016, p. 1)

2.2.1.3. Los juegos tradicionales

Para Lavega (2000), los juegos tradicionales son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. Se han venido practicando desde tiempo inmemorial y no han sufrido casi ninguna modificación en su estructura, precisando una transmisión a lo largo de varias generaciones (citado por Carbonero, 2016, p. 15).

Así mismo los juegos tradicionales se refieren a aquellas actividades que, desde mucho tiempo atrás siguen perdurando y pasando de generación en generación, las cuales son transmitidas de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia (Borras y cols 1990; Fernández, 1984; Moreno, 1988; Navarro, 2002; Lavega, 2004; Orlick, 1995; Parlebás, 2001; Stumpp, 1995; Trigo, 1989; Trigueros, 2000; Ureña, 1997). Reflejando sus características geográficas, sociales, etnográficas y económicas.

Herrador, (2013), señala que, son parte del patrimonio cultural del núcleo social y se transmiten de generación en generación. Tienen como raíz la propia creatividad espontánea

popular con el fin de llenar el tiempo de ocio, además de la conversión de tareas laborales en actividades de encuentro lúdico de varias comunidades, con motivo de la celebración de sus fiestas locales (p. 27). Desde esa mirada, Trigueros (2000) considera que los juegos tradicionales cumplen una función de enculturación, conservación y transmisión de los valores de la cultura popular, proporcionando una actividad motriz acorde con las características de los participantes y facilitando las relaciones sociales entre e inter-generacionales, ayudando a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; y por ello tienen un gran valor en sí mismos.

2.2.1.6. Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes

Según MINEDU (2010), las dimensiones de los juegos tradicionales son las siguientes:

- **Juego motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, saltar, correr, trepar en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la psicomotor, fundamental en esta etapa.

- **Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño, se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un desafío que busca la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Flórez, Castro y Camelo (2019), menciona que en la dimensión cognitiva, el juego permite la cognición, es decir, la capacidad de elaborar pensamiento a partir de la información que recibe de la realidad, a lo que se ha denominado percepción. En este sentido, la percepción permite incorporar y elaborar información, que lo hace de manera especial cuando juega. Es así como al empujar una pelota percibe la información sobre su forma y peso, y esto le permite intuir cuál es el mejor movimiento para lanzarla lejos de sí o hacerla rebotar para que vuelva a sus manos. Este pensamiento intuitivo, diría Piaget (1979), es lo que da lugar posteriormente al pensamiento operacional y luego a la abstracción. Cuando juega, el niño experimenta, se equivoca, acierta, intuye, analiza, infiere, calcula, concluye. Todas estas son capacidades de la dimensión cognitiva que comporta el pensamiento y el conocimiento (P. 36).

- **Juego social**

El niño al jugar se relaciona con su entorno en el que se encuentra, intercambian experiencia, con diferentes juegos utilizando materiales de su cotidianidad, por eso se dice el que juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona.

Este intercambio se va presentando en distintas edades del niño a medida que van creciendo, por ejemplo, el juego a las escondidas, yaces, etc.

Por otro lado, es importante mencionar el aspecto socioafectiva emerge en tanto el niño y la niña empiezan a desarrollar emociones y sentimientos sobre sí mismo y por los demás. Cuando comprende que se encuentra con otros que son sus cercanos en el mundo, con quienes tiene la posibilidad de construir vínculo, el cual inicia en la estrecha cercanía con la madre y que, poco a poco, se va trasladando a los apegos con objetos, juguetes y otras personas que van siendo parte de su entorno cercano. Sin embargo, es jugando cuando puede experimentar las emociones, afectos y relaciones que van a hacer parte de su desarrollo. Cuando el niño juega empieza el descubrimiento del mundo, pero al jugar con otro es cuando descubre el significado de convivir desarrollando sentimientos que van desde la alegría, acabando en el juego (Flórez, Castro y Camelo, 2019 p. 35).

2.2.1.7. Ilustración de algunos juegos tradicionales

a) Mata-gente

El juego se desarrolla para fomentar control de emociones y trabajo en equipo. Para jugar se necesita dos grupos de niños, los lanzadores y las bajas como dos o tres bolas, a pesar de que se sugiere que la cantidad de bolas sea la indicada por la cantidad de lanzadores. Luego se delimita el espacio para el juego que esté libre de cosas que se puedan romper. Los lanzadores deben lanzar la pelota hacia las víctimas con la finalidad de golpearlas o rozarla con la pelota, una vez golpeado se expulsa al integrante del grupo hasta que no quede nadie.

b) Carrera de sacos

El objetivo del juego es manejo de empatía y frustración. Cada jugador debe estar metido en un saco hasta la zona abdominal luego realiza un recorrido de ida y vuelta con

saltos de pies juntos, sin caerse ni salirse del saco, al llegar a la meta se hace el relevo con el otro integrante del equipo, utilizando el mismo saco.

c) chapa-chapa o Pesca pesca

El juego consiste en que el niño logre atrapar a cualquier niño que está jugando y este niño atrapado será el siguiente que atrapa, así sucesivamente va terminando el juego hasta quedar un solo niño. Este juego desarrolla las habilidades de interrelación con los demás.

d) salta soga

El juego consiste en tomar una soga conformados por dos niños, ubicándose de extremo a extremo, y los otros niños cantan, alientan, mientras que una de las niñas salta en el medio de la soga. las reglas del juego es no tocar la soga con los pies mientras saltan, si se tocara entra otra niña que estaba esperando su turno. Con este juego se busca canaliza su sentido de pertenencia y su responsabilidad dentro de un grupo humano al respetar normas.

e) Liguitas

Este juego radica en que dos niños se pongan de extremo a extremo, con un cordel, lana o hilo puesto en el tobillo de los pies, y otro de los niños se pone en el medio y empieza a saltar de un adentro hacia fuera sin tropezar o chocar con el hilo. Y así va subiendo poco a más arriba. La finalidad del juego es mantener el equilibrio corporal del niño.

f) gallinita ciega

El juego consiste en que un integrante del grupo, se cubra con un pañuelo los ojos y uno de los integrantes lo hacen girar y niño na intentar atrapar a los otros niños, mientras los demás cantan la canción la gallinita ciega. “Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal. Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás. La gallina intenta tocar con

la mano, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse. Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina (Botê, B. s/f.)

h) Las adivinanzas o watuchis

Las adivinanzas son un proceso creativo, donde los niños reflexionan y exploran sobre su realidad inmediata y los demás niños deben resolver. Esta actividad ayuda a que el niño desarrolle su lenguaje, ejemplo abajo del camino, arriba del camino, , una soguita arrancada (la culebra)

i) Lobo ¿estás?

En este juego los niños forman un círculo o una ronda, el que cumple el rol del lobo hace varias preguntas, ¿lobo donde estas? Y responde que es lo que está haciendo, cuando termina de vestirse sale a perseguir a los otros niños q están en la ronda, una vez atrapado uno de los niños este pasa a ser el lobo. (DESP, 2016, p. 94)

j). juego del avioncito

El juego consta en dibujar en el piso un avión o una figura humana mas conocido el mundo, generalmente juegan conformado de dos, tres, o cuatro niños, para iniciar realizan un sorteo y así saber quién empieza primero. Este juego consiste en tirar una piedra plana iniciando del primer casillero y saltar de casillero en casillero en forma ordenada sin pisar los bordes del casillero, si en caso pisa pierde el turno y el ganador es aquel que cierra más cuadros.

k) Muñecas hechas de trapo

El juego consiste en envolver con chompas o alguna prenda que encuentren formando una muñeca poniéndolo sus ropitas, le cargan en sus llicllas, le dan de comer, etc. Tratan como a un bebe, (Huaman, 2018, p. 21)

2.2.1.8. Teoría de Vigotsky

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

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

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

2.2.2.1. Concepto de la psicomotricidad

Da Fonseca, (1996), la psicomotricidad, relaciona dos elementos lo psíquico y motriz, básicamente se refiere al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. Es decir, no solo se ocupa del movimiento humano sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Integrando los movimientos tanto expresivos y las actitudes significativas de la especificidad motriz y actitudinal del ser humano. (Citado por Huamán 2018, p. 34)

Huamán, (2018), señala que “la psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizada de las mejoras y adquisiciones que marcan la evolución del niño, condicionando el devenir de otros procesos como del lenguaje, relación afectiva, los aprendizajes de lectura escritura y calculo, etc. Desde esa perspectiva la evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años) y no se completa definitivamente, en individuos normales, hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo normal del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer como consecuencia de alteraciones en la adquisición de los patrones normales del movimiento. (P. 34)”.

2.2.2. El desarrollo de la psicomotricidad en los niños

Según Gil; Gómez y Barreto (2008), menciona que, “el desarrollo psicomotor del niño entre los 0 y 6 años no puede ser entendido como algo que le va aconteciendo, sino como el algo que él va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente” (p. 45).

El desarrollo psicomotor se visibiliza a través de la función motriz instituida por movimientos propios del niño desde los movimientos reflejos del recién nacido hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos, y que estos están conformados de factores externos y endógenos del niño y que estos juegan un papel fundamental en el desarrollo del niño.

Dentro del ámbito del desarrollo motor, la educación infantil, se propone facilitar y afianzar los logros que posibilitan la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio- temporales en las que se desarrolla la acción. El desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo. Y en todo el proceso se va desarrollando una vida de relación, de afectos, de emociones, de comunicación que se encarga de matizar, de dar tintes personales a ese proceso de desarrollo psicomotor individual (Huamán, 2018, p.25).

Asimismo, Berruezo (2002), menciona que “para entender este proceso será necesario utilizar unos indicadores que son, básicamente la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la organización espacio-temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxias, la grafomotricidad, la relación con los objetos y la comunicación (a cualquier nivel; tónico, postural, gestual o verbal)” (p.76).

El desarrollo de la psicomotricidad se desarrolla en base a la práctica y experiencias vividas por el niño mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro musical, gráfico, plástico, etc.), a la representación mental y elaboración de la personalidad del niño, de su “yo” como fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal, mediante el cual el niño toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad; a la organización y estructuración espacio- temporal y rítmica y a la adquisición y control progresivo de las competencia grafo

2.2.2.1 Fundamentos sobre desarrollo psicomotor

Primigeniamente la noción psicomotor empezó a estudiarse por Petrone (2006), “que se describieron el desarrollo motor pero es en el siglo XX, concretamente en 1907 cuando Dupre formulara el concepto de motricidad gruesa como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz” (citado por Mamani y Garcia, 2018 p. 35).

Gil (2003), el desarrollo psicomotor del niño tratado científicamente y llevado a la práctica en las sesiones de aprendizaje trata de que los estudiantes sean capaces de controlar sus conductas motrices y sus habilidades motrices. (p. 14).

Sánchez Bañuelos (2002: 62), haciendo una síntesis de los aspectos cognitivos del desarrollo motor destaca que “complementariamente al desarrollo de una habilidad motriz, los individuos van progresivamente adquiriendo el conocimiento de lo que son capaces de hacer, de qué recursos dispone, cuáles son sus limitaciones y cuáles son las estrategias adecuadas” y continua diciendo que la competencia motriz se organiza y se configura

linealmente “con la capacidad de interacción eficaz de los sujetos con el medio a través del movimiento” y donde la afectividad juega un papel importante. (p. 31).

Continuando con la idea de Sánchez Bañuelos (2002: 62-64), el desarrollo motor en su conjunto es el proceso de adquisición de la competencia motriz en la que confluyen dimensiones de la conducta de carácter motriz y a la vez de carácter contextual, de procesamiento de la información tanto interna como externa, de las experiencias previas de los sujetos en relación con su entorno como el tamaño, las distancias o los espacios disponibles y donde “la atención se convierte en un elemento. (Citado por Gil, 2003, P. 31)

Petrone (2006), señala “psicomotor comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies” (p. 90). Se concluye que psicomotor abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el volteo, caminar, subir y bajar escaleras, saltar, coordinación de brazos y piernas.

Cabezuelo y Frontera (2016), el desarrollo psicomotor no es espontáneo, forma parte de la crianza y requiere el cuidado y el estímulo familiar, es decir la atención constante por parte de los padres. La estimulación que favorece el desarrollo psicomotor consiste en una dedicación continua para prestar atención a las necesidades del bebé. El niño, a cualquier edad, lanza continuamente señales de demandas, que deben ser captadas y satisfechas con amor y dedicación, idealmente por los padres o bien por las personas que los sustituyan. (p. 22)

2.2.2.2. La coordinación

Según Pacheco (2015), manifiesta “Son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la tarea a ejecutar”. Es la capacidad de controlar los movimientos de las extremidades superior e inferior del cuerpo

Es entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior, con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.

Así mismo Pacheco, G. (2015), la coordinación es “la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible. Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo con armonía y soltura de acuerdo a su edad” (p. 36)

Pérez (2004), al respecto refiere: “La coordinación se refiere al adecuado control de los músculos que se usan en cada movimiento, tanto los músculos que se contraen para iniciar un movimiento como aquellos que se estiran y alargan para permitirlos, además de la capacidad de secuenciar todas las contracciones musculares, de forma que el gesto realizado sea lo más eficaz posible” (p. 18).

Coordinación motriz es coordinación de los diferentes músculos del cuerpo en función de lo que percibimos de todos nuestros sentidos. Es decir, toda coordinación en su conjunto. Se relaciona principalmente con la motricidad gruesa incluyendo dos tipos de coordinación: ojo. Mano y óculo pedica.

2.2.2.3 Desarrollo de lenguaje

Según Lera (2011), “El lenguaje es parte del desarrollo psicomotor implica aspectos socio-afectivos, motrices, psicomotrices e intelectuales, ya que se preocupa del progreso global del niño a partir de sus vivencias corporales que le facilitan el desarrollo de las capacidades sensorio-motrices, percepción, comunicación, expresión, mediante la interacción activa de su cuerpo con el medio ambiente”.

Lenguaje Según Lera, J. (2011) “La capacidad para hablar es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos..., e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite ponernos en contacto directo con los otros hombres y mujeres, siendo el principal medio de comunicación”.

2.2.2.4. Motricidad

Carrasco (2016), “la motricidad es la ejecución del movimiento y está ligada a mecanismos localizables del cerebro y en el sistema nervioso. Sin embargo, la palabra psicomotor comprende a la persona en su globalidad, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitiva y emocional, y teniendo en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales” (p. 34).

Motricidad según Pacheco (2015), “Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. En el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, el niño/ a va a ir atravesando una serie de etapas” (p. 45).

Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva y nos vamos a encontrar con un desarrollo de las habilidades que ya poseen. Ha sido denominada también “edad de la gracia”, por la soltura, espontaneidad, y gracia con que los niños/ as se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores. La evolución en estos años es la siguiente: el niño de 4 años. Pueden saltar sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha

2.2.2.5. Dimensión de coordinación

Según Petrone (2006), señala “la coordinación visomotora hace referencia al manejo y manipulación de los objetos, es a través de la percepción visomotriz, donde se representan las acciones imitando las figuras y gráficos. El mismo Piaget destacó la importancia de manipular material como eje fundamental para el aprendizaje de los estudiantes así mismo representar los objetos en forma gráfica y simbólica. (p.14)”

Según Loli y Silva (2007) señalaron que: “Coordinar los movimientos permite un insuperable trabajo haciendo que las interrelaciones sean importantes entre el sistema nervioso central y la musculatura, los movimientos son muy importantes para lograr nuevos conocimientos, estéticos, rítmicos y sincronizados. Además, la organización visomotriz se desarrolla mediante la ejecución integrada de coordinaciones entre el sentido de la vista con algunas partes de cuerpo y relación con la manipulación de algunos objetos (p.78)”

2.2.2.6. Dimensión lenguaje

Haeussler y Marchant (2009), afirman “El lenguaje es una función psicológica relacionada al desarrollo psíquico de la persona, a través del lenguaje se logra comunicarse

de manera significativa alcanzando expresar emociones, sentimientos, formas de pensar, sentir, así como también solicitar peticiones. En resumen, el lenguaje es un proceso de comunicación donde intervienen diferentes procesos de tipo cognitivo como el razonamiento, el análisis y procesos deductivos e inductivo entre otros” (p.14).

Rodríguez, y Gómez, y Prieto y Gil (2017), señalan, el aprendizaje del lenguaje es uno de los procesos cognitivos más significativos en la etapa de educación infantil, se desarrolla a partir de otros aspectos básicos como la experimentación del propio cuerpo y del entorno más cercano, el control de sí mismo y la coordinación de los propios movimientos corporales. (p. 4).

Así mismo Gil (2013) y Mendiara (2008) afirman que el lenguaje y la psicomotricidad son procesos que van unido en el desarrollo humano y se refieren a la psicomotricidad educativa como una educación natural apoyada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas), que pretende alcanzar la globalidad del niño (desarrollo equilibrado de lo motor, lo afectivo y lo mental) y facilitar sus relaciones con el mundo exterior (mundo de los objetos y mundo de los demás).(p. 4).

2.2.2.7. Dimensiones Motricidad

Según Carrasco (2016) señala “la motricidad forma parte de cada estudiante porque cada niño o niña a través de su mundo y del juego aprende a través del movimiento moviéndose de un lugar a otro; el juego y la motricidad fina y gruesa está ligado a los nuevos conocimientos y al desarrollo de capacidades fundamentales y esenciales para el desarrollo de la inteligencia motriz” (p.13).

Loli y Silva (2007) señalan “la motricidad es la acción mediante la que se descubre de manera integral las propias capacidades y habilidades motoras que inciden en su desarrollo integral integrado a su acción corporal” (p.289). Para Piaget (como se citó en Fonseca, 1996), los niños encuentran en su propio cuerpo un conjunto de experiencias vividas y nuevos conocimientos que interceden en el desarrollo de la inteligencia sensorio-motora por los diferentes contextos de desarrollo y de los sistemas estructurales condicionados por la asimilación y acomodación determinadas, con la finalidad de conseguir la armonía tónica, el progreso motor y así contribuir al desarrollo físico, social y cognitivo contribuyendo en la construcción de la personalidad del niño (citado por Mamani y Garcia, 2018 p. 40.).

2.2.2.8. Teoría de Wallon

Wallon, H. (1974), que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor – psíquico (citado por Fernández, 2007, p. 21).

2.2.2.9. Relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor

Lavela (2021), menciona que, el juego es por esencia un diálogo corporal, del jugador con su cuerpo, con los objetos que le rodean y también con el resto de participantes que deciden intervenir en la misma aventura lúdica y motriz. En el caso de los juegos populares tradicionales las reglas a menudo se improvisan, se definen y se terminan de pactar en función de las características de los protagonistas y de las circunstancias del momento. Por eso este tipo de juegos se puede entender como una invitación a la participación, a divertirse y a

comunicarse con los demás utilizando el cuerpo (p.80). Juegos infantiles: a menudo responden a “modas”, cambiando constantemente sus juegos.

Martínez (2000), menciona que, el desarrollo psicomotor no lo podemos considerar como algo que simplemente le va aconteciendo al niño, sino que es algo que el niño va a ir produciendo través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. En este sentido, el fin del desarrollo psicomotor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta conseguir del mismo todas las posibilidades de acción. (Citado por Gil 2003 P. 26)

Según Gil (2003), desarrollo psicomotor que se palpa o se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño y que juega un papel fundamental en todo el desarrollo del niño desde los movimientos reflejos del bebe hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares y que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrio y desplazamiento (p. 21).

III. Hipótesis

H1: Los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020.

H0: Juegos tradicionales como recurso didáctico no mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativo porque se tomaron datos teóricos, de investigaciones realizadas anteriormente permitiendo conocer, profundizar y analizar el desarrollo psicomotor de los niños.

Mendoza (2013). Manifiesta que: “La investigación cuantitativa posibilita unir y examinar antecedentes matemáticos referentes a variantes ya establecidas. Así como el estudio de vínculos de componentes que fueron cuantificados ya que esto posibilita un análisis del producto”. (p. 58).

4.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación fue de nivel explicativo porque no solo se describe sino se dan posibles explicaciones al fenómeno ocurrido.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. 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 (Hernández y Baptista 2016).

4.1.3. Diseño de la investigación

El diseño que se empleó en el presente trabajo fue pre experimental, específicamente con pre y post test. Según Vásquez (2007) “su grado de control es mínimo, consiste en

administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126).

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:

$$\frac{GE \quad O_1 \quad X \quad O_2}{\quad}$$

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa el pre test relacionado al desarrollo psicomotor, que se aplicó al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X = Es la variable independiente (juegos tradicionales) llamado también experimental, que se realizó la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂ = Representan el post test relacionado al desarrollo psicomotor, prueba que se aplicó al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo conformada por 70 niños de la de la Institución Educativa Inicial 1190 de Puno año 2020. Según Tamayo (2012), la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto. (p. 180).

4.2.2. Criterio de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión: En esta investigación se realizó con niños de 4 años que está conformado por 16 niños de la Institución Educativa Inicial 1190 Puno. Con el consentimiento y apoyo de los padres de familia

Criterios de exclusión: En esta investigación no se excluyó a ningún niño puesto que todos colaboraron con la investigación.

4.2.3. Muestra

La muestra estuvo conformada por 16 niños de cuatro años de la institución educativa inicial 1190 del Distrito Puno, 2020. Hernández y Baptista (2014), menciona la “Muestra es Subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta” (p. 173).

Tabla 1

Muestra de niños de la Institución Educativa Inicial 1190 Puno, año 2020

UGEL	Institución educativa	año	niños	niñas	Número de niños
Puno	Institución Educativa 1190 - Puno	2020	7	9	16
				TOTAL	16

Fuente: nómina de matrícula 2020

4.2.3. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo fue no probabilístico por conveniencia, porque fue escogido de acuerdo al propósito del investigador. Es decir, depende del proceso de toma de decisiones de un investigador, elegir entre una muestra probabilística o una no probabilística depende del planteamiento del estudio, del diseño de investigación y de la contribución que se piensa hacer con ella (Hernández, 2014)

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Según Reguant y Martínez, (2014), “la operacionalización de conceptos o variables es un proceso lógico de desagregación de los elementos más abstractos los conceptos históricos llegar al nivel más concreto, los hechos producidos en la realidad y que representan indicios del concepto, pero que podemos observar, recoger, valorar, es decir, sus indicadores”

Tabla 2

Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional de la variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
<p>Variable independiente</p> <p>Los juegos tradicionales</p>	<p>Para Lavega (2000), los juegos tradicionales son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. Se han venido practicando desde tiempo inmemorial y no han sufrido casi ninguna modificación en su estructura, precisando una transmisión a lo largo de varias generaciones (citado por Carbonero, 2016, p. 15).</p> <p>Así mismo el juego en los niños es una forma de realización que contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente (Cara JF, Utrilla M) (Citado por</p>	<p>Los juegos tradicionales son aquellas actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros. Estas actividades permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región, contribuyendo a la</p>	<p>Juego motor</p> <p>Juego social</p> <p>Juego cognitivo</p>	<p>Demuestra los niños sus talentos jugando “a las estatuas”</p> <p>Demuestra los niños sus talentos jugando “saltando con la soga”</p> <p>Demuestran los niños sus talentos “jugando a las ligas”.</p> <p>Patean los niños y atajando la pelota. “matagente”</p> <p>Demuestran los niños sus talentos “jugando a las ligas”</p> <p>Demuestra los niños sus talentos “jugando al primo”</p> <p>Demuestra los niños sus talentos jugando a las cocinaditas</p> <p>Demuestran los niños sus talentos jugando al gato y al ratón..</p> <p>Jugamos “el rey manda”.</p>	<p>1,2,3,4, 5,6,6 Y 8</p> <p>9,10,11. 12,13,14, 15, 16, 17, 18 y 19</p> <p>20,21,22, 23,24 y 26</p>	<p>nominal</p> <p>Si</p> <p>No</p>

	Aníbal, Sailema, Amores, Navas, Mallqui, Romero, 2017)	preservación de la cultura de un país.		Demuestra los niños sus talentos “jugando a la carrera de sacos”.			
Variable dependiente	Según Gil (2003), desarrollo psicomotor que se palpa a través de la función motriz, constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño y que juega un papel fundamental en todo el desarrollo del niño desde los movimientos reflejos del bebe hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares y que intervienen en lo mecanismos de control postura, equilibrio y desplazamiento.	El desarrollo psicomotor, como una manera de concebir a la persona, de entender la expresividad infantil como una globalidad en la que confluyen aspectos motrices, cognitivos y socio afectivos como elementos que configuran la personalidad y que permiten su comprensión.	Coordinación.	Mantiene el equilibrio al saltar	1,2,3,4,	nominal	
Desarrollo psicomotor				Identifica las partes gruesas inferiores	5,6,6 Y 8		Si
				Mantiene el orden de sus cosas	9,10.11.	No	
				Coge la sogla correctamente	12.13.1 4, 15, 16, 17, 18 y 19		
			Desarrollo de lenguaje	Se expresa con claridad	18 y 19		
					Verbaliza su nombre y apellido		
			Motricidad	Verbaliza nombre de animales	20,21,2 2,23,24 y 26		
					Sabe el nombre de sus padres		
					Mantiene una distancia prudente frente a sus compañeros		
					Realiza los sotos correctamente		
				Camina en punta de pies			
				Salta escalones con los dos pies			
				Traslada agua de u vaso a otro sin derramar			

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

4.4.1.1. La observación

Se aplicó la técnica de la observación indirecta debido a que la recolección de datos se dio durante la crisis sanitaria que se encontró, con la finalidad de recabar información sobre el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 1190 del Distrito de Puno.

Velásquez (2007) menciona que, se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar. (p.162).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

4.4.2.1. Lista de cotejo

El instrumento fue lista de cotejo que nos permitió observar y verificar ciertos indicadores del proceso de desarrollo psicomotor, aplicado en el pre test y pos test. Teniendo 26 ítems con respuestas dicotómicas SÍ – NO, esta recolección de información fue realizada con el apoyo del padre de familia vía whatsapp

El procesamiento de datos se realiza mediante el programa Excel 2010, con una escala de inicio, proceso y logrado que a continuación se detalla:

Tabla 3
Baremo de categorización: escala de calificación

Nivel Educativo	Escala de Calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Educación Inicial	1 al 10	Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
	11 al 20	Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes logrados, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
	21 al 26	Logrado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes logrados, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes propuesto en el CNEB (2019).

4.4.2.1. Validez de instrumento

En el presente investigación se recurrió al uso como instrumento el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su décima edición, cuyas autoras son Haeussler y Marchant (1997). Que inicialmente el test se elaboró en 1980, la publicación y la primera edición del test fue en el año 1985, luego se han seguido publicando más ediciones, la última es del año 2009.

Este instrumento permite evaluar el desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años de edad. El instrumento inicial está compuesto de 52 ítems o tareas organizadas en tres sub tests: Coordinación, Lenguaje y Motricidad, validado en Chile y aceptado en Perú por el Ministerio de Salud. Y actualmente vigente en vista que se hizo uso del instrumento en la investigación en la Tesis de Mamani y García (2018), para determinar el desarrollo psicomotor del niño a nivel de educación inicial.

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2014) sostienen que: “la confiabilidad de un instrumento de medición, se refiere al agrado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados” (p. 200).

Para esta investigación la confiabilidad del instrumento se hizo con una prueba piloto que consistió en la aplicación del instrumento a 10 estudiantes de 4 años del nivel inicial. Posterior a ello, los datos fueron procesados por la prueba estadística de Kuder Richardson en el programa Excel, en donde los resultados fueron confiables como se muestra en la siguientes tablas:

Tabla 4 Confiabilidad

Casos Procesados de Confiabilidad

Casos procesados	N	%
Válido	10	100,0
Excluido	0	,0
Total	10	100,0

Fuente: Estadística de confiabilidad.

Tabla 5 Estadístico de Fiabilidad

Estadística de Fiabilidad Kuder Richardson

Kuder Richardson	N° de elementos
0,6969	26

Fuente: Análisis estadístico en Excel

Observamos en la que el resultado arrojado por la prueba de Kuder Richardson 20 es 0,6969 aceptable; demostrando que cada ítem tiene la confiabilidad para poder ser aplicadas, tal como se puede verificar en la tabla de valoración siguiente:

Tabla 6: Valoración Nivel de Confiabilidad

Valoración de Confiabilidad

VALORES	NIVEL DE CONFIABILIDAD
0,01 – 0,09	Despreciable
0,10 – 0,29	Baja
0,30 – 0,49	Moderada
0,50 – 0,69	Sustancial
0,70 – 1,00	Muy fuerte

4.5. Plan de análisis

El procesamiento de datos y análisis se realizó mediante el programa Excel, utilizando estadísticos descriptivos de tendencia central como la media, desviación estándar y el análisis de frecuencia que facilitaron la interpretación de conductas grupales con la ayuda de cuadros y figuras estadísticos que nos permitieron analizar mejor la información obtenida. Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de wilconxon demostrando una significancia de 0.001 que es menor a 0,05.

4.5.1. Procedimiento

Primero: se realizó una solicitud a la directora de la institución educativa para la aplicación del instrumento. Así mismo se coordinó con la profesora encargada de los niños 4 años y por intermedio de la maestra se coordina con los padres de familia.

Para la ejecución de las actividades, se realiza mediante el whatsapp con videos grabados, con una duración de 4 semanas, para cada sesión se dio instrucción a los padres de familia de los diferentes juegos tradicionales. En total se realizó 10 sesiones con la finalidad de validar si los juegos tradicionales eran significantes para el desarrollo psicomotor del niño, para ello se aplicó la técnica de observación, el instrumento listo de cotejo, las cuales están guiadas por indicadores que ayudó a organizarse y recoger los datos.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 7

Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 1190 del Distrito, Puno, 2020	¿De qué manera los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la institución educativa 1190 Del Distrito, Puno, Año 2020?	<p>General</p> <p>Determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020</p> <p>Específico</p> <p>Identificar a través del pre test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020</p> <p>Aplicar los juegos tradicionales en 10 actividades de aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020</p> <p>Evaluar a través del post test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020</p>	<p>H1: los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020.</p> <p>H0: Los juegos tradicionales como recurso didáctico no mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020.</p>	<p>La metodología de la investigación fue de:</p> <p>-Tipo : aplicada</p> <p>-Nivel : explicativo</p> <p>-Diseño: pre experimental:</p> <p>-Población: 70 niños de 3, 4 y 5 años</p> <p>-Muestra: 16 niños de 4 años sección única.</p> <p>-Variable 1: Juegos tradicionales</p> <p>-Variable 2: desarrollo psicomotor</p> <p>-Técnica: observación</p> <p>-Instrumento: lista de cotejo</p> <p>-Análisis de la información: se utilizó la prueba estadística de Wilconxon</p> <p>-Principio ético: Aplicando la libre participación y derecho a estar informado</p>

4.7. Principios éticos

- Aplicando la libre participación y derecho a estar informado: acceder a la información es esencial y la libre expresión es un derecho fundamental.
- Beneficencia y no maleficencia: este principio busca el bien para las personas que participan en una investigación
- Justicia: se busca el respeto a las personas. Se realiza no solo con el reconocimiento y la comprensión de los principios, sino con la búsqueda firme de las consecuencias buenas de todo el ejercer investigativo.
- Integridad científica: se debe sustentar en generar nuevos conocimientos con integridad moral y profesión de los investigadores.

V. Resultado

5.1. Resultados

La presente investigación está organizada para dar respuesta al objetivo general:
Determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020.

Se organiza conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

5.1.1. Identificar a través del pre test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

Tabla 8

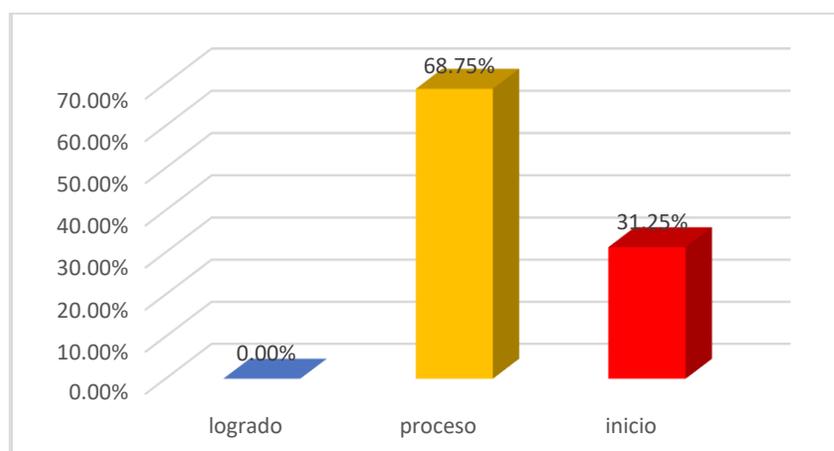
Distribución del desarrollo psicomotor, mediante un pre test

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
logrado	0	0.00%
proceso	11	68.75%
inicio	5	31.25%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 1

Gráfico de barra del desarrollo psicomotor, mediante un pre test



Fuente: tabla 8

En la tabla 4 y figura se observa que, el 68.75 % de niños están en proceso, mientras 31.25 % están en inicio. Se concluye que falta la estimulación adecuada para el correcto desarrollo psicomotor del niño.

5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales en 10 actividades de aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

Tabla 9

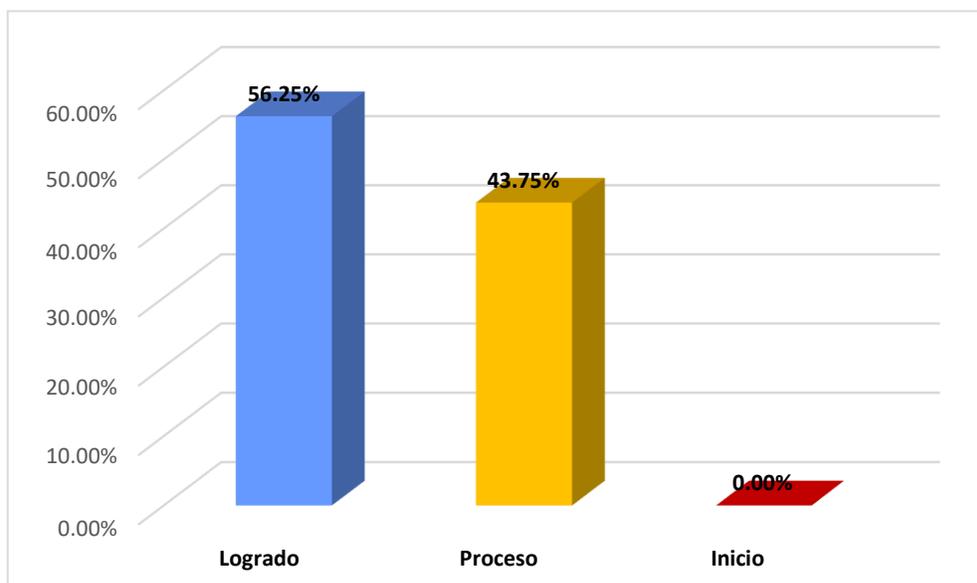
Aplicación de la actividad 1

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	9	56.25%
Proceso	7	43.75%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 2

Gráfico de barra de la aplicación actividad 1



Fuente: Tabla 9

En la tabla 5 y figura 2 se observa que, 56.25% de niños están en un nivel logrado, y el 43.75% están en nivel proceso. Se infiere que, con la aplicación de la sesión se logró que el niño traslade el vaso con agua sin mayores dificultades.

Tabla 10

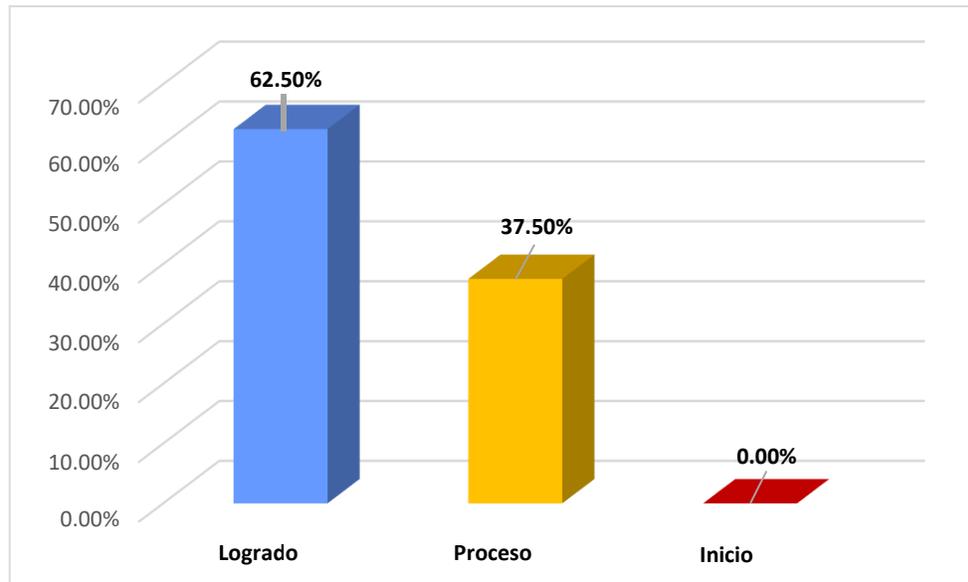
Aplicación de la actividad 2

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	10	62.50%
Proceso	6	37.50%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 3

Gráfico de barra de la aplicación actividad 2



Fuente: Tabla 10

En la tabla 6 y figura 3 se observa que, 62.50% de niños están en un nivel logrado, y el 37.50 por ciento están en nivel proceso. Por lo que se concluyó que los niños respondieron positivamente logrando dibujar la figura geométrica del círculo.

Tabla 11

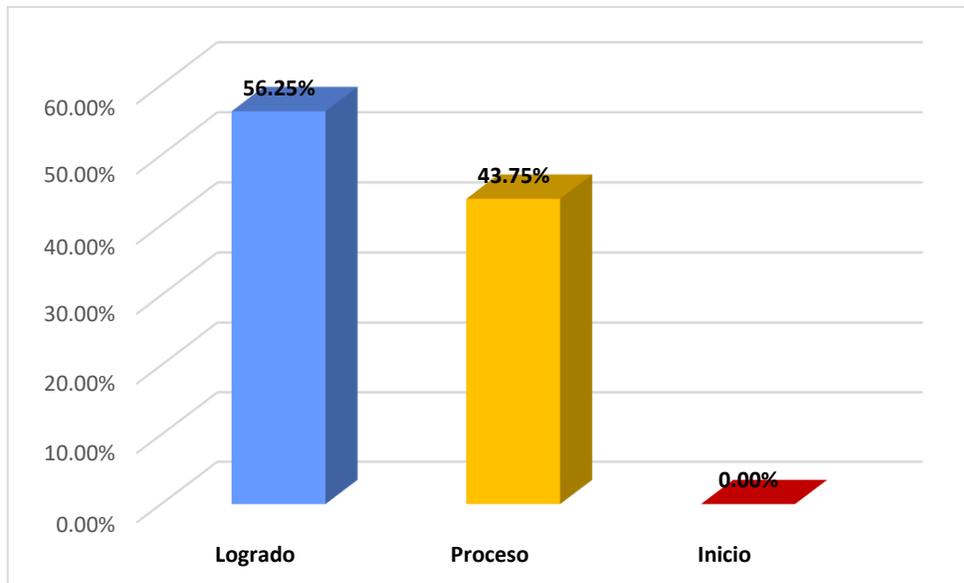
Aplicación de la actividad 3

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	7	43.75%
Proceso	9	56.25%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 4

Gráfico de barra de la aplicación actividad 3



Fuente: Tabla 11

En la tabla 7 y figura 4 se observa que, 56.25% de niños están en un nivel logrado, y el 43.75% están en nivel proceso. Se concluye que el niño logra desarrollar los gráficos de las figuras geométricas logrando la motricidad.

Tabla 12

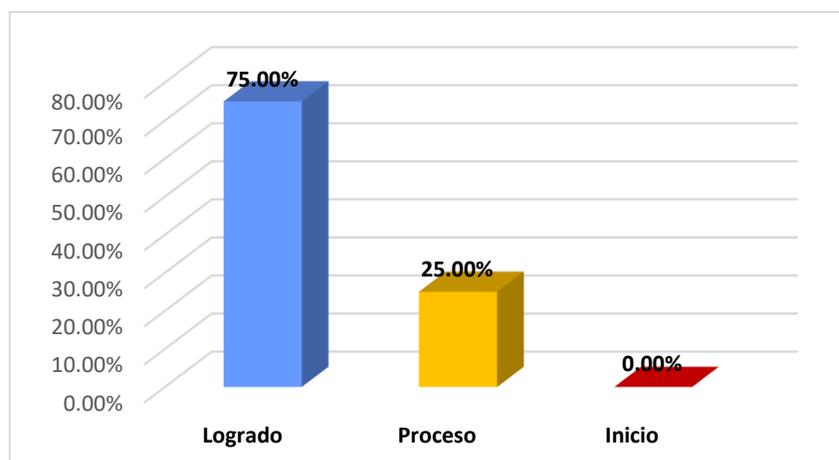
Aplicación de la sesión n^a 4

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	12	75.00%
Proceso	4	25.00%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 5

Gráfico de barra de la aplicación actividad 4



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 5 se observa que, 75.00% de niños están en un nivel logrado, y el 25 % por ciento están en nivel proceso. Se concluye fue importante estimular en el desarrollo del lenguaje logrando expresar lo que ellos ven.

Tabla 13

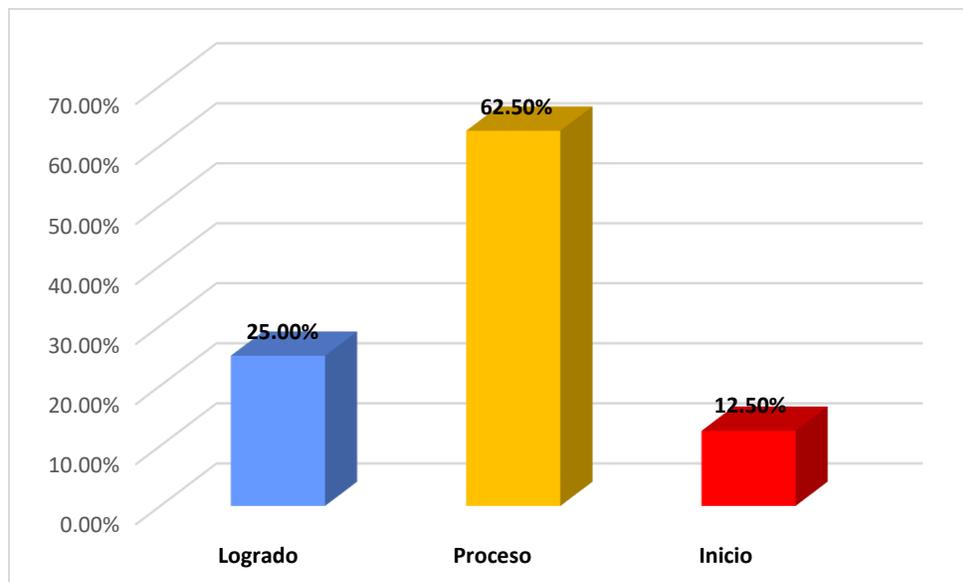
Aplicación de la actividad 5

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	4	25.00%
Proceso	10	62.50%
Inicio	2	12.50%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 6

Gráfico de barra de la aplicación actividad 5



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 6 se observa que, 25.00% de niños están en un nivel logrado, y el 62.50% por ciento están en nivel proceso y el 12.50% e inicio. Se concluye que con la sesión aplicada se logra a desarrollar el nivel de expresividad del niño.

Tabla 14

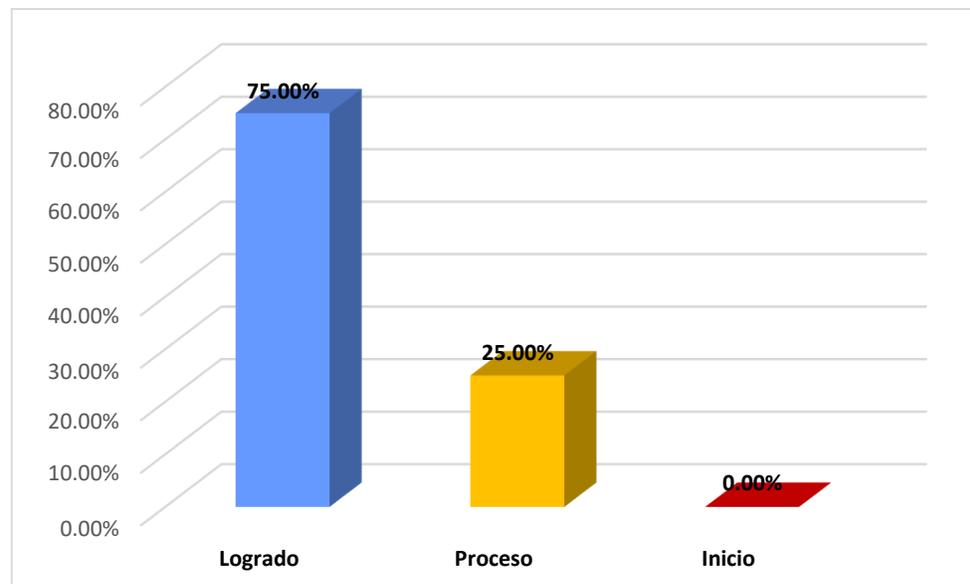
Aplicación de la actividad 6

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	12	75.00%
Proceso	4	25.00%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 7

Gráfico de barra de la aplicación actividad 6



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 7 se observa que, 75.00% de niños están en un nivel logrado, y el 25% por ciento están en nivel proceso. Se infiere sé que logró mejorar la motricidad dado que el niño se desenvuelve de manera correcta al utilizar los miembros inferiores.

Tabla 15

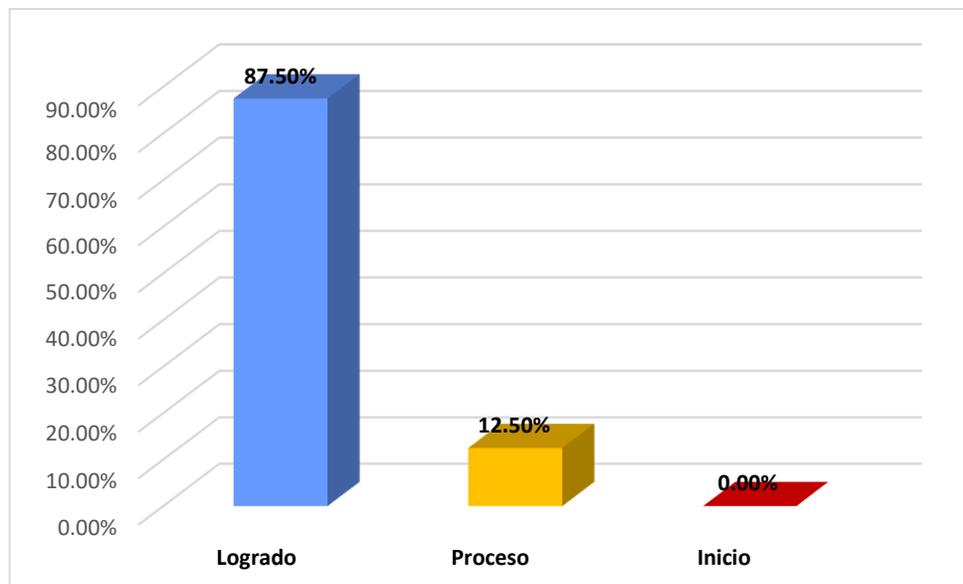
Aplicación de la actividad 7

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	14	87.50%
Proceso	2	12.50%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 8

Gráfico de barra de la aplicación actividad 7



Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y figura 7 se observa que, 87.50% de niños están en un nivel logrado, y el 12.50% están en nivel proceso. Se concluye que la actividad aplicada del juego mata gente contribuyó al desarrollo de la motricidad del niño.

Tabla 16

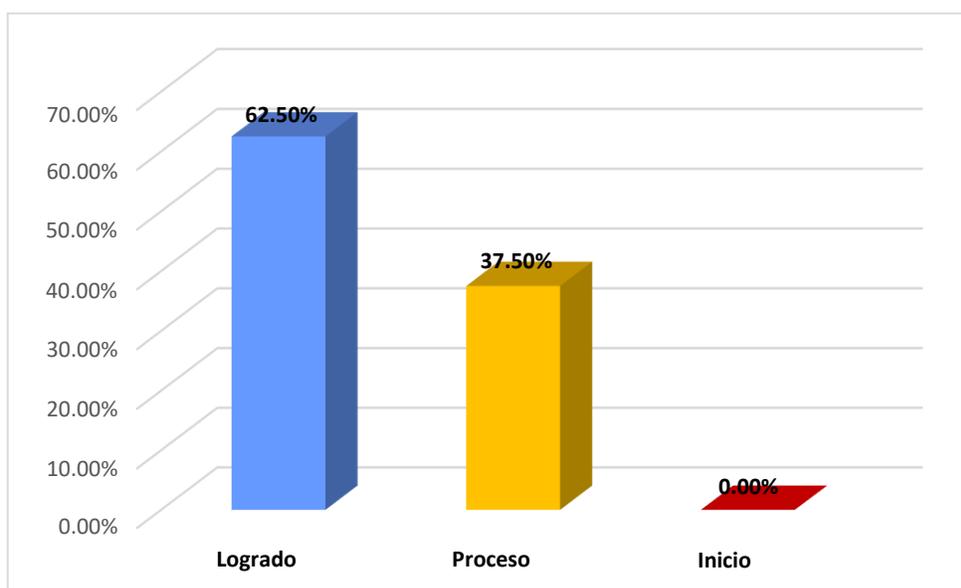
Aplicación de la actividad 8

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	10	62.50%
Proceso	6	37.50%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 9

Gráfico de barra de la aplicación actividad 8



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 8 se observa que, 62.50% de niños están en un nivel logrado, y el 37.50% están en nivel proceso. Se concluye que los niños mejoraron su nivel de motricidad.

Tabla 17

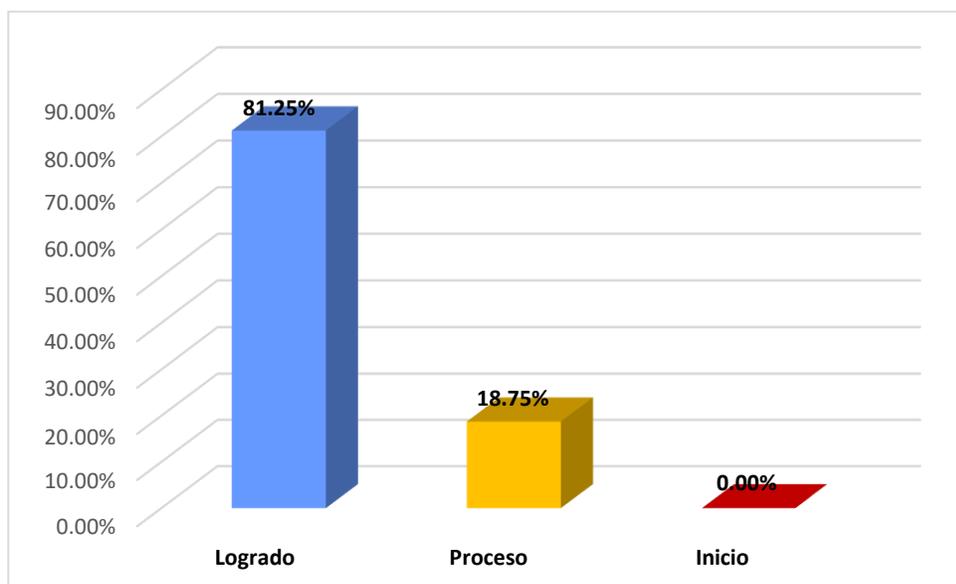
Aplicación de la sesión n^a 9

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	13	81.25%
Proceso	3	18.75%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 10

Gráfico de barra de la aplicación actividad 9



Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y figura 10 se observa que, 81.25% de niños están en un nivel logrado, y el 18.75% están en nivel proceso. Se concluye que el estar en constante movimiento mejora el desarrollo psicomotor del niño.

Tabla 18

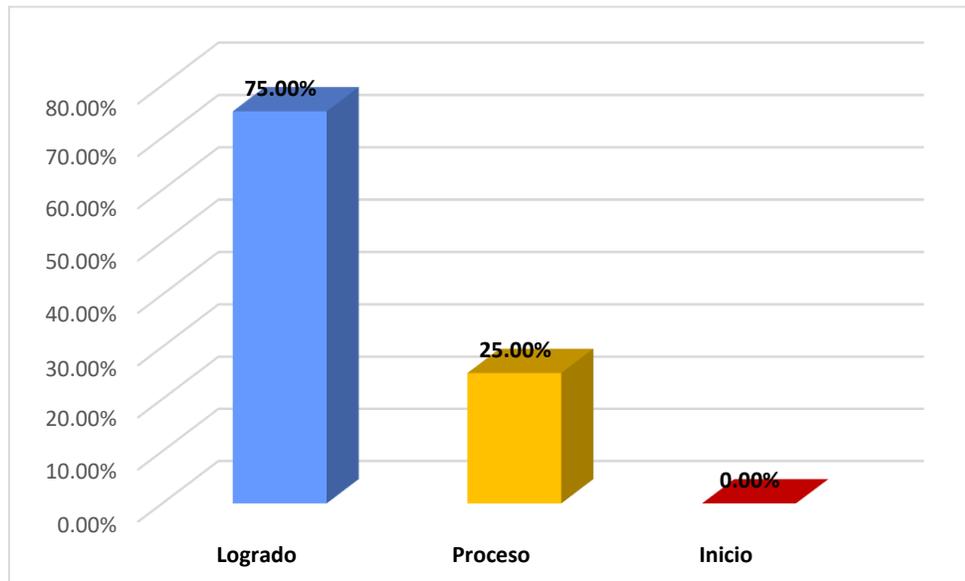
Aplicación de la sesión n^a 10

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	12	75.00%
Proceso	4	25.00%
Inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 11

Gráfico de barra de la aplicación actividad 10



Fuente: Tabla 18

En la tabla 14 y figura 11 se observa que, 75.00% de niños están en un nivel logrado, y el 25.00% por ciento están en nivel proceso. Se concluye el niño ha logrado mantener equilibrio en el juego aplicado.

5.1.3. Evaluar a través del pos test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

Tabla 19

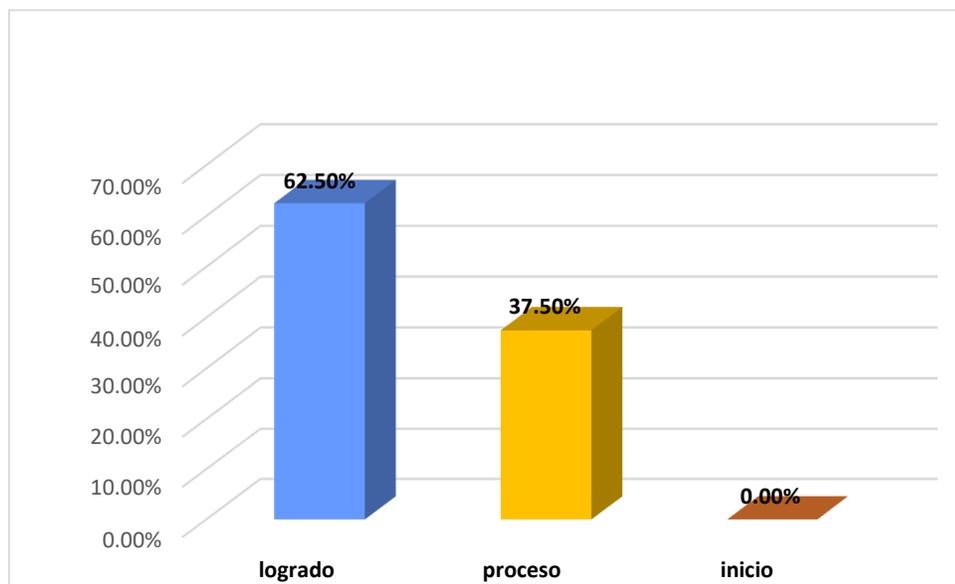
Resultados del desarrollo del psicomotor, mediante un pos test

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
logrado	10	62.50%
proceso	6	37.50%
inicio	0	0.00%
Total	16	100.00%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 12

Gráfico de barra del desarrollo del psicomotor, mediante el pos test



Fuente: tabla 19

En la tabla 15 y figura 12 se observa que el 62.50% de niños obtuvo un nivel “logrado”, y el 37.50% un nivel proceso. Se deduce que la aplicación de los juegos tradicionales aportó en la mejora del desarrollo psicomotor, puesto que a través del juego el niño desarrolla habilidades y destrezas del movimiento.

5.1.1. Contrastación de hipótesis

Para que esta investigación tuviera resultado favorable para la problemática que se pretende abordar, se tuvo que formular una hipótesis general, la cual debía ser aceptado o rechazada, bajo esta premisa se quiso demostrar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020. Se utilizó una prueba de normalidad, la cual dio como resultado la aplicación de una estadística no paramétrica, siendo esta la prueba de Wilcoxon debido a que cumplía con los requerimientos necesarios para una comparación de medias. Todo este procedimiento fue realizado por el programa SPSS versión 25.

H1: los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la institución educativa 1190 Del Distrito Puno, Año 2020.

H0: Los juegos tradicionales como recurso didáctico no mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la institución educativa 1190 Del Distrito Puno, Año 2020.

NIVEL DE SIGNIFICANCIA

Confianza 95%

Significancia 0.05

PRUEBA DE NORMALIDAD

Planteamiento de la hipótesis

Ho: Los datos tienen una distribución normal.

Ha: Los datos no tienen una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

PRUEBA DE ESTADÍSTICA

Planteamiento de la hipótesis

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ (la puntuación de las medias del pre test es igual a la del pos test)

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ (la puntuación de las medias del pre test y pos test son diferentes)

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia (alfa) 0.05

Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 20

Prueba de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Resultados Pre Test - Resultados Pos Test	Rangos negativos	12 ^a	6,50	78,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	4 ^c		
Total		16		

a. Resultados Pre Test < Resultados Pos Test

b. Resultados Pre Test > Resultados Pos Test

c. Resultados Pre Test = Resultados Pos Test

Tabla 21

Estadístico de prueba de Wilcoxon

Resultados Pre Test - Resultados Pos Test	
Z	-3,217 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Fuente: Programa SPSS

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_a

Si $p < 0.05$, rechazamos la H_0 y acepto la H_a

Resultados y conclusión

De acuerdo con la Tabla 21, se hizo uso de la prueba de Wilcoxon en una estadística no paramétrica, el grado de significancia obtenido fue de $0,001 < 0,05$; en otras palabras, $p < 0,05$; con ello, se llega rechazar la H_0 y se aceptar la H_a ; dado que esto muestra que si hay diferencias de medias entre el pre test y el pos test. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo a los resultados alcanzados en la investigación aplicados el pre tests y el pos tests con diez actividades de aprendizaje a los niños de 4 años, siendo representados mediante tablas y figuras, por tal motivo, se presentarán a continuación el análisis de resultados en relación a los objetivos específico.

Objetivo específico 01: Identificar a través del pre test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

En los resultados presentados en la tabla 4, se obtuvo que el 68.75 % de niños están en proceso y 31.25 % están en inicio. Estos datos son corroborados por Mamani y Garcia (2018) en su investigación titulada “juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192 Puno 2018”, donde obtuvo como resultado el 24% tiene como “si” es decir resultado favorable en el desarrollo psicomotor, y el 76% de los niños con resultado “no” es decir no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores del desarrollo psicomotor.

Con estos resultados se puede inferir en que guarda una relación con los efectos de la investigación en relación al pre test, ya que son similares porque la mayor cantidad de niños que representan el 68.75% estuvieron en nivel de proceso, mientras que en la investigación encontrada, el 76% se encontraba con resultados desfavorables en relación a su variable de estudio.

Por otro lado Huamán, (2018) menciona que, la psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución de

la criatura humana y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc).

Objetivo específico 02: Aplicar los juegos tradicionales en 10 actividades de aprendizaje en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

Los resultados obtenidos durante la aplicación de los juegos tradicionales de las 10 actividades de aprendizaje, en la primera actividad se muestra que la mayoría de niños de 56.25% se encuentran en el nivel logrado, en la segunda actividad el 62.50% se encuentra en el nivel proceso, en la tercera actividad el 43% en el nivel logrado, en la cuarta actividad la mayoría 62.50% en el nivel proceso, en la quinta actividad la mayoría 75% en el nivel logrado, en la sexta actividad la mayoría 75% en el nivel logrado, en la séptima actividad la el 87.50% en el nivel logrado, en la octava actividad el 62.50% en el nivel logrado, en la novena actividad la mayoría 81.25% en el nivel logrado y por último en la décima actividad el 75% en el nivel logrado.

Con los resultados obtenidos durante la aplicación de las actividades se puede observar un claro logro de la aplicación de los juegos tradicionales en todas sus dimensiones: motricidad, lenguaje y coordinación, lo que demuestra que las actividades realizadas es un recurso útil y fundamental para las docentes, porque permite mejorar el desarrollo psicomotor del niño.

Avalos (2021) en su tesis, taller de psicomotricidad para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la institución educativa particular Carrusel de colores – Samaco, 2018. aplicó actividades de aprendizaje en 15 sesiones, se obtuvo 73% obtuvieron

el calificativo A en el desarrollo de los talleres. Mostrando que mejoraron paulatinamente su desarrollo psicomotor.

Los resultados obtenidos durante la aplicación de las diferentes actividades de los juegos tradicionales se observan que los niños tienen un cambio significativo en el desarrollo psicomotor, así mismo con estos juegos los niños participan con entusiasmo y actitud positiva.

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

Perez (2014) menciona que es importante el “adecuado control de los músculos que se usan en cada movimiento, tanto los músculos que se contraen para iniciar un movimiento como aquellos que se estiran y alargan para permitirlos, además de la capacidad de secuenciar todas las contracciones musculares, de forma que el gesto realizado sea lo más eficaz posible”. La coordinación se refiere a la correcta relación que establecen los músculos de contracción (aquellos que producen la fuerza necesaria para los movimientos), los músculos de extensión o flexores (aquellos que regulan la acción de los músculos de contracción) y los músculos fijadores (aquellos que permiten afianzar o sostener una articulación con la finalidad que otro músculo realice la acción) con la capacidad de secuenciar todas estas contracciones musculares para realizar movimientos ordenados.

Objetivo específico 03: Evaluar a través del pos test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020.

Los resultados obtenidos del post test muestran que el 62.50% de niños alcanzaron el nivel logrado, mientras el 37.50% se encuentran en el nivel proceso y ningún niño se encuentra en el nivel inicio. Demostrando que la aplicación de los juegos tradicionales contribuyo positivamente en el desarrollo psicomotor del niño puesto que a través del juego el niño desarrolla habilidades y destrezas del movimiento.

Los resultados fueron corroborados por Mamani y Garcia (2018) en su investigación “juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192 Puno 2018”, el 81% tienen respuestas positivas. Y el 19% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI.

Según Lera (2011), “El lenguaje es parte del desarrollo psicomotor implica aspectos socio-afectivos, motrices, psicomotrices e intelectuales, ya que se preocupa del progreso global del niño a partir de sus vivencias corporales que le facilitan el desarrollo de las capacidades sensorio-motrices, percepción, comunicación, expresión, mediante la interacción activa de su cuerpo con el medio ambiente”.

Pacheco, G. (2015) la coordinación es “la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible”. Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo con armonía y soltura de acuerdo a su edad.

Objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020

Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon en una estadística no paramétrica, el grado de significancia obtenido fue de $0,001 < 0,05$; es decir, $p < 0,05$; por lo tanto, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a ; concluyendo que los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020. Dichos resultados son similares a Huamán, (2018), en su tesis titulado “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”. Se utilizó la prueba de Chi cuadrado para comprobar la hipótesis de la investigación, cuyos resultados obtenidos fueron el nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$, rechazando la hipótesis nula. Con ello se logró mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años de edad.

Sánchez Bañuelos (2002: 62-64), señala que el desarrollo motor en su conjunto es el proceso de adquisición de la competencia motriz en la que confluyen dimensiones de la conducta de carácter motriz y a la vez de carácter contextual, de procesamiento de la información tanto interna como externa, de las experiencias previas de los sujetos en relación con su entorno como el tamaño, las distancias o los espacios disponibles y donde “la atención se convierte en un elemento. (Citado por Gil, (2003, P. 31)

Según UNICEF (2018), el juego constituye una de las formas más importantes en las que los pequeños adquieren competencias y conocimientos fundamentales. Por esta razón, las oportunidades del juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el

aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (p. 9).

Se concluye que el niño al jugar se relaciona con su entorno en el que se encuentra, intercambian experiencia, con diferentes juegos, utilizando materiales de su cotidianidad, por ello se dice el que juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona. Este intercambio se va presentando en distintas edades del niño a medida que van creciendo y esto va favoreciendo en el desarrollo psicomotor del niño.

VI. Conclusiones

Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Con respecto al objetivo específico 1: Identificar a través del pre test el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020. En los resultados del pre test se identificó un 68.75 % de niños estuvieron en proceso. Se concluye que la falta de estimulación apropiada en el niño repercutió en su desarrollo y se vea afectada en las diferentes dimensiones del desarrollo psicomotor, por otro lado, se deduce otro de los factores que influyeron es que en la actualidad los niños están más conectados al celular y otros aparatos electrónicos, repercutiendo en su desarrollo. Lo que ayudo para obtención de la información fue pre disposición de los padres de familia, lo más difícil fue crear nuevas estrategias para recolección de información porque se tuvo dificultades con la conectividad de internet.
- Con respecto al objetivo específico 2: Se aplicó los juegos tradicionales en 10 sesiones en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020. Se concluye que la aplicación de las sesiones permitió mejorar el desarrollo psicomotor del niño, evidenciando en el niño el dominio de las habilidades motoras de coordinación, lenguaje y motricidad. Lo que favoreció es la predisposición de los niños junto y las personas de su entorno en el desarrollo de las diferentes sesiones y que motivaron a revalorar los juegos tradicionales. Lo que dificultó es que no se pudo observar directamente por las clases virtuales en que se imparten por motivos de las medidas sanitarias en que nos encontramos.

- Con respecto al objetivo específico 3: Evaluar a través del pos test el desarrollo de la motricidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020. El 62.50% de niños tiene un nivel logrado con estos resultados se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales aportó en la mejora del desarrollo psicomotor, puesto que a través del juego el niño desarrolla habilidades y destrezas en el desarrollo de coordinación, lenguaje y motricidad del niño. Lo que favoreció es el apoyo de la maestra en el desarrollo de las sesiones y motivación a los padres de familia en practicar los juegos tradicionales que ayudan a mejorar el desarrollo psicomotor del niño. Lo que dificultó es que no todos los niños tienen acceso al internet.
- Finalmente, para para el objetivo general, determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito Puno, Año 2020. Se concluye que la aplicación de las diferentes actividades de juegos tradicionales contribuyó significativamente en la mejora del desarrollo psicomotor del niño.
-

Aspectos complementarios

Recomendaciones

- a) Se recomienda a la Institución Educativa Inicial 1190 Puno, por intermedio de la docente de aula se desarrolle diferentes actividades para promover el desarrollo psicomotor de juegos tradicionales, ello contribuirá a la mejora del desarrollo del lenguaje, motricidad y coordinación en los niños de 4 años, así mismo a los futuros estudiantes realicen sesiones para fortalecer y revalorar los juegos tradicionales.
- b) Se recomienda a los padres de familia de la Institución Educativa Inicial 1190 Puno, desde sus hogares puedan iniciar diferentes juegos tradicionales junto a sus niños, de esa manera dar más énfasis en estos juegos, esto beneficiaría en la mejora y adquisición de diferentes habilidades motoras fino y grueso así mismo ayudara en la socialización e interacción entre niños.
- c) Se recomienda a los estudiantes de la Universidad ULADECH y a los futuros investigadores profundicen diferentes recurso, herramientas y estrategias para recojo de información y el desarrollo de las sesiones innovadoras ya que nos encontramos en un contexto diferente a la educación presencial.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, C. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.
- Avalos, R. M. (2021). Taller de psicomotricidad para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Carrusel De Colores - Samanco, 2018. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22726>
- Berruezo, P.P. (2000): El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (ed.) Psicomotricidad: prácticas y conceptos. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2)
- Berruezo, P. P. (2002). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica. España: Universidad de Barcelona.
- Cabezuelo, G. y Frontera, P. (2016). El desarrollo psicomotor: desde la infancia hasta la adolescencia. Madrid, Spain: Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/46067?page=22>
- Candia, B. L. y Maquera, R. (2017). Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la IEI Corazón De Jesús Ácora.
- Carbonero Celis, C. (2016). Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63432?page=15>.
- Chocce, E. y Conde, D. F. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara.
- Cutimbo R.P. (2019). “nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la institución Educativa Inicial ciudad la humanidad N° 327- Totorani”. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/16273>

- DESP, (2016) Oportunidades de juego, aprovechando juntarse con otros niños; siento ratificado este estudio por el Ministerio de Educación
- Escobar, D. y Mamani, C. (2017). “los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno - 2016”. Recuperado de: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/unap/4177/escobar_benito_deysi_madalid_mamani_choque_claudia_alexandra.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Fernandez, Y. (2007). Algunas consideraciones sobre psicomotricidad y las necesidades educativas especiales (NEE). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>
- Flórez Romero, R. Castro Martínez, J. y Camelo C. I. R. (2019). El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas. Editorial Politécnico Grancolombiano. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/127366?page=35>.
- García, C. J. & ChiqueZ, G. E. Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de educación primaria institución educativa experimental2 “Rafael Narváez cadenillas” Trujillo- 2016.
- Gil y Mendiara, P. (2013). Desarrollo psicomotor en educación infantil (de 0 a 6 años). Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60171?page=21>.
- Gil, M; Gómez, V y Barreto, I. (2008). Justificación de la educación física en la educación infantil. Colombia: Universidad de la Sabana.
- Huamán, (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. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5442>

- Hernández R. y Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación. Recuperado de:
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.
- Herrador Sánchez, J. (2013). Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/63327?page=26>
- Jona K. Anderson-McNamee (2016). La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia: Recuperado de; <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- .Lavega Burgués, P. (2021). Juegos y deportes populares tradicionales. Editorial INDE. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/177867?page=80>.
- López, A. & López, J. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. EF Deportes, 1-9. <http://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- López, E. F. (2018). “los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años Ambato- Ecuador”.recuperado de:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Mamani y Garcia (2018), juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 puno 2018
- Meneses M, y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2),113-124.[fecha de Consulta 26 de Octubre de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- MINEDU (2010) Los juegos tradicionales para niños una estrategia metodológica Lima Impresiones Ministerio de Educación.
- Pérez, M. (2014). El juego en los diferentes contextos de nuestro país. Cuzco: Educación.

- Panez, R. y Ochoa, S. (2000). Cultura recreacional andina. Lima: Panez & Silva Consultores.
- Pacheco, G. (2015). la coordinación “la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible”.
- Pérez, R. (2004). Psicomotor. Desarrollo psicomotor en la infancia. Vigo: IdeasPropias.
- Lera, J. (2011) Educación Física En Educación Infantil: Una Propuesta Práctica Para La Escuela (4 Años)
- Reguant, M. y Martínez, F. (2014). Operacionalización de conceptos/ variables. Recuperado de: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repositorio.pdf>
- Rodríguez, M^a Teresa, & Gómez, Isabel M^a, & Prieto-Ayuso, Alejandro, & Gil-Madrona, Pedro (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. Revista de Investigación en Logopedia, 7(1),89-106. [fecha de Consulta 25 de Octubre de 2021]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3508/350851047005>
- Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica. México: Limusa,. Recuperado de: <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>. p. 180
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXOS

1. Instrumentos de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESCALA	
	SI	NO
Dimensión: Coordinación		
1. El niño(a) traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos)		
2. El niño(a) enhebra una aguja (aguja de lana, hilo) con facilidad		
3. El niño(a) copia una alineación recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.), con facilidad		
4. El niño(a) copia un círculo (lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original		
5. El niño(a) copia una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.) Igual al original		
6. El niño(a) copia un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.) Igual al original		
7. El niño(a) copia un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja reg.) Igual al original		
8. El niño(a) dibujan las partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.) Creativamente		
Dimensión: Lenguaje		
9. El niño(a) reconoce grande chico (lam. 6 grande y chico) sin equivocarse		
10. El niño(a) nombran animales (lam. 8) sin equivocarse.		
11. El niño(a) da respuesta coherente a situaciones planteadas sin equivocarse.		
12. El niño(a) conoce la utilidad de objetos sin equivocarse		
13. El niño(a) reconoce pesado y liviano (bolsas con arena) sin equivocarse.		

14. El niño(a) verbaliza su nombre y apellido sin equivocarse.		
15. El niño(a) nombra colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) sin equivocarse.		
16. El niño(a) describe escenas (laminas 13 y 14) sin equivocarse.		
17. El niño(a) reconoce antes y después (lámina 17) sin equivocarse.		
18. El niño(a) define palabras sin equivocarse.		
19. El niño(a) nombra, características de objetos (pelota, globo) sin equivocarse.		
Dimensión: Motricidad		
20. El niño(a) salta con los dos pies en el mismo lugar sin equivocarse.		
21. El niño (a) lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)		
22. El niño(a) se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más		
23. El niño(a) camina en punta de pies seis o más pasos		
24. El niño(a) Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
25. El niño(a) camina hacia adelante topando talón y punta con seguridad		
26. El niño(a) mantiene el equilibrio al saltar		

Adaptación: instrumento TEPSI

2. Evidencias de validación de Instrumento

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

Instrumento validado, test de desarrollo psicomotor 2-5 años: TEPSI (Haeussler y Marchant 1985). Utilizado por Mamani y Garcia (2018)

1. Sub-test coordinación		Materiales necesarios
1. <input type="radio"/> Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla		2 vasos
2. <input type="radio"/> Construye un puente con tres cubos con modelo presente		6 cubos
3. <input type="radio"/> Construye una torre de 8 o más cubos		12 cubos
4. <input type="radio"/> Desabotona		Estuche
5. <input type="radio"/> Abotona		Estuche
6. <input type="radio"/> Enhebra una aguja		Aguja de lana, hilo
7. <input type="radio"/> Desata cordones		Tablero con cordón
8. <input type="radio"/> Copia una línea recta		Lámina 1, lápiz, reverso hoja
9. <input type="radio"/> Copia un círculo		Lámina 2, lápiz, reverso hoja
10. <input type="radio"/> Copia una cruz		Lámina 3, lápiz, reverso hoja
11. <input type="radio"/> Copia un triángulo		Lámina 4, lápiz, reverso hoja
12. <input type="radio"/> Copia un cuadrado		Lámina 5, lápiz, reverso hoja
13. <input type="radio"/> Dibuja 9 o más partes de una figura humana		Lápiz, reverso hoja
14. <input type="radio"/> Dibuja 6 o más partes de una figura humana		Lápiz, reverso hoja
15. <input type="radio"/> Dibuja 3 o más partes de una figura humana		Lápiz, reverso hoja
16. <input type="radio"/> Ordena por tamaño		Tablero, barritas

Total subtest coordinación

2. Sub-test lenguaje		Materiales necesarios
1. <input type="radio"/> Reconoce grande y chico grande ____ chico ____		Lámina 6
2. <input type="radio"/> Reconoce más y menos más ____ menos ____		Lámina 7
3. <input type="radio"/> Nombra animales gato ____ perro ____ chancho ____ pato ____ paloma ____ oveja ____ tortuga ____ gallina ____		Lámina 8
4. <input type="radio"/> Nombra objetos paraguas ____ vela ____ escoba ____ tetera ____ zapatos ____ reloj ____ serrucho ____ taza ____		Lámina 5
5. <input type="radio"/> Reconoce largo y corto largo ____ corto ____		Lámina 1
6. <input type="radio"/> Verbaliza acciones cortando ____ saltando ____ planchando ____ comiendo ____		Lamina 11
7. <input type="radio"/> Conoce la utilidad de objetos cuchara ____ lápiz ____ jabón ____ escoba ____ cama ____ tijera ____		
8. <input type="radio"/> Discrimina pesado y liviano pesado ____ liviano ____		Bolsas con arena y esponja
9. <input type="radio"/> Verbaliza su nombre y apellido nombre ____ apellido ____		
10. <input type="radio"/> Identifica su sexo		
11. <input type="radio"/> Conoce el nombre de sus padres papá ____ mamá ____		

Total subtest coordinación

		Materiales necesarios
12. <input type="radio"/> Da respuestas coherentes a situaciones planteadas hambre ____ cansado ____ frío ____		
13. <input type="radio"/> Comprende preposiciones detrás ____ sobre ____ bajo ____		Lápiz
14. <input type="radio"/> Razona por analogías compuestas hielo ____ ratón ____ mamá ____		
15. <input type="radio"/> Nombra colores azul ____ amarillo ____ rojo ____		Papel lustre azul, amarillo y rojo
16. <input type="radio"/> Señala colores azul ____ amarillo ____ rojo ____		Papel lustre azul, amarillo y rojo
17. <input type="radio"/> Nombra figuras geométricas círculo ____ cuadrado ____ triángulo ____		Lámina 12
18. <input type="radio"/> Señala figuras geométricas círculo ____ cuadrado ____ triángulo ____		Lámina 12
19. <input type="radio"/> Describe escenas 13 ____ 14 ____		
20. <input type="radio"/> Reconoce absurdos		Lámina 12
21. <input type="radio"/> Usa plurales		Lámina 14
22. <input type="radio"/> Reconoce antes y después antes ____ después ____		Lámina 16
23. <input type="radio"/> Define palabras manzana ____ pelota ____ zapato ____ abrigo ____		Lámina 17
24. <input type="radio"/> Nombra características de objetos pelota ____ globo ____ bolsa ____		Pelota, globo inflado, bolsa de arena

Total subtest lenguaje

3. Sub-test motricidad		Materiales necesarios
1. <input type="radio"/> Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		
2. <input type="radio"/> Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua		Vaso lleno de agua
3. <input type="radio"/> Lanza una pelota en una dirección determinada		Pelota
4. <input type="radio"/> Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más		
5. <input type="radio"/> Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más		
6. <input type="radio"/> Se para en un pie 1 segundos o más		
7. <input type="radio"/> Camina en punta de pies seis o más pasos		
8. <input type="radio"/> Salta 20 cms. con los pies juntos		(hoja re.) ?
9. <input type="radio"/> Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
10. <input type="radio"/> Coge una pelota		Pelota
11. <input type="radio"/> Camina hacia delante topando punta y talón		
12. <input type="radio"/> Camina hacia atrás topando punta y talón		

Total subtest motricidad

3. Evidencias de trámite de recolección de datos

"Año de la Universalización de la Salud"

SOLICITA: autorización de recojo de información

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 1190 ESTRELLITAS DEL SABER.

Mg. Lidia E. Subia Tony

Yo, Denis Mariht Huaricallo Apaza con DNI N° 44752948 domiciliado en el Jr. Caluyo N° 240, Provincia de Puno y Región de Puno; ante Ud. Con el debido respeto me presento y digo lo siguiente.

En mi calidad de ser estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, vengo cursando VII ciclo, y como estudiante y parte de mi formación profesional me es necesario realizar investigación científica y aplicar un instrumento (lista de cotejo) de recojo de información para mi Tesis: *Los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 1190 del Distrito, Provincia, Región Puno, Año 2020*, en la Institución que Ud. Dirige. Para lo cual pido su autorización.

POR LO EXPUESTO

Ruego a Ud. Señora Directora a acceder a mi solicitud por ser justo y legal.

Puno 05 de Octubre del 2020

Denis M. Huaricallo Apaza

4. Formatos de consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de la Institución educativa inicial 1190 del Distrito Puno, año 2020 y es dirigido por Denis Mariht Huaricallo Apaza, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito, Provincia, Región Puno, Año 2020

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un comunicado. Si desea, también podrá escribir al correo denisita_apaza@hotmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Norma Gutiérrez calderon _____

Fecha: 12 de noviembre del 2020 _____

Firma del participante:  _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información):  _____

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de la Institución educativa inicial 1190 del Distrito Puno, año 2020 y es dirigido por Denis Mariht Huaricallo Apaza, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar si los juegos tradicionales como recurso didáctico mejoran el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito, Provincia, Región Puno, Año 2020

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará

minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un comunicado. Si desea, también podrá escribir al correo denisita_apaza@hotmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

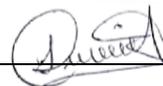
Nombre: Yesenia Dueñas _____

Fecha: 12 de noviembre del 2020 _____

Firma del participante: _____



Firma del investigador (o encargado de recoger información): _____



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de la Institución educativa inicial 1190 del Distrito Puno, año 2020 y es dirigido por Denis Mariht Huaricallo Apaza, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la importancia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa 1190 del Distrito, Provincia, Región Puno, Año 2020

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará

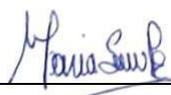
minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un comunicado. Si desea, también podrá escribir al correo denisita_apaza@hotmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Maria Suaña Panca _____

Fecha: 12 de noviembre del 2020 _____

Firma del participante:  _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información):  _____

5. Pantallazo de tabulación de datos

Resultados de tabulación de la evaluación del pre test

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	AA	AB	
	1- El niño(a) traslada agua con un vaso a otro sin derramar (dos)	2- El niño(a) enhebra una aguja (agua de lana, hilo) con facilidad	3- El niño(a) copia una línea recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.) con facilidad	4- El niño(a) copia un círculo (lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	5- El niño(a) copia una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	6- El niño(a) copia un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	7- El niño(a) copia un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	8- El niño(a) dibujan las partes de una figura humana (lápin; reverso hoja reg.) igual al original	TOTAL	Nivel de logro	9- El niño(a) reconoce n grande chico (lam. 6 grande y chico) sin equivocarse	10- El niño(a) nombra animales (lam. 8) sin equivocarse	11- El niño(a) da respuesta coherente a situaciones planteadas	12- El niño(a) conoce la utilidad de objetos sin equivocarse	13- El niño(a) reconoce pesoado y liviano (bolsas con arena) sin equivocarse	14- El niño(a) verbaliza su nombre y apellido sin equivocarse	15- El niño(a) nombra colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) sin equivocarse	16- El niño(a) describe escenas (láminas 13 y 14) sin equivocarse	17- El niño(a) reconoce antes y después (lámina 17) sin equivocarse	18- El niño(a) define palabras sin equivocarse	19- El niño(a) nombra, caracteriza objetos (pelota, globo) sin equivocarse	TOTAL	Nivel de logro	20- El niño(a) salta con los dos pies en el mismo lugar sin equivocarse	21- El niño(a) lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)	22- El niño(a) pisa en una dirección determinada (pelota)
1	F	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	6	proceso	1	1
2	M	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	5	proceso	1	1
3	F	1	0	1	1	1	1	1	1	7	logrado	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	4	inicio	1	1
4	F	0	0	1	1	1	1	1	1	6	proceso	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	proceso	1	1
5	M	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	proceso	1	1
6	M	1	0	1	1	1	1	1	1	7	logrado	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	logrado	1	1
7	F	0	0	1	1	1	1	1	1	6	proceso	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	6	proceso	1	1
8	F	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	5	proceso	1	1
9	F	0	0	1	1	1	1	1	1	6	proceso	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	6	proceso	1	1
10	M	1	0	1	1	1	1	1	0	6	proceso	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	6	proceso	1	1
11	M	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	logrado	1	1
12	F	1	0	1	0	1	1	1	1	6	proceso	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	5	proceso	1	1
13	F	0	1	0	1	0	1	1	1	5	proceso	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6	proceso	1	1
14	M	0	1	1	1	0	1	1	1	6	proceso	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	logrado	1	1
15	M	0	0	1	0	1	0	0	0	3	inicio	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	5	proceso	0	0
16	F	1	1	0	1	0	1	1	1	6	proceso	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	7	proceso	0	1
17	F	1	1	0	1	0	1	1	0	5	proceso	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	proceso	1	1
18		6	4	13	14	12	16	14	9	88		8	12	13	6	9	9	13	8	5	11	11	105		14	15
19		0.375	0.25	0.8125	0.875	0.75	1	0.875	0.5625			0.5	0.75	0.8125	0.375	0.5625	0.5625	0.8125	0.5	0.3125	0.6875	0.6875		0.875	0.9375	

Resultados de tabulación de la evaluación pos test

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	AA	AB	
	1- El niño(a) traslada agua con un vaso a otro sin derramar (dos)	2- El niño(a) enhebra una aguja (agua de lana, hilo) con facilidad	3- El niño(a) copia una línea recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.) con facilidad	4- El niño(a) copia un círculo (lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	5- El niño(a) copia una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	6- El niño(a) copia un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	7- El niño(a) copia un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	8- El niño(a) dibujan las partes de una figura humana (lápin; reverso hoja reg.) igual al original	TOTAL	Nivel de logro	9- El niño(a) reconoce n grande chico (lam. 6 grande y chico) sin equivocarse	10- El niño(a) nombra animales (lam. 8) sin equivocarse	11- El niño(a) da respuesta coherente a situaciones planteadas	12- El niño(a) conoce la utilidad de objetos sin equivocarse	13- El niño(a) reconoce pesoado y liviano (bolsas con arena) sin equivocarse	14- El niño(a) verbaliza su nombre y apellido sin equivocarse	15- El niño(a) nombra colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) sin equivocarse	16- El niño(a) describe escenas (láminas 13 y 14) sin equivocarse	17- El niño(a) reconoce antes y después (lámina 17) sin equivocarse	18- El niño(a) define palabras sin equivocarse	19- El niño(a) nombra, caracteriza objetos (pelota, globo) sin equivocarse	TOTAL	Nivel de logro	20- El niño(a) salta con los dos pies en el mismo lugar sin equivocarse	21- El niño(a) lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)	22- El niño(a) pisa en una dirección determinada (pelota)
23	F	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	6	proceso	1	1
24	M	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	inicio	1	1
25	F	1	0	1	1	1	1	1	0	6	logrado	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	inicio	0	0
26	F	0	0	1	1	1	1	1	1	6	logrado	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	proceso	1	1
27	M	0	0	1	1	1	1	1	0	4	inicio	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	inicio	1	1
28	M	1	0	1	1	1	1	1	1	7	logrado	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	proceso	0	1
29	F	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4	inicio	0	0
30	F	0	0	1	1	1	1	1	1	6	logrado	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	5	proceso	1	1
31	M	1	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	inicio	0	0
32	M	0	0	1	1	1	1	1	0	5	proceso	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	logrado	1	1
33	F	1	0	1	0	1	1	1	1	5	proceso	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	inicio	0	0
34	F	0	1	0	1	0	1	1	0	4	inicio	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3	inicio	1	1
35	M	0	1	1	1	0	1	1	1	6	logrado	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8	proceso	1	1
36	M	0	0	1	0	1	1	0	0	3	inicio	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	inicio	0	0
37	F	1	1	0	1	0	1	1	0	5	proceso	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6	proceso	0	1
38	F	1	1	0	1	0	1	1	0	5	proceso	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	inicio	1	1
39	F	1	1	0	1	0	1	1	0	5	proceso	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	inicio	1	1
40		6	4	13	14	11	16	14	4	82		8	12	8	6	5	4	8	7	4	6	6	74		9	11
41		0.375	0.25	0.8125	0.875	0.6875	1	0.875	0.25			0.5	0.75	0.5	0.375	0.3125	0.25	0.5	0.4375	0.25	0.375	0.375		0.5625	0.6875	

6. Sesiones ejecutadas

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : 1190 - Puno
Área : Psicomotricidad
Ciclo : II Ciclo
Edad : 4 años
Practicante : Denis M. Huaricallo Apaza

Jugamos el Rey manda

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	<p>Se pide a los niños se trasladen al patio para poder realizar la actividad Los niños cogen los materiales libremente realizan desplazamientos, Para calentar se les facilitan pelota y lanzan las pelotas de un lugar a otro.</p>	El celular
DESARROLLO	<p>ASAMBLEA Inicio Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas observan una caja sorpresa, en el cual encuentran una corona de un rey, vasos, cubos. Los niños y niñas exploran el material.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>¿Quién utiliza una corona?, ¿que podríamos hacer con los vasos? ¿Qué haríamos con los cubos?</p> <p>DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en dos grupos, en el cual se les da a conocer cada grupo el juego “EL REY MANDA”, luego conocen las reglas del juego, en el cual solo podrán elegir entre dos opciones, (traslada agua para el rey, construye torres para el rey).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>En el juego unos de los niños será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros niños: El rey dice... traslada agua de un vaso a otro sin derramar, construye torres para el Rey.</p> <p>Los otros niños y niñas tendrán que hacer todo lo que el Rey les mande y se eliminaran sino siguen correctamente sus órdenes.</p> <p>Ganará el último participante que quede en el juego, aquel que no se habrá eliminado.</p>	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana
CIERRE	<p>METACOGNICION ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? ¿Quiénes terminaron de construir sus torres, ayudaron a sus compañeros o compañeras? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de</p>	

	relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	
--	---	--

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.	Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando al tejo

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los limites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

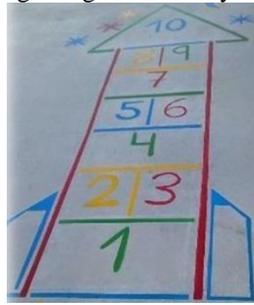
III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	Se pide a los niños se trasladen al patio para poder realizar la actividad Los niños cogen los materiales libremente realizan desplazamientos, Para calentar se les facilitan pelota y lanzan las pelotas de un lugar a otro.	El celular
DESARROLLO	<p>ASAMBLEA Se brinda pautas del juego e informa en que va a consistir se desplazan libremente por el patio acompañado de una melodía musical y realizan ejercicios de calentamiento Se les muestra una lámina de juego el tejo</p>  <p>Se les reparte a cada niño una cartulina A4, en la cual deberán copiar el plano del tejo, los niños y niñas copian el plano. ¿Qué dibujaron? ¿Les pareció fácil? ¿Qué figuras geométricas dibujaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿para qué dibujaron?</p> <p>Se les da a conocer el juego así mismo las reglas del juego</p> <p>DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA Los niños se organizan en grupos de a cuatro, cada grupo dibuja en</p>	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana

el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar al tejo, compuesto por figuras geométricas y con números del 1 al 10.



Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de figura geométrica a la otra, hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida



Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

CIERRE

METACOGNICION
 ¿Cómo se sintieron?
 ¿Que aprendieron hoy?
 ¿te gusto el juego?
 ¿se divirtieron?

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?

¿Qué dificultades se observaron?

Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas.
 Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.

Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando al gato y al ratón

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
<p>INICIO</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo realizan ejercicios de calentamiento con pañuelos. Seguidamente se les presenta diferentes siluetas de animales. Ellos observan y nombran a cada animal</p>  <p>¿Qué animales hemos observado? ¿Qué animal más les gusto? ¿Alguna vez jugaron al gato y al ratón? Se les da a conocer el juego “EL GATO Y EL RATON”.</p>	<p>El celular</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan para elegir a quien será el gato.</p>  <p>Se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos niños y niñas que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.</p> <p>El juego consiste en que el gato tiene que coger a al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.</p> <p>Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción: “Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, te atraparé al madrugar”</p> <p>Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena</p>	<p>Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana</p>

CIERRE	METACOGNICION ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	
---------------	---	--

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.	Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando a la cocinitas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeta a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para responder a las siguientes adivinanzas:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;"> <p>ADIVINANZA</p> <p>Blanca soy y, como dice mi vecina, útil siempre soy en la cocina.</p> <p><small>cerebral.com/advinanzas</small></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;"> <p>Adivinanza</p> <p>Yo tengo calor y frío y no frío sin calor y sin ser ni mar ni río peces en mí he visto yo.</p>  <p>La sartén</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Adivinanzas</p> <p>Busca el objeto que corresponde a la frase</p>  <p>Blanca por dentro, verde por fuera, al revolver que se ve, agua, napoza</p> <p>Yo te do la agua y en mi marmita, si a diario se calienta, los dientes se calienta</p> <p>Muy blanca soy, roja en el mar y en tu comida puedo estar.</p> <p>Es elástico, donada y nada no un grande, con gusto y cariño lo puedes tomar.</p> <p>Blanca es, galleta la galleta, frío se come.</p> </div> <p>es una cocina? ¿Alguna vez cocinaron? Se les da a conocer el juego “LAS COCINADITAS”.</p>	El celular
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan en cuatro grupos.</p>	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana



A cada grupo se les reparten diferentes utensilios de cocina, una cocina y diferentes objetos, los niños y niñas reconocen la utilidad de los objetos y describen las características de los objetos.

Seguidamente se procede con el juego, no sin antes poner las reglas.

Se disponen las ollas, cubiertos, platos, verduras, utensilios de cocina y una cocinita.



Se simula que se cocina todo tipo de alimentos, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos, empaques vacíos.

CIERRE

METACOGNICION

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego?

¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?

¿Qué dificultades se observaron?

Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas.
Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.

Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando saltando a la soga

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas observan una canasta con sogas de diferentes colores.</p>  <p>Se le entrega a cada niño una soga, Ellos exploran el material. ¿Para qué se usa la soga?, ¿Podríamos jugar con la soga? ¿Qué juegos podríamos jugar? Seguidamente cada niño juega libremente con la soga. Luego se les da a conocer el juego “Saltando en la Soga”</p>	El celular
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en grupos de a tres.</p> <p>Realizan un círculo con los participantes. Dos niños se encargarán de mover la soga en círculos, cada uno desde un extremo.</p> <p>Mientras damos vueltas a la soga se comienza a cantar una melodía repetitiva</p> <p>Chascona date una vuelta. Chascona salta en un pie. Chascona toca el suelo. Chascona sálete.</p> <p>Los niños y niñas deben entrar y saltar con los dos pies juntos el tiempo que dure la melodía, y después salir</p>  <p>Si uno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la soga. El objetivo del juego es saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse</p>	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana

CIERRE	METACOGNICION ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	
---------------	---	--

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.	Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando al matagente

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los limites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas en el patio de su casa se organizan en un círculo para realizar el juego “Lanzando pelotitas a la caja mágica” donde realizan movimientos de puntería.</p>  <p>¿Cómo lanzamos las pelotas?, ¿con que lanzamos las pelotas? ¿Entraron las pelotas a la caja?</p>	El celular
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIS</p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en dos grupos, se les reparte una pelota a cada grupo</p>  <p>Y se les da a conocer el juego “MATAGENTE” que consiste en que dos niños situados en los extremos que lanzan la pelota y todo el grupo en medio escapa de las pelotas esquivándolas, si uno de los niños recibe el pelotazo al siguiente juego era uno de los que tenía que lanzar “Matagentes”</p>	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana

		
CIERRE	METACOGNICION ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.	Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando a la estatua

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	<p>ASAMBLEA Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas escuchan música y empiezan a bailar.</p>  <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto la música? Se les da a conocer el juego.</p>	El celular
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIS Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar.</p> <p>El encargado de la música detendrá el sonido en cualquier momento y los niños deberán quedarse totalmente quietos.</p>  <p>El organizador pasará por lado de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo, esto implica también el pestañeo. Si alguien se mueve será separado del grupo. Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador, quién será premiado con un regalo sorpresa.</p>	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana
CIERRE	<p>METACOGNICION ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?

¿Qué dificultades se observaron?

Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.	Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico
--	--

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando a las tres piernas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en grupos de parejas, para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo (aeróbicos con pañuelos). Seguidamente los niños y niñas observan cuerdas y se les reparte a cada grupo, ellos exploran el material y juegan a su criterio con la cuerda.</p>  <p>¿Qué hicimos con la cuerda? ¿Qué juegos jugaron con la cuerda? ¿Que podríamos hacer con la cuerda? Se les da a conocer el juego “Tres Piernas”</p>	El celular
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIS</p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en parejas, Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.</p> <p>Los niños y niñas están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.</p> <p>A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta, al regresar habrá una nueva regla en la cual los niños y niñas deberán regresar caminado hacia adelante topando talón y punta.</p> 	Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana
CIERRE	<p>METACOGNICION</p> <p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.	Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando a las ligas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico - plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeta a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	ASAMBLEA	El celular

	<p>Los niños y niñas realizan movimientos articulares de calentamiento como girar tobillos, levantar las rodillas hacia la cadera, mover los brazos como aspas de molino hacia adelante y hacia atrás, estirar y flexionar brazos. Seguidamente se les muestra una liga o cinta elástica.</p> <p>¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿Qué podríamos hacer con las ligas? ¿Cómo podríamos jugar?, los niños y niñas exploran el material.</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas “El juego de las ligas”</p>  <p>que coser los sacos sin que quede aberturas.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Los niños se organizan en grupos de a tres, a cada grupo se le entrega una liga de colores, dos niños se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, el niño que queda libre tiene que realizar determinados ejercicios que son acompañados al ritmo de canciones</p> <p>En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico.</p>  <p>Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura. Puede haber más niveles: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera, cintura, cuello y sobre la cabeza. Por su parte, los ejercicios consisten en: * Pisar el elástico o los dos elásticos</p>	<p>Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana</p>

	<p>con un pie o con los dos pies.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pasar el pie o la pierna por encima del elástico. * Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna. * Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera. 	
CIERRE	<p>METACOGNICION</p> <p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas.</p> <p>Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.</p>	<p>Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico</p>

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial	: 1190 - Puno
Área	: Psicomotricidad
Ciclo	: II Ciclo
Edad	: 4 años
Practicante	: Denis M. Huaricallo Apaza

Jugando a la carrera de sacos

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal que requiere mayor precisión. lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico -plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	Actitudes o acciones observables	Actitudes que se demuestran en estudiantes	Actitudes que demuestra la docente
Enfoque de la excelencia	- identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los estudiantes identifican y valoran las acciones que realizan para cuidar de su familia.	Respeto a todos los estudiantes por igual y escucha los relatos de los niños y niñas sin distinción.
Enfoque de derecho de derechos humanos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y político.	Los estudiantes reconocen que todos tenemos derechos a que respeten nuestras ideas, opiniones y sentimientos, así como el deber de respetar de los demás	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades	Recursos
INICIO	ASAMBLEA Se pide a los niños se trasladen al patio para poder realizar la actividad Los niños realizan movimientos de calentamiento. Seguidamente se les presenta dos cajas de sorpresa, en la primera se encontrara sacos con aberturas en cada extremo, y en la segunda caja ellos observan Aguja de lana, hilos. Los niños y niñas se dividen en 6 grupos, a cada grupo se le reparte un saco y agujas e hilos, ellos tendrán que coser los sacos sin que quede aberturas.	El celular

	 <p>Al culminar la actividad los niños y niñas responden a las interrogantes. ¿Qué hicimos? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Para qué sirven los sacos? ¿Cómo podríamos jugar con los sacos? Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas “El juego de la carrera de sacos”</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIS</p> <p>Los niños y niñas con los grupos ya organizados se les reparte un saco a cada equipo. Los niños que están adelante deben coger el saco grande y meterse dentro.</p>  <p>Nn Respetando la línea de salida, donde se sitúan cada equipo con todos los participantes en la carrera. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas. Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas.</p>	<p>Tiza de colores Cartulina Plumones Piedra plana</p>
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICION ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>Los niños y niñas expresan como sintieron con las actividades realizadas durante estas semanas. Representas lo que más lo gusto durante la actividad realizada.</p>	<p>Algunos niños no pudieron conectarse como se planifico</p>

24_HUARICALLO_APAZA,_DENIS.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

9%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo