



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL  
MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA PROGRESO N° 30001-54**

**SATIPO, 2021**

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

**AUTORA**

**SALAS FLORES, YENI IDEA  
ORCID: 0000-0002 -0285- 6668**

**ASESOR**

**DÍAZ FLORES, SEGUNDO ARTIDORO  
ORCID: 0000-0001-9423-5975**

**AYACUCHO – PERÚ  
2023**

## **Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Salas Flores, Yeni Idea

ORCID: 0000-0002 - 0285 - 6668

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

### **ASESOR**

Diaz Flores Segundo Artidoro

ORCID: 0000-0001-9423-5975

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

### **JURADO**

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-000 2-1671-5532

Taboada Marín, Hilda Milagros

ORCID: 0000-000 2-0509-9914

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-000 2-0304-2244

**Firma del jurado y asesor**

---

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

**Presidente**

---

Taboada Marín, Hilda Milagros

**Miembro**

---

Palomino Infante Jeaneth M.

**Miembro**

---

Díaz Flores Segundo Artidoro

**Asesor**

## **Agradecimiento y/o dedicatoria**

### **Agradecimiento**

A Dios por ser quien me permite seguir por este sendero difícil como es de formarme como profesional, a la universidad católica los ángeles de Chimbote por brindarme espacios de sabiduría en mi formación como docente.

La autora.

### **Dedicatoria**

El presente trabajo lo dedico a mis padres por ser quienes me inculcaron el bien y ser una persona culta, el cual siempre estará presta a servir, A mi preciosa hija por su comprensión y fortaleza.

## Resumen y abstrac

### Resumen

La I.E Progreso N° 30001-54 de Satipo, como sucede en todo el país tienen problemas para adaptarse a la modalidad de estudio en el que es limitado realizar movimientos y juegos a través de los medios virtuales en tal sentido los niños muestran un giro psicomotor carente, ante la cuestión se planteó como objetivo: Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 68 estudiantes y una muestra de 20, la técnica empleada fue la observación y el instrumento para el recojo de datos se utilizó la ficha de observación, con el cual se halló resultados respecto a la variable Óculo manual que el 15% de estudiantes están en el nivel inicio para el pre test y un 0% para el post test, del mismo modo un 5% de estudiantes se encuentran en logro destacado para el pre test y 50% para el post test pudiendo comprobar la mejoría notable a través de los juegos. Se concluyó con la identificación que las pruebas experimentales están distribuidas, consistente y justificable, con la t de Student se comprobó que la  $t_c > t_{0.05}$  en tal sentido se descartó ( $H_0$ ) y se aceptó ( $H_a$ ), pudiendo de esta manera presumir de manera mensurable que los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en un 0,620 que habla de un 38,44%.

*Palabras Claves:* Antebrazo, brazo, juegos tradicionales, muñeca y óculo manual.

## Abstract

The I.E Progreso N° 30001-54 of Satipo, as it happens in the whole country have problems to adapt to the study modality in which it is limited to make movements and games through the virtual media in such sense the children show a lacking psychomotor turn, before the question was raised as objective: To explain in what way the traditional games improve the manual ocular movement in the children of the Educational Institution Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. The research was quantitative, experimental level and pre-experimental design. The population was 68 students and a sample of 20, the technique used was observation and the instrument for data collection was the Likert-type questionnaire with which results were found with respect to the variable Manual Oculus that 15% of students are in the beginning level for the pre-test and 0% for the post-test, in the same way 5% of students are in outstanding achievement for the pre-test and 50% for the post-test being able to prove the remarkable improvement through the games. It was concluded with the identification that experimental tests are distributed, consistent and justifiable, with the student's t-test it was proved that the  $t_c > t_{0.05}$  in such sense it was discarded ( $H_0$ ) and accepted ( $H_a$ ), being able to presume in a measurable way that traditional games improve the manual eye movement in a 0.620 that speaks of a 38,44%.

*Key words: Forearm, arm, traditional games, wrist and manual eye.*

## Contenido

1. Título de la Tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Firma del jurado y asesor.....	iii
4. Agradecimiento y/o dedicatoria .....	iv
5. Resumen y abstrac .....	v
6. Contenido.....	vii
7. Índice de figuras y tablas .....	ix
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.2 Bases teóricas .....	19
2.2.1 Juegos tradicionales.....	19
2.2.2 Movimiento óculo manual .....	25
III. Hipótesis .....	30
IV. Metodología .....	31
4.1 Diseño de la investigación.....	31
4.1.1 Tipo de estudio .....	31
4.1.2 Nivel de Investigación.....	31
4.1.3 Diseño de Investigación .....	32
4.2 Población y muestra .....	32
4.3. Definición y operacionalización .....	34
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
4.5 Plan de análisis .....	35

4.6 Matriz de consistencia .....	37
4.7 Principios éticos .....	39
V. Resultados.....	40
5.1 Resultados.....	40
5.1.1 Resultados descriptivos .....	40
5.1.2 Análisis inferenciales .....	45
5.2 Análisis de resultados .....	56
VI. Conclusiones .....	61
Aspectos complementarios .....	63
Referencias bibliográficas .....	64
Anexos .....	70



## Índice de figuras y tablas

### Figuras

Figura 1 Representación gráfica de la variable Óculo manual .....	41
Figura 2 <i>Representación gráfica de la dimensión Coordinación de mano.</i> .....	42
Figura 3 Representación gráfica de la dimensión coordinación de muñeca.....	43
Figura 4 Representación gráfica de la dimensión Coordinación del antebrazo .....	44
Figura 5 Representación gráfica de la dimensión Coordinación del brazo. ....	45
Figura 6 <i>Nivel de aceptación</i> .....	47

### Tablas

Tabla 1 Distribución de la población .....	33
Tabla 2 Distribución de la muestra .....	33
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables.....	34
Tabla 4 Matriz de consistencia .....	37
Tabla 5 Baremo de interpretación de variables y dimensiones.....	40
Tabla 6 Tabla de frecuencia de la variable Óculo manual .....	40
Tabla 7 <i>Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación de mano</i> .....	41
Tabla 8 Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación de muñeca .....	42
Tabla 9 Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación del antebrazo .....	43
Tabla 10 <i>Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación del brazo</i> .....	44
Tabla 11 <i>Prueba de normalidad</i> .....	45
Tabla 12 <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	46
Tabla 13 <i>Grado de influencia</i> .....	48
Tabla 14 Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de mano .....	48
Tabla 15 <i>Prueba de muestras emparejadas de la coordinación de mano</i> .....	49
Tabla 16 <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i> .....	50

Tabla 17 Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de muñeca.....	50
Tabla 18 <i>Prueba de muestras emparejadas de la coordinación de muñeca</i> .....	51
Tabla 19 <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i> .....	51
Tabla 20 Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de ante brazo.....	52
Tabla 21 <i>Prueba de muestras emparejadas de la coordinación del antebrazo</i> .....	53
Tabla 22 Muestras emparejadas.....	53
Tabla 23 Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de brazo .....	54
Tabla 24 <i>Prueba de muestras emparejadas de la coordinación del brazo</i> .....	54
Tabla 25 Muestras emparejadas.....	55

## I. Introducción

El individuo, desde los largos tramos primarios de la vida, conoce el mundo a través de los reflejos, que más tarde se convierten en movimientos formados y verificados. El perfeccionamiento es una interacción que muestra el cambio, la separación, el despliegue y el cambio progresivo hacia grados de asociación más prominentes y más intrincados. Es todo menos un ciclo ininterrumpido e incorporado cuyo escenario clave es la existencia cotidiana regular. En esta línea, el trasfondo histórico de cada individuo decidirá sus cualidades y esa carga de ocasiones que han sucedido en los principales tramos largos de la vida comprobarán la distinción de la persona.

Haeussler y Marchant (2009) señalan que el perfeccionamiento psicomotor en los niños es actualmente vital dentro del sistema de formación de calidad completa, ya que se considera como el desarrollo de las partes clarividentes y motrices de la persona que conducen a un avance superior en el entorno en el que se descubre.

Esta etapa es especialmente significativa, es aquí donde se establece una relación motriz e intelectual, y es aquí donde los juegos adquieren un valor instructivo por los resultados concebibles de la investigación de la propia circunstancia actual y las conexiones consistentes que favorecen a través de las comunicaciones con los objetos, el clima, los demás y uno mismo. Los primeros pensamientos topológicos, mundanos, espaciales y de pensamiento crítico se trabajan a partir de ejercicios intentados con otros en diversas circunstancias de desarrollo de su movimiento.

Una de las principales investigaciones relacionadas con el juego como método de enseñanza, es la del estudioso holandés de la historia Johan Huizinga, el que percibió que el juego se podría establecer como estrategia de enseñanza siendo lo más característico e intrigante de nuestro entorno, y común que se encuentra en todo individuo.

Se percibe una increíble comprensión al pensar en el juego como una acción temprana en el giro humano Panez y Ochoa (2000). Así también, se considera explícitamente, como una pieza esencial en el mundo creativo de los niños INDECI, UNICEF y Terre de hommes (2010), porque es el movimiento el más beneficioso y atractivo.

A pesar de que es posible separar el juego de algunos sistemas y espacios de mejora, en la presente auditoría nos centraremos en las partes del avance social que son sostenidas por el juego de los niños. Algunos creadores como López (2012) y Ponce (2009) mencionan que el juego se une a la progresión de diversas habilidades sociales que mejoran la relación de la persona con los demás y con su entorno social, al ser participativo y abierto. Panez y Ochoa (2000) confirman que, en este sentido, el juego, al cumplir una labor de formación, permite examinar y dominar componentes genuinos y, explícitamente, permite investigar la relación con los demás, al igual que los modelos, usos y afinidades que hacen posible el avance del carácter individual, sexual y social.

La problemática de la investigación se centra en la actualidad, la educación inicial se organiza sobre la base de cuatro columnas principales: averiguar cómo. saber, averiguar cómo hacer, averiguar cómo vivir respectivamente y averiguar cómo ser; en otras palabras, se propone lograr el avance esencial del niño.

Se identificó que en la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021, los estudiantes demostraron dificultad para desenvolverse de manera autónoma al jugar y hacer uso del óculo manual a pesar de que la institución educativa tiene un espacio adecuado para que los niños puedan desarrollar su motricidad, óculo manual y podal, las razones de este problema se deben a los dos años de pandemia que afectaron las clases presenciales el cual repercute en la formación de los estudiantes generando en ellos deficiencia en su desarrollo psicomotor.

Una de las variables significativas en la ausencia de perfeccionamiento del movimiento psicomotriz se encuentra dentro del clima familiar, en pocas palabras, el padre de familia no construyen una incitación a temprana edad en el niño, quizás sea por ausencia de conocimiento suficientes, o por una dedicación y tiempo limitado, igualmente hay diferentes elementos que van a influir en el gran avance psicomotriz de los pequeños desde el nacimiento hasta cuando tenga que relacionarse con la sociedad.

También se evidencia que algunos estudiantes están presionando a desarrollar un trabajo que no corresponde a su edad, pero los padres lo consideran como algo normal y apoyan a esta petición, sin tener en cuenta las consecuencias que les generan. Si bien los hechos confirman que definitivamente no hay un alto nivel de familias que promueven el movimiento óculo manual, se notan generalizaciones, como el llamado machismo, indicando que es el hombre quien mantiene el hogar, mientras que las damas son en su mayoría amas de casa. Además, hay poca comunicación entre los familiares, razón por la que los niños se limitan a hablar y expresar sus pensamientos y generan timidez al poder desenvolverse libremente en el hogar, evidenciando la poca coordinación al desplazarse, realizar movimientos motores.

Por todo lo anterior, surge la necesidad de experimentar y aplicar una propuesta de trabajo para mejorar las habilidades psicomotrices en los estudiantes, estableciendo sesiones de aprendizaje dirigidos a construir esta finalidad fortalecer su movimiento óculo - manual.

Ante tal cuestión se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021?

Y ante tal problema se planteó como objetivo: Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa

Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. Y sus objetivos específicos: Determinar de qué manera los tradicionales mejoran la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021?, Identificar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación de muñeca en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021, Precisar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del antebrazo en los niños de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021 y Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del brazo en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

La metodología se constituyó de una investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental con pre test y post tes con un solo grupo, para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y como instrumento la ficha de observación. La presente investigación se realizó con una población de 68 estudiantes y una muestra de 20 niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. Teniendo la autorización del director, así también de la maestra de aula y padres de familia de la mencionada Institución. En cuanto al análisis y procesamiento de datos se realizó con el paquete estadístico SPSS versión 25.

Lleva una justificación teórica, la presente investigación se realizó con la plena intención de descubrir metodologías educativas que permitan mejorar el desarrollo manual-visual de los niños y niñas, las cuales deben estar fundamentadas en diferentes especulaciones, pero particularmente para lograr su legitimidad.

Respecto a su justificación práctica, surgió en función de la necesidad de mejorar el desarrollo manual-visual de los jóvenes; el no despreocuparse de tales cuestiones no impulsará la exploración tanto de la hipótesis como de la práctica para buscar y descubrir arreglos instructivos.

Y, por último, respecto a la justificación metodológica, los procedimientos establecidos de forma habitual y aprobados a través de la participación en los niños serán un compromiso increíble con el objetivo de que diferentes instructores puedan probarlos y reproducirlos en su circunstancia específica.

Los resultados respecto a la variable Óculo manual en su pre y post test encontramos el resultado del 15% de estudiantes que se sitúan en el nivel inicio para el pre test y un 0% para el post test, del mismo modo observamos en el último nivel de aprendizaje que 5% de estudiantes se encuentran en logro destacado para el pre test y 50% para el post test pudiendo comprobar la tendencia de mejoría notable a través de los juegos en el movimiento óculo manual.

La conclusión de la investigación respecto a los movimientos óculo manual se identificó mediante la prueba de shapiro wilk que afirmó que las pruebas están distribuidas normalmente y la prueba de la t de Student que descartó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptó la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Pudiendo identificar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,620 que habla de un 38,44% de mejoría a través de los juegos tradicionales en el movimiento óculo manual que consiste en la coordinación de los ojos con las manos, muñeca, antebrazo y brazo; que el estudiante desarrolla en sus actividades diarias en aula.

La investigación consta de capítulos y se compone como sigue: En el capítulo I se consignó la Introducción, en el capítulo II la Revisión de literatura, para el capítulo III la Hipótesis, en el capítulo IV la Metodología, en el capítulo V el Resultado y en el capítulo VI las Conclusiones.

## II. Revisión de literatura

### 2.1 Antecedentes

#### Internacionales

Tomalá (2018). En su investigación “*Juegos tradicionales como medio del desarrollo de la coordinación óculo-pédica en niños de 9 A 11 años*” Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física Deporte y Recreación. Este trabajo de investigación, se realizó en el periodo 2017 – 2018, donde se requiere ahondar en la investigación de la coordinación óculo – pédica, como ayuda a la niñez carente de Psicomotricidad. La propuesta es elaborar una guía de juegos tradicionales, para optimizar la coordinación óculo – pédica en niños de la Unidad Educativa CEBI, que servirá para responder a los objetivos planteados, con lenguaje acorde a la edad, con revisión documentada en textos educativos relacionados con el tema. Este estudio empírico, usa diferentes herramientas, para poder obtener resultados reales. Se utilizó técnicas de investigación como, análisis, síntesis, observación, entre libros y revistas. Tomando en cuenta las potencialidades, formación, incentivando a los actores de la comunidad educativa a cultivar los juegos tradicionales, respetando el derecho al ser humano y al medio ambiente.

Ponce (2018). En su investigación “*Uso del juego de las canicas en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Santa Rosa*” Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia. La investigación se basa en el estudio de la coordinación óculo manual presente en los niños y niñas, la misma que se da partir de un problema, encontrado en el inadecuado desarrollo de este tipo de cualidades, por esa razón se ha empleado el juego de las canicas como medio de interacción lúdica que permite al estudiante conseguir un adecuado desarrollo de la coordinación, tanto óculo



manual como motriz, por ello al realizar la investigación, se determina que juegos de concentración y comprensión como las canicas requieren de un nivel alto de habilidades y destrezas que incluyen la coordinación, debido a que incluso se une con las matemáticas y razonamiento al momento de realizar un tiro con las canicas, cabe recalcar que los resultados obtenidos demuestran el impacto positivo que tiene el juego de las canicas hacia el niño, la mayor parte de personas e investigaciones posteriores que se involucran en la investigación aportan con su criterio para presentar un panorama más amplio de la situación actual de los niños en cuanto a su desarrollo de la coordinación segmentaria, especialmente la óculo manual. La mejora continua que tiene los niños participes del juego de las canicas es alta por ello se recomienda la aplicación de este método, en niños que presenten ciertos problemas con la coordinación de su cuerpo y sobre todo de cualidades en las cuales requiere la intervención de la vista.

Moya (2021). En su tesis “*Estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la UEM Santiago de Píllaro*”. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. La investigación, se desarrolló con el objetivo de implementar una estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio (quinto, sexto y séptimo año de educación básica) en la UEM Santiago de Píllaro, contribuye a que estos perduren, continúen y transmitan de generación en generación, contribuyan a que, se preserve la cultura de los pueblos ancestrales, permitan, también, que los niños/as realicen actividades físicas que beneficien su salud emocional, mental y física. La metodología aplicada fue cualitativa con un diseño no experimental, la investigadora, se limita a observar e interpretar la información recopilada a través de la observación directa y la aplicación de 2 encuestas a 5 docentes y 175 estudiantes, lo cual permitió emitir un juicio valorativo sobre la situación actual referente a la enseñanza de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa. De este modo, se logró

determinar que en la institución no, se practican juegos tradicionales, sin embargo, tanto los docentes como los estudiantes poseen conocimientos básicos sobre los mismos, lo cual sirve de apoyo para una adecuada inserción de la estrategia de enseñanza de los juegos tradicionales.

Sánchez (2018). En su tesis *“Propuesta pedagógica para mejorar la coordinación óculo-manual por medio de las formas jugadas en la escuela de formación de tenis de campo en el nivel de baby tenis del club la pradera de Potosí”*. Bolivia, donde se utilizó a los criterios metodológicos donde se explica la metodología que es el enfoque mixto (cuanti-cualitativo), donde utilizamos la metodología utilizada consistió en mediciones del desarrollo motor a través del test de Da Fonseca (1996), y del análisis de diarios de campo de cada una de las sesiones del programa implementado. Se continuará con la descripción de la población las 4 fases del proceso, luego las técnicas e instrumentos de recolección de la información que se utilizaron, enseguida el marco legal donde se referencia la Constitución Política de Colombia mencionando a la ley de educación y la ley del deporte como entidades legales más importantes. En seguida la propuesta pedagógica los fundamentos de la misma, los objetivos, los contenidos, la metodología, los resultados obtenidos de la propuesta y finalmente las conclusiones obtenidas durante el proceso.

Seis, David (2017). En su tesis *“Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “2 de Mayo” de la ciudad de Santo Domingo en el año lectivo 2016-2017”*, Quito. Tuvo como propósito mejorar el desarrollo de los vínculos socio-emocional de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “2 de Mayo” de la ciudad de Santo Domingo a través de la aplicación de Juegos tradicionales, que ayuden a fortalecer el autoestima, seguridad y confianza del estudiante ya que es fundamental para el desarrollo de su personalidad y a la vez ayudar a preservar la identidad cultural de

nuestra sociedad. En esta investigación se contempla cual es problemática a la cual se dará solución además de plantear el objetivo general y justificar la importancia del tema a investigar. Se describen las bases teóricas tratando de fundamentar y sustentar el proyecto además de la metodología del proyecto que será cualitativo - cuantitativa, la modalidad será Proyecto Integrador de Saberes, se presenta también el análisis de los resultados obtenidos de la encuesta aplicada. Además de presentar la propuesta es la elaboración de una guía en la cual se ejecutarán diversas actividades a través de la aplicación de los Juegos tradicionales, como un recurso pedagógico que contribuye a potencializar capacidades físicas e intelectuales, destrezas y la integración entre compañeros mejorando así los vínculos afectivos entre compañeros. Finalizando con las conclusiones y las recomendaciones que dan respuesta a los objetivos planteados del trabajo.

### **Nacionales**

Bedoya (2019). En su investigación "*Implementación de juegos tradicionales para fortalecer las habilidades óculo pédicas y óculos manuales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo*". La presente práctica pedagógica centra su atención en la lúdica, la cual está relacionada con los juegos tradicionales, de allí que se plantee el problema en términos de la pregunta: ¿Cómo fortalecer las habilidades óculo pédicas y manuales a partir de los juegos tradicionales en los niños del grado tercer uno de la Institución Educativa Julián Trujillo, sede Francisco Julián Olaya? De igual manera el propósito del proyecto, consiste en implementar juegos tradicionales que fortalezcan las habilidades óculo pédicas y manuales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo, el cual se enmarca en la línea de investigación Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano y la didáctica como eje educativo. Finalmente, la propuesta presenta un esquema que tiene cuatro fases, la primera muestra la selección de los juegos, la segunda la delimitación del lugar, la tercera los objetivos y

reglas y la cuarta manos a la obra, además se sugieren acciones lúdicas para llevar a cabo la práctica las fases del esquema.

Acuña (2020). En su investigación “*Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años-IEI N° 535, Bambamarca*”. corresponde al tipo de investigación explicativa, con diseño preexperimental; cuyo objetivo es demostrar que los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños de la muestra; trabajo que nace ante la problemática educativa de esta institución; específicamente en el aprendizaje psicomotriz de los estudiantes de 5 años, en donde se pudo observar que existen gran porcentaje de estudiantes que tienen dificultades para saltar la soga, correr y saltar, reconocer sus lateralidades, son poco sociables, por lo que es necesario determinar en qué nivel se encuentra el desarrollo psicomotor de cada estudiante mediante un pre test, para de allí en adelante tener que planificar un conjunto de sesiones con juegos de tradicionales de la zona, para que de esta manera ellos puedan mejorar sus habilidades psicomotoras. Luego de la aplicación de estas sesiones se podrá determinar si este conjunto de sesiones con juegos tradicionales, mejoraran las habilidades psicomotoras de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, mediante un post test, esperando que mejoren significativamente por el bienestar cognitivo social y psicomotor de los estudiantes a nivel local para luego ir ampliando al nivel regional y nacional.

López (2018). En su tesis: “*Juegos Tradicionales como medio de Desarrollo Psicomotor para los niños de quinto año básico de la escuela 12 de octubre de la ciudad de Manta*” Universidad Laica Eloy Alfaro De Manabi, Ecuador. El desarrollo psicomotor representa una serie de etapas y retos que desde el desarrollo evolutivo de los niños aporta a su óptimo crecimiento, sin embargo para su desarrollo no se toma en cuenta los juegos tradicionales y sus ventajas, es por ello que el objetivo de esta investigación fue Analizar los juegos tradicionales como medio para el desarrollo psicomotor en los niños de quinto

año de básica de la escuela 12 de Octubre ubicada en Manta, para lograr este propósito, se empleó una metodología cuantitativa, la población objeto de estudio fueron 50 niños del quinto año de básica de la escuela arriba mencionada. El instrumento utilizado para la captación de datos fue el cuestionario de evaluación psicomotora propuesta por la asociación de profesores de Chile, denominado TEPSI. Una vez realizado el diagnóstico se aplicó una serie de batería de juegos tradicionales para valorar su efectividad. Los resultados arrojaron que los juegos tradicionales ayudan a mejorar la coordinación óculo manual, óculo podal, saltos, coordinación fina y gruesa.

Angeles (2020). En su investigación “*Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial*”. Universidad Nacional De Tumbes. La presente tiene como propósito principal, determinar la importancia de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de educación inicial. La metodología implementada se inicia con la observación de la realidad, y la investigación bibliográfica referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial. En las instituciones educativas del nivel inicial, los juegos tradicionales siguen siendo una actividad lúdica muy importante en la vida de los niños; a través de estos juegos aprenden destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo.

Inga (2020). En su tesis “*La puchka como técnica y desarrollo de coordinación óculo-manual de las niñas y niños de 3 años de la IEP de Inicial “Corazón de Jesús”- Lircay, Huancavelica*”. La puchka es un arte ancestral que los antiguos peruanos han pasado de generación en generación, permitiéndoles hacer hermosos mantos y otras piezas de fascinante expresión cultural. La puchka como técnica de hilado, no sólo es desarrollada por mujeres, sino también por varones. Esta técnica, en su ejecución y aplicación, permite desarrollar la coordinación óculo-manual en los niños y niñas. La realización de ciertos

ejercicios y movimientos psicomotoras finos, hacen que intervengan los ojos, manos, dedos y otros aspectos más en ciertos ejercicios de coordinación óculo manual que sirven para la iniciación de la pre escritura e instruir en el desarrollo cognitivo, habilidades, destrezas y otros. La presente investigación describe la relación que se da entre la puchka como técnica y el desarrollo óculo manual en los niños pre escolares, con el objetivo de demostrar como la puchka interviene en el desarrollo de ciertos ejercicios de coordinación óculo manual en la I.E.P de Inicial “Corazón de Jesús” -Lircay-2019. El estudio es de tipo aplicada y el nivel descriptivo. En esta investigación se buscó describir la asociación de la puchka como técnica con el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños y niñas. El resultado demostró que, mediante el uso de la puchka como técnica, se llegó a mejorar el desarrollo óculo manual en los niños, tal como lo plantea la hipótesis principal del proyecto. Los resultados pueden ser usados por los docentes de las Instituciones Educativas del nivel inicial en la realización de sus actividades relacionados con el desarrollo de la coordinación óculo manual, ya que favorecerá, además, el desarrollo de la escritura, de los trazos, moldeos, pintado, etc. Otro aspecto que deben tomar en cuenta es que ayuda a mejorar la atención preescolar, al ser una técnica más apropiada, ya que es parte de nuestro medio socio cultural.

Valentin (2021). En su tesis “*Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*”. El trabajo tuvo como objetivo general: Mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. El trabajo investigación es de tipo aplicada, se intervino sobre la variable independiente utilizando una metodología apropiada y dinámica para la aplicación de “Los juegos tradicionales” con el propósito de mejorar la variable dependiente. El enfoque que se utilizó fue experimental porque se manipularon las variables demostrar resultados

positivos, se consideró la investigación cuantitativa porque se recabó información y se analizó datos numéricos en relación a las variables. El nivel de investigación fue de comprobación de hipótesis: Este nivel de investigación consideró formular una hipótesis para explicar tentativamente la ocurrencia de las variables así mismo se consideró, el diseño de investigación cuasi experimental, conformados por dos grupos pre y pos test, en el estudio se trabajó con una muestra representativa de 65 estudiantes del primer grado de primaria. Con 33 estudiantes del 1° “B” que conformaron el grupo experimental y 32 estudiantes del 1° “C” que formaron parte del grupo control antes de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales, el 56.9% de estudiantes 1°“C” del grupo control presentaban bajo nivel de dominio de la motricidad gruesa y el 68.3% de estudiantes del 1°“B” del grupo experimental tampoco tenían el dominio de la motricidad gruesa. Para mejorar la motricidad gruesa se ha desarrollado los juegos tradicionales, mediante la aplicación de las 20 sesiones vivenciales se ha logrado que los estudiantes mejoren la motricidad gruesa. Finalmente se consolidó los resultados a través de la interpretación de los cuadros estadísticos donde podemos señalar. Una vez que se aplicó la estrategia de los juegos tradicionales, se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa. La propuesta para mejorar el problema se aplicó los “Juegos tradicionales”. Así mismo se diseñó una estrategia para el desarrollo de los juegos tradicionales.

Medina & Vigilio (2020). En su tesis *“Influencia del dribling con el balón de mini-básquet para el desarrollo de la coordinación óculo-manual en los estudiantes del primero de secundaria de la Institución Educativa Particular “Santa Teresita de Lisieux” del Distrito de Miraflores, Arequipa-2020”*. uvo como objetivo general del estudio, fortalecer el dribling mediante juegos del mini básquetbol para el desarrollo de la

coordinación óculo-manual en los estudiantes del primero de secundaria, en la investigación se utilizó la metodología de tipo experimental, siendo su diseño pre experimental cuantitativo, se tuvo una población y muestra de 39 estudiantes del primer grado de secundaria, la técnica e instrumento utilizada fue el test de Slalon que se aplicó continuamente en cinco sesiones, para determinar la hipótesis se hizo uso de la t de Student, se ha llegado a la conclusión general; La práctica del dribling con balón de mini-básquet ayuda a mejorar significativamente la coordinación óculo-manual en los estudiantes del primero de secundaria de la Institución Educativa Particular Santa Teresita de Lisieux” del distrito de Miraflores - Arequipa. El reporte de los resultados de la prueba de t para muestras relacionadas o emparejadas, se planteó el nivel de significancia de  $5\% = 0,05$ , estimando el p-valor se logra que el  $p < 0,000 < p < 0,05$ , siendo significativa el resultado. Considerando los resultados de la tabla se logra una media en la prueba de entrada de 14,4982 considerado muy pobre al desarrollo óculo manual, a diferencia de la prueba de salida en 6,9318 considerado muy superior al desarrollo óculo manual

Farfan (2019). En su tesis “*Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la IE 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata-Arequipa 2018*”. Tuvo por objetivo determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que alcanzan los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata- Arequipa 2018, mediante la aplicación de una Estrategia Didáctica basada en juegos tradicionales. La muestra estuvo conformada por 21 estudiantes, 10 niñas y 11 varones cuyas edades fluctúan entre los 3 y 4 años constituidos en el distrito de Paucarpata del departamento de Arequipa. El instrumento utilizado fue Lista de Cotejos para la Motricidad Gruesa y se aplicó como Estrategia Didáctica la aplicación de Juegos tradicionales. Los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento fueron analizados estadísticamente con el programa SPSS



Statistic 23.0 en el que se concluyó que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, mejora la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018, ésta afirmación se apoya en los resultados de las comparaciones diferenciadas entre las medidas de tendencia central y dispersión del Pre-Test y el Post-test grupo de estudio experimental, se observa que en el pre-test la media aritmética es de 9.81 puntos y por otro lado la media aritmética del post test es de 16.29 puntos, habiendo una diferencia de 6.48 puntos entre ambos promedios, indicando una mejora.

### **Locales**

Acero (2019) En su tesis “*Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución educativa inicial n° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2019*”. Tuvo como objetivo general: Determinar la influencia los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021. Con metodología cuantitativa experimenta. Con una población de 113 de 3-4-5 estudiantes y una muestra de 24 estudiantes de 5 años de edad, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento pre-test y pos-test la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la fiabilidad por a través del alfa de Cronbach (0,821) Para analizar y tabular los datos obtenidos en el pre y pos-test se utilizó el programa SPSS versión 24 evidenciando los resultados estadísticos a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor  $P= 000$  el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% evidenciando así que el 79.16% de los educandos resultaron tener mejores condiciones en su aprendizaje de la competencia, luego de la aplicación del instrumento se descubrió que pudieron reconocer el peso, color, su forma donde partiendo del momento pudieron implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando su propio

pensamiento se concluyó que los juegos lúdicos matemáticos influenciaron en su aprendizaje.

Camac & Ottos (2018). En su tesis “*Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Progreso Satipo*”. tuvo como propósito proponer el juego infantil para mejorar el aprendizaje en matemática en el nivel de inicial, como población y muestra se ha trabajado con 14 niños y niñas del nivel inicial siendo una muestra censal, el tipo y nivel de investigación fue descriptiva teniendo como variable el estudio de los juegos infantiles y aprendizaje de nociones en matemática. El estudio llegó a la siguiente conclusión. Queda determinado con respecto a los juegos infantiles. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas contribuyen el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas de la institución educativa El Progreso de la provincia de Satipo. Se observó el resultado respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño. Del 100% de los niños que equivale a 14 elementos de la muestra observada, lograron de 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas. Del 100% de los niños que equivale a 14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas.

Ramos (2018) En su tesis “*Juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2018*”. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018. La

investigación fue de tipo aplicada. Nivel y diseño correlacional, el método empleado para el trabajo de investigación fue: el método general científico, y sus fases. La población estuvo conformada por 114 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018. Y una muestra de estudiantes de 3 años de edad. Siendo el resultado general que el coeficiente hallado  $r= 0.838$  que cuantificó la relación entre la variable Juegos matemáticos y la noción de número, ha concluido que ambas variables se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que los Juegos matemáticos tuvo una correlación positiva perfecta en la noción de número en los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 70.22%.

Ayala (2018) En su tesis “*Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018*”. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. Siendo el tipo de investigación aplicada del nivel correlacional. Los métodos empleados fueron: el método científico, descriptivo y estadístico. La población estuvo conformada 104 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. Y una muestra de 19 estudiantes de 5 años de edad. Se creó una base de datos en el programa excel, para el procesamiento y análisis de datos se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 23 Teniendo como resultado de acuerdo con el objetivo general que es: Determinar la relación que existe entre juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. Siendo el resultado que el coeficiente hallado  $r= 0.904$  cuantificó la relación entre la variable juego lúdico y la actividad matemática, ha concluido que ambas variables se relacionan de manera positiva con una

intensidad perfecta, se determinó que los juegos lúdicos influyen en la actividad matemática de los estudiantes en un 81.7%.

Fernández & Vera (2019). En su tesis "*Actividades Psicomotrices Para Desarrollar La Coordinación Viso Manual en los y las estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa de Convenio N° 30632 "Divino Niño Jesús" del Distrito y Provincia de Satipo en la Región Junín, Durante El Año 2016*". Tuvo como objetivo diseñar y organizar actividades psicomotrices didácticas para mejorar la coordinación viso manual en los y las estudiantes del 3° grado "A" de educación primaria de la I.E. N° 30632 "Divino Niño Jesús" del distrito y provincia de Satipo, en la región Junín. Su metodología fue de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño transversal. Sus resultados nos muestran que el 3% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro previsto, el 63% están en proceso y el 34% se encuentran aún en inicio en la dimensión de coordinación de óculo manual – estático. Concluye que la planificación y diseño de las actividades psicomotrices están estructuradas, desde el punto de vista de Pierre Vayer sobre la Educación Psicomotriz, la cual está basada en métodos activos, teniendo como Principio metodológico al Juego, los cual nos permitió fundamentar de manera científica nuestra propuesta La aplicación de la prueba de entrada nos permite afirmar la problemática en cuanto a deficiencias en la coordinación viso manual de los y las estudiantes de 8 años de la I.E. 30632 "Divino Niño Jesús" del Distrito de Satipo, así lo demuestran los resultados pues un 92 % de nuestros alumnos tiene dificultades para realizar actividades que implican el uso de la vista y la mano, así lo muestran las tablas del 1 al 4 y los gráficos del 1 al 4.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Juegos tradicionales**

#### **a) El concepto de juego**

Aizencang (2005) Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades.

Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de ocio o de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, asintiendo esta definición el autor Aizencang (2005) asevera que el juego favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría.

Por otra parte, el juego de los niños es una acción divertida con fines instructivos para fomentar las habilidades fundamentales de los niños menores de 6 años, ya que proporciona al niño recién nacido la alegría de comunicar lo que es con la necesidad de tener un sentido de seguridad en su entorno general. En este sentido, se caracteriza por ser libre, permitiendo al niño abogar por sí mismo y favorecer sus medidas de convivencia, satisface las capacidades integradoras y rehabilitadoras sin la exigencia suprema de materiales, sea como sea, se crea bajo reglas ya que ordena las actividades de manera particular y apropiada.

Asimismo, Burgués (2000) en su libro define algunas características del juego como voluntario y libre; divertido, agradable, alegre, satisfactorio; espontáneo, instintivo,

irracional; gratuito, improductivo, intrascendente; incierto, fluctuante, aventurero; ambivalente, oscilatorio; comprometido, consciente; estético, creativo; fantasioso, simbólico, ficticio; serio, necesario, solemne; reglado. (p. 10)

### **b) Principio del juego**

El juego se caracteriza generalmente y los enfoques instructivos de cada nación apoyan que es cualquier cosa menos un camino entre la maestría ideal para el avance de las habilidades y destrezas necesarias para la psicomotricidad, el sentimiento social y la mejora natural de cada persona, como indica la distribución de UNICEF "*El juego fortalece el cuerpo y previene las enfermedades, prepara a los jóvenes desde el principio para su futuro aprendizaje, disminuye las manifestaciones de estrés y desánimo, y desarrolla la confianza*" (UNICEF, Derecho al juego, al deporte y a la recreación, 2007); Además, desarrollan la confianza (UNICEF, Right to Play, Sport and Recreation, 2007). En consecuencia, el 20 de noviembre de 1989, el juego, así como la diversión, fueron proclamados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los Derechos del Niño, el artículo 31 establece que "los Estados que se adhieran a la presente Convención considerarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida social e imaginativa, concediéndole libertades apropiadas y equivalentes, por lo que no es más que un derecho que no debemos negar al niño (UNICEF, Convención sobre los Derechos Humanos, 2005, p. 5).

### **c) Juegos tradicionales**

Sonlleva (2016). Sostienen que los juegos consuetudinarios "*Son aquellos que resultan imprescindibles para el legado social de un público en general*" por lo que están inmersos en determinadas ceremonias, fiestas y celebraciones sorprendentemente comunes del lugar a lo que los escritores del libro Velázquez y Peñalba añaden que los juegos convencionales son "*Aquellos que han logrado una extraordinaria dispersión entre la*

*población, por lo que son conocidos y pulidos por los dos jóvenes y mayores".* Numerosas melodías, rimas y canciones infantiles tienen cabida en los juegos famosos, al igual que un extraordinario número de ejercicios lúdicos realizados con materiales sencillos (platos, piedras, pañuelos, lazos, cuerdas, tizas, etc.) que están al alcance de todos.

Es fundamental aclarar que los juegos convencionales en numerosos eventos soportan algunas distancias que son apropiadas del avance de la forma de vida de un pueblo por tal explicación no podemos demostrar que las rondas habituales de cada distrito tienen una sólida similitud con las tradiciones hereditarias del lugar por lo que el Ministerio de Educación distribuyó la articulación adjunta. Los juegos convencionales se han comunicado de una época a otra en la estructura oral, pero además han estado soportando alteraciones e incluso diferencia en el nombre en ciertos lugares. Hay además pruebas de la fusión de juegos occidentales a los que se han presentado, en algunos casos, algunas variaciones vecinales.

Janut & Verdeny, (2002) manifiestan que por juego se entiende entiende por juegos tradicionales a los juegos que representan de alguna manera las costumbres, tradiciones. de cada país, región, departamento, provincia o distrito con la clara finalidad de la preservación de cultura a través de la transmisión de cultura mediante los juegos que trascienden de generación en generación así afirma Además, son un imperativo estratégico para acompañar el desarrollo socio afectivo del infante debido a sus características y naturaleza ya que ayudan al niño a afirmar su identidad para desenvolverse con autonomía y cimentar su autoestima y auto concepto, por ende, autorregular su comportamiento respetando normas.

**d) Taxonomía de los juegos tradicionales.**

Rodriguez, (2013) menciona que:

De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características, estos se clasifican en tres aspectos según el lugar de procedencia, es decir, cada juego tiene una característica propia del lugar en que se originó, aunque este haya sufrido algunos cambios o influencias de otros lugares, otra clasificación es según la actividad física absoluta como saltos, carreras. y por último según los materiales que se usan o movimientos corporales, como ademanes, mímicas, cantos, rimas, y en caso del uso de materiales chapas, piedras, sogas, tizas. (p. 13)

No obstante, la ordenación de los juegos consuetudinarios según su lugar de inicio es importante para nosotros y es en esta línea el tema de exploración en el libro "*Juegos multiculturales 225 Rondas tradicionales de un mundo mundial*".

Los autores Janut y Verdeny (2002) ejemplifican esta caracterización en niveles. La principal eficacia en la reunión que hay que considerar es la de la masa terrestre en la que se han encontrado: África, América, Asia, Europa y Oceanía. También, y procediendo con la proposición de área espacial, dentro de cada tierra firme, se ve como adecuado que los juegos parezcan reunidos por su nación de inicio.

**e) Juegos consuetudinarios en la localidad andina.**

Los juegos convencionales tienen una importancia general para los jóvenes ya que son un derecho que preocupa a la juventud, no obstante, incluyen varios alcances explícitos a un grupo poblacional específico ya que son supervisores de la transmisión social y esta es la situación de nuestro distrito andino, como lo fundamenta (DESP, 2016, p. 89) a la luz de que la característica del distrito sur no es equivalente a la de la localidad silvestre, incluso las ceremonias y celebraciones consuetudinarias son únicas. Los juegos por aquí del Perú son creados dentro de un sistema teórico que modela las apariencias sociales y sorprendentemente algunas prácticas vivas de la población ya que el juego y el trabajo se entrelazan en la adolescencia debido a los ensayos infantiles cercanos. No



obstante, los impedimentos, los jóvenes, utilizan su imaginación y creatividad en instantáneas de recreación para descubrir aperturas para el juego, explotando el llevarse bien con otros niños; siendo confirmado esta investigación por el Ministerio de Educación (2016) que dice que:

En este animado movimiento no es inesperado notar a los niños que aceptan el papel de la madre o el padre como si esto significara una base para su futuro trabajo en su propia familia cuando estos lleguen a la edad adulta es entonces que el juego y la suplantación son la manera por la cual los jóvenes idealmente fomentan su maestría ya que están ganando habilidades que esperan la comprensión de la racionalidad y las reglas de la misma. Además, al no tener juguetes llamativos, aprovechan los bienes de la naturaleza.

**f) Los juegos habituales en la localidad andina según el Ministerio de Educación**

Se racionalizan en los juegos que favorecen el avance psicomotor son aquellos que esperan que los jóvenes realicen desarrollos reales de coordinación visomotriz, además, tenemos los juegos verbales que significan relatar rimas, cantar, preguntas, zumbidos por último los juegos perceptivos en los que el niño hizo separación de olores, sabores, superficies. (DESP, 2016, p. 92).

**g) Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes**

Según el Ministerio de educación indica que los juegos los juegos tradicionales para niños presentan las siguientes dimensiones: Aizencang (2005).

– **Juego motor**

El juego del motor está relacionado con el desarrollo y la experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puede producir en el pequeño. Botar sobre un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujar, entre otros, son juegos de motor. Los pequeños aprecian los juegos de motor porque están en una fase en

la que intentan ejercitar y controlar su cuerpo. Asimismo, tienen una tonelada de energía que buscan utilizarla haciendo diferentes y fluctuantes desarrollos.

Se sugiere que el pequeño realice juegos de motor en zonas al aire libre, donde haya espacio adecuado para realizar cada uno de los desarrollos requeridos, rebotar, correr, desplazarse en espacios normales, inclinados, pasos básicos o diferentes impedimentos que representen una prueba para el niño, estaremos apoyando el avance de la psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

#### – **Juego cognitivo**

El juego psicológico es un tipo de juego intelectual que desencadena el interés escolar del pequeño. El juego psicológico comienza cuando el niño entra en contacto con objetos de su circunstancia actual que intenta investigar y controlar. Más adelante, la ventaja del niño se transforma en un esfuerzo por abordar una prueba que requiere el apoyo de sus conocimientos y no sólo el control de los objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres formas, intenta construir un pináculo con ellas, llegar a un objeto con un palo, juegos de mesa como el dominó o la memoria, rompecabezas, preguntas, entre otros, son casos de juegos psicológicos.

#### – **Juegos sociales**

Los juegos sociales se describen por la trascendencia de la comunicación con otra persona como objeto de la facilidad. A continuación, se presentan instancias de juegos sociales que ocurren en diversas edades de la vida de los niños: cuando un niño juega con los dedos o mallas de su mamá; habla cambiando los tonos de voz; juega a encontrar el polizón; juega a reflejar su propia imagen en el espejo, entre otros.

En los niños más consolidados se observan juegos en los que hay reglas y la necesidad de aguantar, pero también la ronda de "*abrazos*". Los juegos sociales ayudan a los niños a aprender a relacionarse con los demás. Les ayudan a darse cuenta de cómo

relacionarse con amor y calidez, con significado, sin esfuerzo. Además, acerca a las personas que juegan entre sí, ya que las une de una manera única.

### **2.2.2 Movimiento óculo manual**

#### **a) Teoría**

Ortega (2007) Afirma que el movimiento óculo manual conduce al niño al dominio de la mano, donde los elementos más afectados que intervienen directamente son: La mano, La muñeca, El antebrazo y El brazo.

Henríquez (2013) La coordinación manual llevará al niño a la autoridad de la mano. Los componentes más influenciados, que intervienen legítimamente son: la mano, la muñeca, la parte inferior del brazo, el brazo, será esencial para que tenga la opción de trabajar y abrumar esta señal de forma más amplia en el suelo, en la pizarra y con componentes de poca exactitud, por ejemplo, la acentuación de los dedos. Ejercicios que ayudan a crear la coordinación visual-manual: pintar, perforar, ensartar, cortar, formar, dibujar, sombrear, replicar el laberinto, (p. 25)

Molina (1969) La coordinación motor-visual es el tipo de coordinación que ocurre en un desarrollo manual o corporal que reacciona y se ajusta decididamente a una mejora visual.

Ortega (2007) menciona que la coordinación visual-motor es la acción conjunta de lo que se ve con los límites, lo que infiere, además, un nivel específico de exactitud en la ejecución de la conducta. Se percibe como una coordinación motora-visual o manual visual. Sus prácticas son la escritura, la ejecución de instrumentos musicales, el dibujo de gestos faciales y los ejercicios de la vida cotidiana.

Conde y Viciano (1997) La coordinación visomotora aludida a la coordinación ojo-mano y ojo-pie se caracteriza por el trabajo conjunto y preciso del movimiento motor y la acción visual.

Le Boulch (1986) Los ejercicios fundamentales de la coordinación ojo-mano son el lanzamiento y la composición.

Tapia (2014) La motorización fina incluye desarrollos progresivamente exactos que se requieren particularmente en emprendimientos en los que el ojo-mano, los dedos, por ejemplo, el lagrimeo, el corte, la pintura, el sombreado, el encordado, la composición, etc. se utilizan todo el tiempo.

Barruezo (2000) refiere que la coordinación del motor visual es la ejecución de desarrollos equilibrados por el control de la visión. La visión de un objeto muy quieto o en desarrollo es lo que hace que la ejecución exacta de los desarrollos lo consiga con la mano o lo golpee con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo lo que hace que la impulsión exacta de los desarrollos se aclimate al peso, el elemento del artículo que necesitamos lanzar con la meta que llega al objetivo.

La coordinación visomotriz establecida entre la vista y la actividad de las manos es normalmente aludida como coordinación óculo-manual. El avance de la coordinación óculo-manual es vital importancia para la escritura lo que implica que la mano debe estar equilibrada y ser exacta al sostener y ejecutar los grafismos, y es la vista la que debe animar el área de las líneas, juntas o independientemente.

La llamada motricidad fina o coordinación visomotora es la acción conjunta percibida las extremidades teniendo que ver, además, un nivel específico de precisión en la ejecución de la conducta.

Molina (1969) afirma que la coordinación visual - manual como indica la presencia del creador cree que la coordinación general necesita de una perfecta comprensión de los juegos fuertes en reposo y en desarrollo, no intenta su mejora tiránica hasta los quince años, que instiga su guía subyacente y dinámica. La coordinación general presenta dos

perspectivas separadas: la coordinación estática y la coordinación dinámica, ya sea que esta coordinación esté o no en proceso de creación (p. 09-19)

- La coordinación estática está dada por la concordancia entre el movimiento de los racimos musculares amenazantes se trabaja como lo demuestra el tono y permite el aseguramiento intencional de los puntos de vista
- La coordinación dinámica es la acción simultánea de unos pocos grupos de músculos para ejecutar desarrollos voluntarios genuinamente complejos.

A los dos tipos de coordinación se les habla por las visas de insubordinación neuromotriz que dominan el trabajo estático - paridad estática - y el motor - igualación y colaboración agradable de giros modificados y no automatizados de los eventos.

La coordinación dinámica será de tipo manual cuando se trabaje por el juego de los avances de dos dados.

Cada tipo de coordinación instruida tiene un enfoque poco común y diferente que presenta caracteres evolutivos, ya sea que se trate de coordinación dinámica o estática o de coordinación general o simplemente manual; sin embargo, mantienen una unidad central ya que han sido aclaradas con medidas transformadoras y siguiendo el desarrollo psicomotor convencional imprevisto. En este sentido, para cada edad motora existe un curso de acción de reentrenamiento contrastado y estático, una sola coordinación general y una coordinación dinámica manual y visomotora; estos planes están inamoviblemente relacionados entre sí y, de esta manera, en el coeficiente intelectual, mantendrán la indestructible solidaridad del desarrollo imprevisto.

La coordinación está sujeta al desarrollo del sistema sensorial, a la edad, a la debilidad y al ejercicio; graduándola según la edad, secuencial del niño típico. En definitiva, se restablecerá con métodos para actividades excepcionales que permitan

obtener la exactitud, rapidez y solidez de los desarrollos de los apéndices superiores, en particular de las manos.

Con la finalidad de que los niños desarrollen una gran coordinación óculo manual, los criterios de acompañamiento a tomar en cuenta son:

- Mantener el equilibrio corporal creado alrededor de todo.
- Haber creado lateralidad (izquierda - derecha).
- Ideas espaciales (arriba - abajo, dentro - fuera)

La coordinación manual acompañara al estudiante al manejo con destreza de la mano, los componentes que favorecen ello y que contribuyen con su coordinación son:

**b) Dimensiones del movimiento óculo manual:**

– **La mano**

Sancho-Bru, Vergara, Jarque-Bou, Mora & Pérez (2012), afirma que el movimiento de la mano se describe con ángulos de flexión-extensión en todas las articulaciones interfalángicas y en el metacarpo carpianas de los dedos anular y meñique, y con ángulos de flexión-extensión y de abducción-aducción en todas las articulaciones metacarpofalángicas, en el metacarpo carpiano del pulgar.

– **La muñeca**

Carrere, Méndez, & Peñaranda (2011), manifiesta que la articulación de la muñeca mecánicamente se comporta como una doble condílea capaz de realizar movimientos en dos planos del espacio. En el plano frontal realiza el movimiento de aducción (inclinación cubital) y de abducción (inclinación radial). Y en el plano sagital realiza el movimiento de flexión (flexión palmar) y extensión (flexión dorsal).

– **El antebrazo**

Ríos (2016) manifiesta que es el tercer componente del modelo cinemático es el antebrazo, el cual es el segmento de la extremidad superior que va del codo a la muñeca.

La posición y orientación del antebrazo son afectados por dos movimientos, la pronosupinación y el flexo extensión del codo.

– **El brazo.**

Ríos (2016) manifiesta que es: el segundo componente del modelo cinemático es el brazo, el cual se considera como el segmento de la extremidad superior del cuerpo humano que va desde el hombro al codo. La posición y orientación del brazo son afectadas por los movimientos del hombro.

### **III. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

Los juegos tradicionales mejoran positivamente del movimiento óculo manual en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

#### **Hipótesis específicas**

- Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación de mano en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación de muñeca en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación del antebrazo en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación del brazo en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.



## **IV. Metodología**

### **4.1 Diseño de la investigación**

#### **4.1.1 Tipo de estudio**

En este estudio la investigación fue de tipo de aplicada según finalidad.

Tamayo (2007), nos dice que la investigación de tipo aplicada: “se presenta mediante la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o porque causa se produce una situación o acontecimiento particular”.

En el experimento, el investigador maneja de manera liberada la variable experimental y luego observa lo que ocurre en condiciones controladas.

#### **4.1.2 Nivel de Investigación**

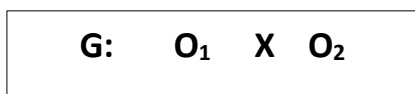
El trabajo tendrá el nivel de investigación. En el presente estudio por su naturaleza y sus características que presenta, es de nivel explicativo basada en que el investigador divide a las personas objeto de la investigación en dos o más grupo y estos grupos reciben tratamientos idénticos, excepto que el investigador da a un grupo o no a los otros la condición en la que está interesado.

Hernández, Fernández y Baptista (2007) Señala que los requisitos se debe de cumplir todo diseño. Donde la manipulación intencional de una más variable independiente por lo tanto se considera que la variable independiente es la supuesta causa en la relación dada entre variable, la variable dependiente es el efecto que provoca la variable independiente a esto se puede decir que un experimento se lleva a cabo para analizar si una o más variable independiente afectan a una más variable dependiente y por qué lo hacen (p, 100)

### 4.1.3 Diseño de Investigación

El diseño general de este trabajo de acuerdo con las ideas de Hernández será de tipo pre experimental, se denomina así porque su grado de control es mínimo generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en realidad. El diseño específico pre experimental fue con un pre y pos test con solo grupo. En este caso el pre y post test se aplicó en los niños de 4 años de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

Por lo que el presenta el siguiente diseño:



Dónde:

GE: Grupo experimental niños de 4 años del nivel inicial

O1: Pre test

X: Tratamiento: sesiones de clase

O2: Post test

### 4.2 Población y muestra

#### a) Población

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Según Tamayo (1980), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde la unidad de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación (p.114)

Barriga (2008) explicó que la población es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica ser una ciudadanía en común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, matrícula en una misma universidad o similares.

**Tabla 1***Distribución de la población*

<b>Edad</b>	<b>Sección</b>	<b>Varón</b>	<b>Mujer</b>	<b>Total</b>
<b>3 años</b>	Azucena	17	8	<b>25</b>
<b>4 años</b>	Margarita	12	8	<b>20</b>
<b>5 años</b>	Clavel	12	11	<b>23</b>
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>27</b>	<b>68</b>

*Fuente:* Nomina de matrícula 2021.

**b) Muestra**

La muestra es la que determina la problemática ya que les capacita de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. “

Afirma que la muestra “es el grupo de individuos que toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (Tamayo, M 1997, p.38)

Barriga (2008 define que la muestra es una parte pequeña de la población o sus conjuntos de ética, que sin embargo posee las principales características de aquella. Esa es la principal propiedad de la muestra, la que hace posible el investigador que trabaja con la muestra generalice sus resultados a la población.

La muestra fue de 20 niños de 4 años de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54, Satipo – 2021

**Tabla 2***Distribución de la muestra*

<b>Edad</b>	<b>Sección</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>Total</b>
<b>4 años</b>	Margarita	12	8	<b>20</b>
<b>Total</b>				<b>20</b>

*Fuente:* Nomina de matrícula 2021

### 4.3. Definición y operacionalización

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de las variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medicion
<b>Juegos tradicionales</b>	Aizencang (2005) Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades.	Se simplifican en los juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz siendo aquellos que exigen al niño a realizar movimientos físicos de coordinación viso motora.	Juego motor Juego cognitivo Juego social	No aplica	Intervalar  1. Inicio 2. Proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado
<b>Óculo manual</b>	Ortega (2007) Afirma que el movimiento óculo manual conduce al niño al dominio de la mano, donde los elementos más afectados que intervienen directamente son: La mano, La muñeca, El antebrazo y El brazo. Adecuada por la investigadora de	Consiste en la acción de las manos en coordinación con los ojos la cual tiene cuatro dimensiones coordinación de mano, coordinación de muñeca, coordinación de antebrazo, coordinación de brazo.	Coordinación de mano  Coordinación de muñeca  Coordinación del antebrazo  Coordinación del brazo	Manejo y control de manos Manejo de dedos y control de sus yemas Movimiento libre de la muñeca Manejo de objetos Empuñar y controlar objetos Traza figuras con el lápiz Dibujo de figuras Control de objetos en movimiento Resuelve situaciones con sus prendas Genera posturas y movimientos para graficar. Coordinación al caminar Acierta al hacer punzadas Acierta al lanzar objetos	

*Fuente:* Elaboracion propia

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

##### **a) Técnicas**

Se utilizó la observación ya que es una técnica específica de recolección de datos donde la observación del comportamiento desarrolla de las actividades los estudiantes de manera integral.

Hernández, Fernández y Bautista (1998) “La observación puede utilizarse como instrumento de medición es muy diversas circunstancias, la cual consiste en el registro sistemático, valido y confiable del comportamiento o conducta y manifiesta” (p.309).

##### **b) Instrumento**

Villegas (2005) Es una modalidad sumamente importante que permite obtener datos de grandes poblaciones(muestra)mediante la aplicación de un conjunto de preguntas escritas de manera objetiva y debidamente calibrada y sistematizada, evitando las preguntas impertinentes y de doble cañón. (p, 167)

El instrumento que se utilizó en esta investigación fue la ficha de observación donde estuvo conformado por 04 dimensiones y conformado por cinco ítems, donde cada uno de ellos con 5 ítems. Donde los criterios de valoración fueron tres niveles ordinales como sigue: *inicio, proceso, logro*.

#### **4.5 Plan de análisis**

Hernández (2016) Una vez que los datos se han codificado, transferido a una matriz, guardado en un archivo y “limpiado” los errores, el investigador procede a analizarlos.

En la actualidad, el análisis cuantitativo de los datos se lleva a cabo por computadora u ordenador, ya casi nadie lo hacen de forma manual ni aplicando formulas, en especial si hay volumen considerable de datos. Por otra parte, en la mayoría de las instituciones de educación media y superior, centro de investigación, empresas y sindicatos

se dispone de sistema de cómputo para archivar y analizar datos. De esta suposición parte el presente capítulo. Por ello, se entra en la interpretación de los resultados de los métodos de análisis cuantitativo y no es el procedimiento del cálculo

El análisis de los datos se efectúa sobre la matriz de datos utilizando un programa computacional. El proceso de análisis se esquematiza en la figura 1 posteriormente lo veremos paso a paso.

*Proceso para efectuar análisis estadístico son:*

- Primero: Seleccionar un software apropiado para analizar los datos.
  - Segundo: Ejecutar el programa: SPSS, versión 25.
  - Tercero: Explora los datos.
- a) Analizar descriptivamente los datos por variable.*
- b) Visualizar los datos por variable*
- Cuarto: Evaluar la confiabilidad y validez logradas por el o los instrumentos de medición.
  - Quinto: Analizar mediante pruebas estadísticas las hipótesis planteadas (análisis estadístico inferencial).
  - Sexto: Realizar análisis adicionales.
  - Séptimo: Preparar los resultados para presentarlos (tablas, graficas, figuras, cuadros, etcétera). (p, 272)

## 4.6 Matriz de consistencia

**Tabla 4**

*Matriz de consistencia*

<b>Título:</b> Juegos tradicionales para mejorar el movimiento óculo manual en los niños de la Institucion Educativa. Progreso n° 30001-54 Satipo, 2021				
<b>Enunciado del problema</b>	<b>Objetivos de la investigacion</b>	<b>Hipotesis</b>	<b>Variable</b>	<b>Metodología</b>
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>	<b>Variable</b>	<b>Tipo de investigación:</b> El presente trabajo será de tipo cuantitativa aplicado.
¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021?	Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	Los juegos tradicionales mejoran positivamente del movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	<b>independiente:</b> Juegos tradicionales	<b>Nivel de investigación:</b> Experimental
<b>Problema específico</b>	<b>Objetivo específico</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Variable dependiente</b>	<b>Diseño de investigación:</b> Sera preexperimental con pre test y post test.
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera los juegos tradicionales para mejorar la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021?</li> <li>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación de muñeca en los niños de la Institución</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.</li> <li>Identificar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación de muñeca en los niños de la Institución</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.</li> <li>Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación de muñeca en los niños de la Institución</li> </ul>	Movimiento óculo manual  <ul style="list-style-type: none"> <li>•Coordinación de Mano</li> <li>•Coordinación de Muñeca</li> <li>•Coordinación del Antebrazo</li> <li>•Coordinación del Brazo</li> </ul>	<b>Población:</b> Estuvo integrado por todos los niños y niñas.
				<b>Muestra.</b> 20 niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021?	Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	<b>Muestreo</b> Tipo no probabilístico o intencional
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del antebrazo en los niños de Institución</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precisar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del antebrazo en los niños de Institución</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación del antebrazo en los niños de la Institución</li> </ul>	<b>Técnicas:</b> Observación
Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021?	Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	<b>Instrumento:</b> Ficha de observación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del brazo en los niños de la Institución</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del brazo en los niños de la I.E Progreso N°</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación del brazo en los niños de la Institución</li> </ul>	
Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021??	30001-54 Satipo, 2021.	Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.	

*Fuente:* Elaboracion propia



#### 4.7 Principios éticos

De acuerdo con los principios éticos establecidos por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, esta investigación se desarrolló conforme a los criterios:

- **Protección de la persona:** Protección de persona en este apartado se consideró a la persona que es toda investigación como fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determina de acuerdo a l registro en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.
- **Libre participación y derecho a estar informado:** El ámbito de la investigación en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la confidencialidad y de la privacidad. Este principio también involucrara el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especialidad vulnerabilidad.
- **Beneficencia y no-maleficencia:** Debiendo asegurar el bienestar de las personas que participan en la investigación. La conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y máxima los beneficios.
- **Principio de justicia:** Por parte del investigador debiendo ejecutar un juicio razonable, ponderable y tomar las preocupaciones necesarias para asegurarse de que su sesgo, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren práctica injusta. Se reconoce que la realidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los proceso, procedimiento y servicio asociados a la investigación. Integridad científica con el que se estimuló rectitud para regir la actividad científica del investigador.

## V. Resultados

### 5.1 Resultados

Para la traducción de los resultados, se expuso una escala con la que podemos descifrar la información reunida por los niveles de aprendizaje, que nos ayudará a estimar y abordar los desempeños de los estudiantes.

**Tabla 5**

*Baremo de interpretación de variables y dimensiones*

Nivel	Variable	Dimensión
1. Inicio	20_34	5_8
2. Proceso	35_49	9_12
3. Logro	50_64	13_16
4. Logro destacado	65_80	17_20

*Fuente:* Cálculo y estimación propia

#### 5.1.1 Resultados descriptivos

**Tabla 6**

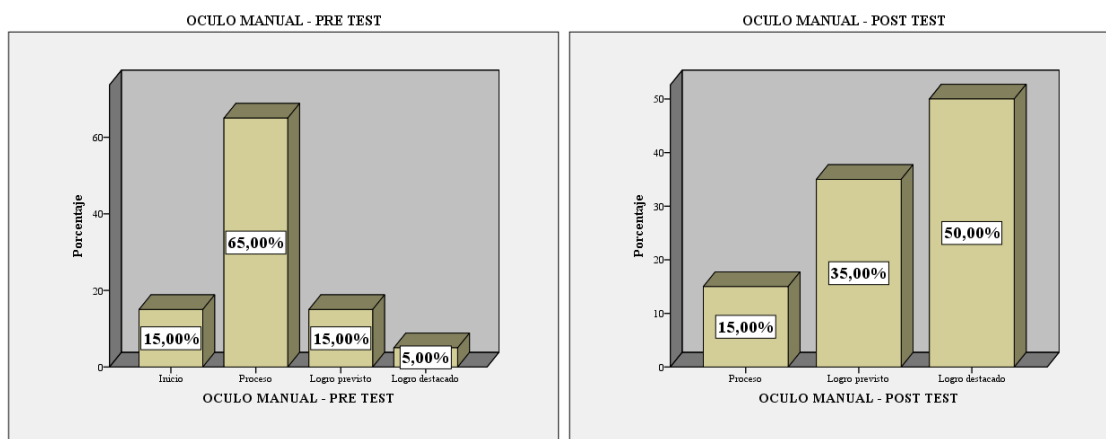
*Tabla de frecuencia de la variable Óculo manual*

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	3	15,0	0	0
	Proceso	13	65,0	3	15,0
	Logro previsto	3	15,0	7	35,0
	Logro destacado	1	5,0	10	50,0
	Total	20	100,0	20	100,0

*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

**Figura 1**

*Representación gráfica de la variable Óculo manual*



*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

En la tabla 5 y figura 1: Respecto a la variable Óculo manual en su pre y post test encontramos el resultado del 15% de estudiantes que se sitúan en el nivel inicio para el pre test y un 0% para el post test, del mismo modo observamos en el último nivel de aprendizaje que 5% de estudiantes se encuentran en logro destacado para el pre test y 50% para el post test como logro destacado pudiendo comprobar la tendencia de mejoría notable a través de los juegos en el movimiento óculo manual que consiste en la coordinación de los ojos con las manos, muñeca, antebrazo y brazo; que el estudiante desarrolla en sus actividades diarias en aula. El instrumento se aplicó a un conjunto de 20 alumnos, abordando el conjunto de la muestra.

**Tabla 7**

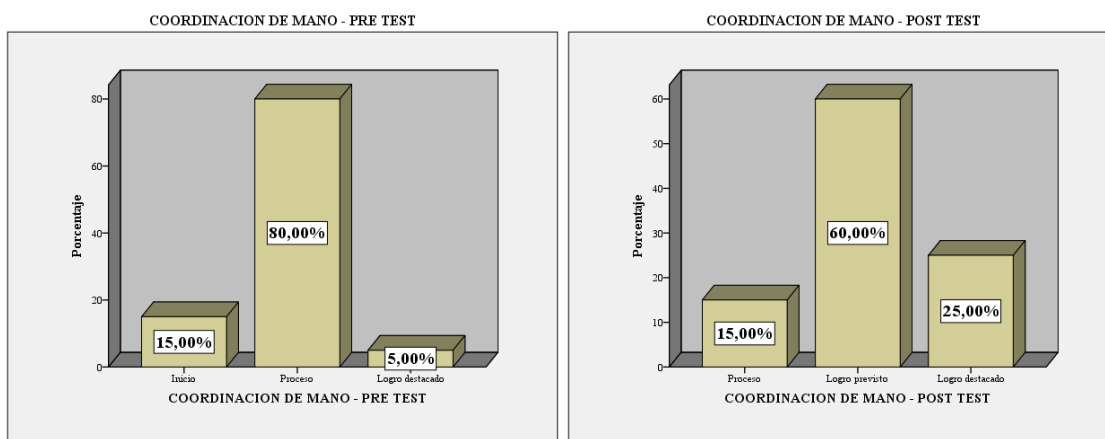
*Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación de mano*

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	3	15,0	0	0
	Proceso	16	80,0	3	15,0
	Logro previsto	0	0	12	60,0
	Logro destacado	1	5,0	5	25,0
	Total	20	100,0	20	100,0

*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

**Figura 2**

*Representación gráfica de la dimensión Coordinación de mano.*



*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

En la tabla 7 y figura 2: Respecto a la dimensión coordinación de mano encontramos el resultado del 5% de estudiantes que lograron alcanzar el logro destacado en el pre test y un 60% de estudiantes en el pos test siendo a mayoría posicionan a la dimensión en el nivel logro respecto al manejo y control de las manos, dedos y yemas en el momento en el que el niño realiza sus actividades. El instrumento se aplicó a un conjunto de 20 alumnos, abordando el conjunto de la muestra.

**Tabla 8**

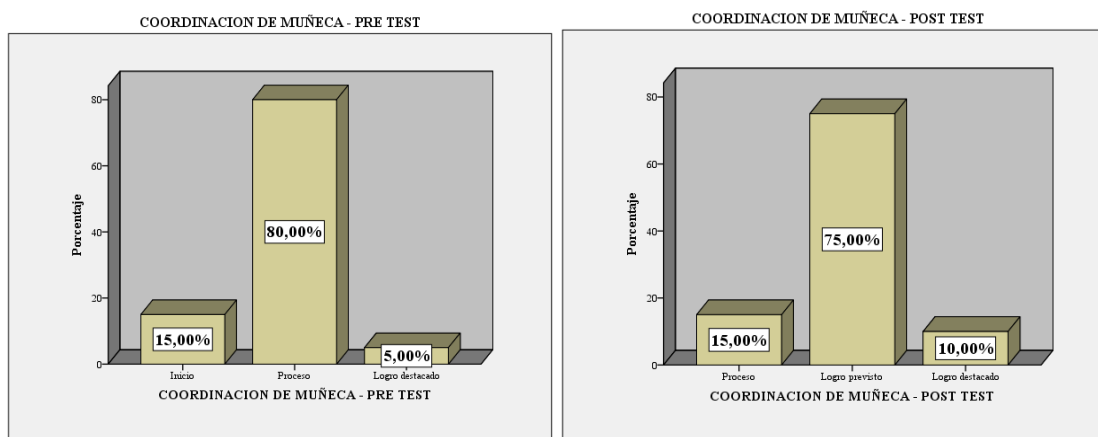
*Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación de muñeca*

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	3	15,0	0	0
	Proceso	16	80,0	3	15,0
	Logro previsto	0	0	15	75,0
	Logro destacado	1	5,0	2	10,0
	Total	20	100,0	20	100,0

*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

**Figura 3**

*Representación gráfica de la dimensión coordinación de muñeca*



*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

En la tabla 8 y figura 3: Respecto a la dimensión coordinación de muñeca encontramos el resultado del 5% de estudiantes que lograron alcanzar el logro destacado en el pre test y un 75% de estudiantes se encuentran en logro en el pos test siendo la mayoría respecto al movimiento libre de la muñeca con el que maneja objetos, empuña objetos y traza figuras con el lápiz.

**Tabla 9**

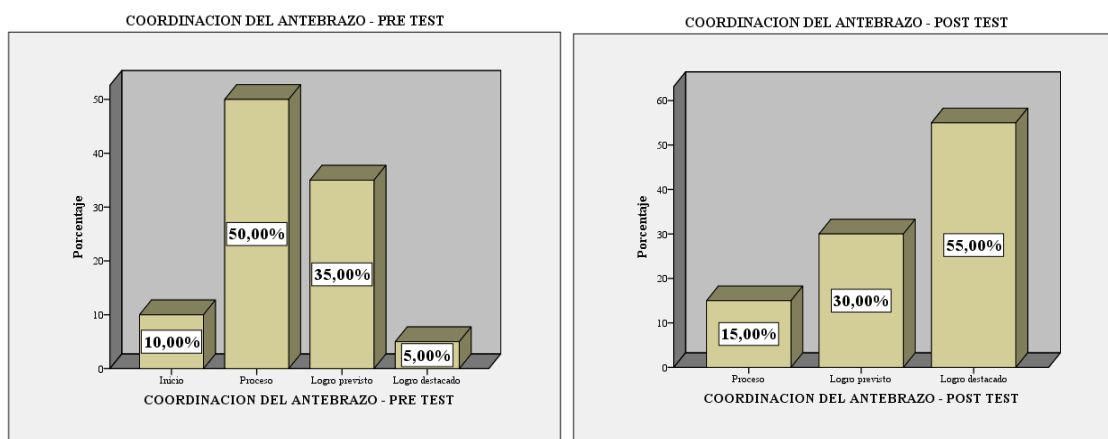
*Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación del antebrazo*

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	2	10,0	0	0
	Proceso	10	50,0	3	15,0
	Logro previsto	7	35,0	6	30,0
	Logro destacado	1	5,0	11	55,0
	Total	20	100,0	20	100,0

*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

**Figura 4**

*Representación gráfica de la dimensión Coordinación del antebrazo*



*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

En la tabla 9 y figura 4: Respecto a la dimensión coordinación del antebrazo encontramos el resultado del 5% de estudiantes que lograron alcanzar el logro destacado en el pre test y un 55% siendo a mayoría posicionan a la dimensión en el nivel logro pre visto en el pos test respecto a su coordinación del antebrazo con el que dibuja figuras, controla objetos en movimientos, se viste con sus prendas y genera posturas propias al graficar.

**Tabla 10**

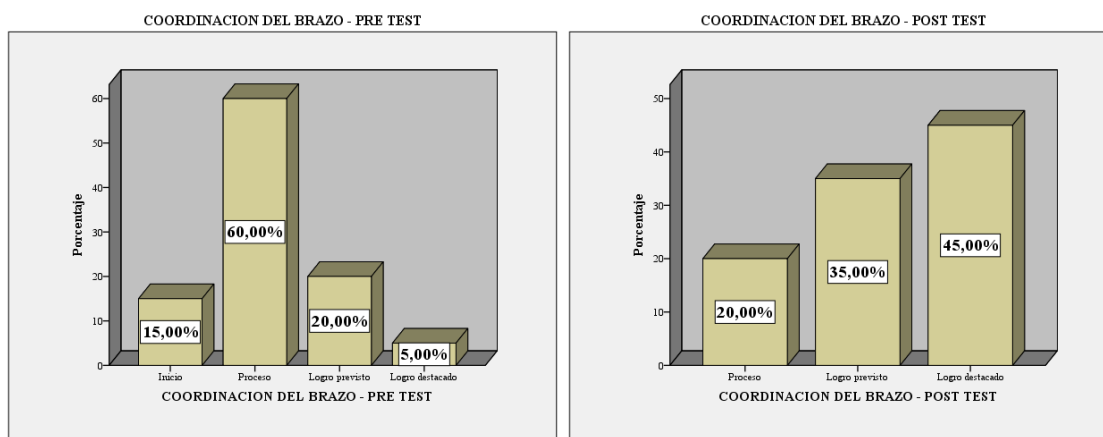
*Tabla de frecuencia de la dimensión Coordinación del brazo.*

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	3	15,0	0	0
	Proceso	12	60,0	4	20,0
	Logro previsto	4	20,0	7	35,0
	Logro destacado	1	5,0	9	45,0
	Total	20	100,0	20	100,0

*Fuente:* Información adquirida a partir del uso del instrumento

**Figura 5**

Representación gráfica de la dimensión Coordinación del brazo.



Fuente: Información adquirida a partir del uso del instrumento

En la tabla 10 y figura 5: Respecto a la dimensión coordinación del brazo encontramos el resultado del 5% de estudiantes que lograron alcanzar el logro destacado en el pre test y un 45% siendo a mayoría posicionan a la dimensión en el nivel logro destacado en el pos test respecto a su coordinación del brazo que se refleja cuando el niño camina y coordina brazos y pies, al acertar punzadas en sus actividades y acierta al lanzar objetos.

### 5.1.2 Análisis inferenciales

#### Prueba de normalidad de la variable óculo manual

**Tabla 11**

Prueba de normalidad

Prueba de normalidad			
Shapiro-Wilk			
Estadístico			
		gl	Sig.
Óculo manual - pre test	,790	20	,001
Óculo manual - post test	,765	20	,000

Fuente: Spss v. 025

Respecto al resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable.

### Prueba de muestras emparejadas de la variable óculo manual

**Tabla 12**

*Prueba de muestras emparejadas*

		Diferencias emparejadas							
				95% de intervalo					
				Media	de confianza de				
		Desviación		de error	la diferencia			Sig.	
		Media	estándar	estándar	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par 1	Óculo manual - pre-test - óculo manual - post test	-1,250	,639	,143	-1,549	-,951	-	19	,000
							8,753		

En la prueba de la t de Student podemos destacar que el grado de significancia se encuentra por debajo de 0,05, el grado de libertad es 19 y la t calculada es igual a 8,753, con el que afirmamos consistencia de las pruebas experimentales y con los cuales decidiremos la hipótesis.

### Contrastación de Hipótesis

#### Para lo cual citaremos a la hipótesis general

- Ha: Los juegos tradicionales mejoran positivamente el movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- Ho: Los juegos tradicionales no mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.



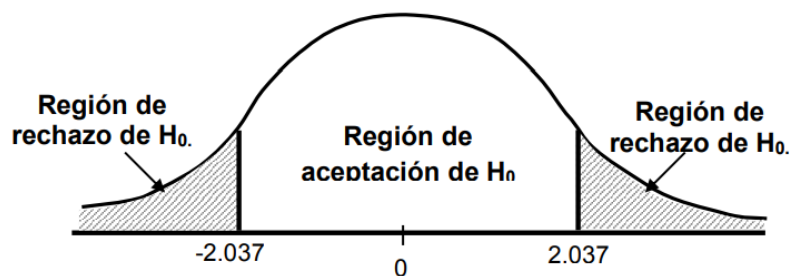
*De acuerdo:*

- a) Prueba estadística: Distribución “t de student”
- b) Categoría de significación:  $\alpha = 0,05$
- c) Grados de libertad:  $(N1-1) = 19$
- d) “t” calculada: 8,753
- e) Valor crítico:  $t_{0,05} = 2,037$
- f) Toma de decisión:

- Si  $t_C > t_{0,05}$  se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_a$
- Si  $t_C < t_{0,05}$  se acepta  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$

### Figura 6

*Nivel de aceptación*



*Fuente: Spss v. 25*

Entonces:

- De acuerdo al diagrama encontramos que la  $t_c > t_{0,05}$  en tal sentido descartamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) propuesta por el investigador, pudiendo de esta manera asegurar que las pruebas experimentales mejoran la variable.
- El post test presenta una media aritmética más elevada que el pre-test del que se tomó el ejemplo con un instrumento similar antes de las sesiones de aprendizaje.

- Podemos presumir de manera mensurable que los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

### **Para medir el grado de influencia citamos al objetivo general**

Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

### **Tabla 13**

#### *Grado de influencia*

<i>Correlaciones de muestras emparejadas</i>			
		N	Sig.
Par 1	Óculo manual - pre test & óculo manual - post test	20	,620

*Fuente: Spss v. 25*

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,620 que habla de un 38,44% de mejoría a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

### **Tabla 14**

#### *Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de mano*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Coordinación de mano - pre test	,574	20	,000
Coordinación de mano - post test	,788	20	,001

*Fuente: Spss v. 25*

Respecto al resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable.

## Contrastación de hipótesis

*Para lo cual citaremos a la hipótesis específica 1:*

- H<sub>1</sub>: Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- H<sub>0</sub>: Los juegos tradicionales no mejoran la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Tabla 15**

*Prueba de muestras emparejadas de la coordinación de mano*

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Coordinación de mano - pre test - Coordinación de mano - post test	-1,150	,587	,131	-1,425	-,875	-8,759	19	,000

*Fuente: Spss v. 25*

Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 8,759 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

*Para medir el grado de influencia citamos al objetivo específico 1: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación de mano en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.*

**Tabla 16***Correlaciones de muestras emparejadas*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Coordinación de mano - pre test & coordinación de mano - post test	20	,557	,011

*Fuente: Spss v. 25*

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,557 que habla de un 31,02% de mejoría en la coordinación de mano a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Tabla 17***Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de muñeca*

Prueba de normalidad			
Shapiro-Wilk			
Estadístico			
		gl	Sig.
Coordinación de muñeca - pre test	,574	20	,000
Coordinación de muñeca - post test	,688	20	,000

*Fuente: Spss v. 25*

Respecto al resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable.

**Contrastación de hipótesis**

Para lo cual citaremos a la hipótesis específica 2:

- H<sub>1</sub>: Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación de muñeca en

los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

- $H_0$ : Los juegos tradicionales no mejoran la coordinación de muñeca en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Tabla 18**

*Prueba de muestras emparejadas de la coordinación de muñeca*

		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
Par 1	Coordinación de muñeca - pre test - coordinación de muñeca - post test	-1,000	,459	,103	-1,215	-,785	-9,747	19	,000

*Fuente: Spss v. 25*

Para la ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 9,747 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

*Para medir el grado de influencia citamos al objetivo específico 2: Identificar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación de muñeca en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.*

**Tabla 19**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Coordinación de muñeca - pre test & Coordinación de muñeca - post test	20	,673	,001

*Fuente: Spss v. 25*

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,673 que habla de un 45,29% de mejoría en la coordinación de muñeca a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

## Tabla 20

*Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de ante brazo*

Prueba de normalidad	Shapiro-Wilk	
	Estadístico	
	gl	Sig.
,855		
Coordinación del antebrazo - pre test	20	,006
Coordinación del antebrazo - post test	,740	20 ,000

*Fuente: Spss v. 25*

Respecto al resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable.

## Contrastación de hipótesis

*Para lo cual citaremos a la hipótesis específica 3:*

- Ha: Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación del antebrazo en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- Ho: Los juegos tradicionales no mejoran la coordinación del antebrazo en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Tabla 21***Prueba de muestras emparejadas de la coordinación del antebrazo*

		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior				
Par 1	Coordinación del antebrazo - pre test - Coordinación del antebrazo - post test	-1,050	,605	,135	-1,333	-,767	-7,764	19	,000

*Fuente: Spss v. 25*

Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 7,764 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

*Para medir el grado de influencia citamos al objetivo específico 3: Precisar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del antebrazo en los niños de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.*

**Tabla 22***Muestras emparejadas*

	N	Correlación	Sig.	
Par 1	Coordinación del antebrazo - pre test & coordinación del antebrazo - post test	20	,675	,001

*Fuente: Spss v. 25*

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,675 que habla de un 45,56% de mejoría en la coordinación del antebrazo a

través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Tabla 23**

*Prueba de normalidad de la dimensión coordinación de brazo*

Prueba de normalidad	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Coordinación del brazo - pre test	,826	20	,002
Coordinación del brazo - post test	,784	20	,001

Fuente: Spss v. 25

Respecto al resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable.

### Contrastación de hipótesis

*Para lo cual citaremos a la hipótesis específica 4:*

- H<sub>1</sub>: Los juegos tradicionales mejoran positivamente la coordinación del brazo en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.
- H<sub>0</sub>: Los juegos tradicionales no mejoran la coordinación del brazo en los niños de la Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Tabla 24**

*Prueba de muestras emparejadas de la coordinación del brazo*

		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
Par 1	Coordinación del brazo - pre test - coordinación del brazo - post test	-1,100	,553	,124	-1,359	-,841	-8,904	19	,000

Fuente: Spss v. 25



Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 8,904 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t(0,05)$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

*Para medir el grado de influencia citamos al objetivo específico 4: Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la coordinación del brazo en los niños de la I.E Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.*

## Tabla 25

### *Muestras emparejadas*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Coordinación del brazo - pre test & coordinación del brazo - post test	20	,741	,000

*Fuente: Spss v. 25*

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,741 que habla de un 54,90% de mejoría en la coordinación del brazo a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

## 5.2 Análisis de resultados

Para el tratamiento de los resultados obtenidos aludiremos a nuestras especulaciones dirigidas a que aparezcamos de forma diferente en relación con las investigaciones que se presentaron.

Respecto a la variable Óculo manual en su pre y post test encontramos un resultado estable en ambas pruebas de Shapiro Wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable. En la prueba de la t de Student podemos destacar que el grado de significancia se encuentra por debajo de 0,05, el grado de libertad es 19 y la t calculada es igual a 8,753, con el que afirmamos consistencia de las pruebas experimentales y con los cuales decidiremos la hipótesis.

De acuerdo al diagrama encontramos que  $t_c > t_{0.05}$  en tal sentido descartamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) propuesta por el investigador, pudiendo de esta manera asegurar que las pruebas experimentales mejoran la variable. El post test presenta una media aritmética más elevada que el pre-test del que se tomó el ejemplo con un instrumento similar antes de las sesiones de aprendizaje. Podemos presumir de manera mensurable que los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,620 que habla de un 38,44% de mejoría a través de los juegos en el movimiento óculo manual que consiste en la coordinación de los ojos con las manos, muñeca, antebrazo y brazo; que el estudiante desarrolla en sus actividades diarias en aula que según el autor Ortega, (2007) consiste en la coordinación de los ojos

con las manos, muñeca, antebrazo y brazo; que el estudiante desarrolla en sus actividades diarias en aula.

Resultado que se comparte por la similitud de los resultados con la del autor Ruiz (2018) En su tesis “*Análisis del nivel de coordinación Óculo manual de la Psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. particular “Creciendo Juntos” de Sullana - Piura, año 2018*”. En el resultado en centramos que se encuentra en nivel Medio, el nivel de la coordinación óculo manual a través de la técnica del embolillado en la psicomotricidad fina.

Respecto a la dimensión coordinación de mano encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable. Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 8,759 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,557 que habla de un 31,02% de mejoría en la coordinación de mano a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. Al respecto Ortega, (2007) menciona que la coordinación de mano es el manejo y control de las manos, dedos y yemas en el momento en el que el niño realiza sus actividades.

Resultado que guarda relación con la de Su en el (2015) En su trabajo de investigación. “*Los juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1556 Casma*”. Que de acuerdo al resultado concluyen con un 43 % se sitúa en el nivel de coordinación viso manual en el nivel de aprendizaje en progreso.

Respecto a la dimensión coordinación de muñeca encontramos el resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable. Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 9,747 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,673 que habla de un 45,29% de mejoría en la coordinación de muñeca a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. Al respecto al movimiento libre de la muñeca Ortega (2007) manifiesta ser el movimiento de la muñeca con el que maneja objetos, empuña objetos y traza figuras con el lápiz.

Resultado que podemos contrastar con la de Chávez y Valdivia (2015) En su tesis “*Ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas de 4 y 5 años en la IEI N° 568 Pucurumi, Huancayo*”, Determinaron influencia de los ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños y

niñas de 4 a 5 años de la Institución Educativa Pucarumi 2015, asegurando con métodos experimentales el movimiento de las muñecas en un nivel logro.

Respecto a la dimensión coordinación del antebrazo encontramos el resultado encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable. Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 7,764 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,675 que habla de un 45,56% de mejoría en la coordinación del antebrazo a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. Al respecto el autor Ortega, (2007) afirma que la coordinación del ante brazo es cuando dibuja figuras, controla objetos en movimientos, se viste con sus prendas y genera posturas propias al graficar.

Arroyo R. (2018) en su tesis titulada “*Material educativo psicomotor como estrategia didáctica y psicomotricidad en estudiantes de la institución educativa inicial N° 1045 Pichanaqui-2018*”. En el que se concluye que ambas variables se relacionaron de manera positiva muy fuerte, se atribuyó que el Material educativo psicomotor mejoró el aprendizaje en la psicomotricidad fina desarrollando movimiento del antebrazo en gran medida.

Respecto a la dimensión coordinación del brazo encontramos el resultado

encontramos un resultado estable en ambas pruebas de shapiro wilk con los que observamos el grado de significancia por debajo de 0,05, pudiendo de esta manera afirmar que las pruebas del pre y post test están distribuidas normalmente y su tendencia a mejora es consistente y justificable. Para ejecución de la prueba de hipótesis, después de la aplicación de la T de student, se midió a partir de un grado de libertad de 19, del mismo modo la T calculada dio 8,904 y el valor de significancia  $P = 0,000$  lo que afirma que hay una distinción significativa entre las muestras y la t calculada al encontrarse por fuera del valor crítico ( $t_c > t_{0,05}$ ) al encontrarse fuera de la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

De acuerdo al resultado podemos afirmar que existe un grado de influencia o mejora del pre y el post test en un 0,741 que habla de un 54,90% de mejoría en la coordinación del brazo a través de los juegos en el movimiento óculo manual de Institución Educativa Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021. Al respecto a su coordinación del brazo Ortega, en el (2007) Afirma que se refleja cuando el niño camina y coordina brazos y pies, al acertar punzadas en sus actividades y acierta al lanzar objetos.

Resultado que guarda cierta relación con la investigación de Cerron (2017) en su tesis titulada "*Técnicas grafo plásticas y desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa inicial N°363 Mazamari- 2016*". Se determinó en la investigación una correlación moderada positiva entre en el plegado, armado, la coordinación viso manual, la coordinación facial y coordinación viso motriz, respectivamente.

## VI. Conclusiones

En la presente investigación, de juegos tracionales para mejorar el movimiento óculo manual de los niños de la I.E. Progreso N° 30001-54 de Satipo, se pudo identificar, mediante la prueba de Shapiro Wilk, que los datos están distribuidos normalmente; y mediante la prueba de la t de Student, se descartó la hipótesis nula ( $H_0$ ) aceptándose la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), llegando a las siguientes conclusiones:

Se logró identificar que *sí* existe un grado de influencia o mejora del pre al post test, en un 0,620 de correlación y de 0,004 de significancia, equivalente a un 38,44% de mejoría que presentaron los niños de 4 años de la I.E. Progreso N° 30001-54 de Satipo, a través de la aplicación del taller de juegos tradicionales en el movimiento óculo manual; esto es, la coordinación de los ojos con las manos, con la muñeca, con el antebrazo y con el brazo; que los niños desarrollaron en sus actividades en aula.

Se identificó que *sí* existe un grado de influencia o mejora del pre al post test, en un 0,557 de correlación y de 0,011 de significancia, equivalente a un 31,02% de mejoría que presentaron los niños de 4 años de la I.E. Progreso N° 30001-54 de Satipo, respecto a la coordinación de mano.

Se logró determinar que *sí* existe un grado de influencia o mejora del pre al post test, en un 0,673 de correlación y de 0,001 de significancia, equivalente a un 45,29% de mejoría que presentaron los niños de 4 años de la I.E. Progreso N° 30001-54 de Satipo, respecto a la coordinación de muñeca.

Se determinó que *sí* existe un grado de influencia o mejora del pre al post test, en un 0,675 de correlación y de 0,001 de significancia, equivalente a un 45,56% de mejoría que presentaron los niños de 4 años de la I.E. Progreso N° 30001-54 de Satipo, respecto a la coordinación de antebrazo.

Se logró precisar que *sí* existe un grado de influencia o mejora del pre al post test, en un 0,741 de correlación y de 0,000 de significancia, equivalente a un 54,90% de mejoría que presentaron los niños de 4 años de la I.E. Progreso N° 30001-54 de Satipo, respecto a la coordinación de brazo.



## Aspectos complementarios

### Recomendaciones

- Que los docentes, tutores y el estado medien en la mejora de las habilidades psicomotrices a través del entrenamiento real, ya que es importante conocer y construir sus habilidades motrices desde los principales periodos largos de la vida y sorprendentemente más en la etapa pre natal (durante el embarazo) para lograr personas efectivas.
- Los profesores junto con los tutores y los alumnos deben hacer hincapié en el avance psicomotor de los niños, fomentando el acto de destreza en los fundamentos instructivos, desde la sala de estudio hasta las diferentes zonas libres o espacios abiertos donde puedan crecer sin reservas.
- Los tutores de formación real, al igual que los educadores de diferentes regiones, deberían utilizar la destreza como razón para la creación de tareas de composición y proactivas en la mejora de la medida de educación y aprendizaje.

## Referencias bibliográficas

- Acero Urcuhuaranga, E. D. (2019) *Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución educativa inicial n° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2019.*
- Acuña Vasquez, R. (2020). *Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años-IEI N° 535, Bambamarca.*
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar.* Ediciones Manantial.
- Angeles Huamán, R. H. (2020). *Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial.*  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1945/Angeles%20Huam%C3%A1n%20Rosa%20Hermelinda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arroyo Ccorahua, R. J. *Material educativo psicomotor como estrategia didáctica y psicomotricidad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1045 Pichanaqui-2018.* <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5097>
- Ayala Barja, L. M. *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018.*
- Barriga C. (2008) *Población de estudio y muestra.* Asturias, España.
- Barruezo P. (2000) *Contenido de la psicomotricidad. En prácticas y conceptos* (p. 67)  
 Madrid: ISBN:84
- Bedoya Ospina, R. J. (2019). *Implementación de juegos tradicionales para fortalecer las habilidades óculo pédicas y óculos manuales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo.*

- Burgués (2000) *La motricidad como dimensión humana -un abordaje transdisciplinar*.  
[http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/motricidad\\_dimension\\_humana.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/motricidad_dimension_humana.pdf)
- Camac Torres De Gaspar, R. A., & Ottos Ñañacc, V. (2018). *Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Progreso Satipo*.
- Carrere, M. T. A., Méndez, A. Á., & Peñaranda, Y. F. (2011). *Biomecánica clínica. Biomecánica de la Extremidad Superior. Exploración del Codo*. REDUCA (Enfermería, Fisioterapia y Podología), 3(4).
- Cerron Figueroa, F. M. (2017). *Técnicas grafoplásticas y desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa inicial N° 363 Mazamari-2016*.
- Chavez Diego, E. A., & Valdivia Fierro, R. (2015). *Ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 568 Pucarumi*.
- Conde y viciana (1997). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Granada, España: aljibe.
- Educacion, M. D. (2016). *Ministerio de educación*.
- Farfan Medina, J. (2019). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la IE 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata-Arequipa 2018*.
- Fernández Cabrera, G., & Vera Vega, V. H. (2019). *Actividades Psicomotrices Para Desarrollar La Coordinación Viso Manual en los y las estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa de Convenio N° 30632 "Divino Niño Jesús" del Distrito y Provincia de Satipo en la Región Junin, Durante El Año 2016*.

Haeussler, M., & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)*.

Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.

Henríquez Infantes, N. I. (2013). *Influencia del abandono familiar en el comportamiento agresivo de las niñas y niños de la aldea infantil de Quirihuac-Distrito de Laredo*: 2013.

Hernández, Fernández y Baptista (2007) Señala que:

Indeci, I. N. (2010). *Terminología de Defensa Civil. SN Perú*, Terminología de Defensa Civil.

Inga Choque, V. (2020). *La puchka como técnica y desarrollo de coordinación óculo-manual de las niñas y niños de 3 años de la IEP de Inicial "Corazón de Jesús"- Lircay, Huancavelica*.

Janut&Verdeny, (2002) "*Juegos multiculturales 225 Juegos tradicionales de un mundo global*"

Janut&Verdeny, (2002) *El juego psicomotor a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 37, 21-33.

Le Boulch, J. (1983) *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento. Madrid: Doñate*.

López Barcia, A. (2018). *Juegos tradicionales como medio de desarrollo psicomotor para los niños de quinto año básico de la escuela " 12 de octubre" de la ciudad de manta* (Doctoral dissertation).

López, A. & López, J. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas.

EFDeportes, 1-9. <http://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>

- Medina Pacheco, J. C., & Vigilio Guillen, J. P. (2020). *Influencia del dribbling con el balón de mini-básquet para el desarrollo de la coordinación óculo-manual en los estudiantes del primero de secundaria de la Institución Educativa Particular "Santa Teresita de Lisieux" del Distrito de Miraflores, Arequipa-2020.*
- Molina, D. (1969). *Psicomotricidad. La coordinación visomotora y dinámica manual.*
- Moya Haro, J. D. C. (2021). *Estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la UEM "Santiago de Pillaro"* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
- Ortega, J. J. (2007). *Manual de psicomotricidad.* (Teoría, exploración, programación y práctica). Ediciones La Tierra Hoy SL.
- Ortega, J. J. (2007). *Manual de psicomotricidad.* (Teoría, exploración, programación y práctica). Ediciones La Tierra Hoy SL.
- Palomero, T (2008). *The role of the PTEN/AKT Pathway in NOTCH1-induced leukemia.* Cell cycle, 7(8), 965-970.
- Panez, R. y Ochoa, S.(2000). *Cultura Recreacional Andina. Revista de Psicología*, 19(2), 336-337.
- Ponce Meneses, A. A. (2018). *Uso del juego de las canicas en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Santa Rosa (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia).*
- Ramos Mercado, F. *Juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2018.*
- Ríos, V. L. (2016). *Modelo flexible de movimiento de torso, brazo, antebrazo y muñeca.*

- Rodríguez, (2013) *Taxonomía de los juegos tradicionales. De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características.*
- Ruiz Paullo, J. S. (2018). *Análisis del nivel de coordinación Óculo manual de la Psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la IE particular “Creciendo Juntos” de Sullana-Piura, año 2018.*
- Sánchez Ayala, S. A. (2018). *Propuesta Pedagógica Para Mejorar La Coordinación Óculo-Manual Por Medio De Las Formas Jugadas En La Escuela De Formación De Tenis De Campo En El Nivel De Baby Tenis Del Club La Pradera De Potosí.*
- Sánchez, J., & Valdivia, M. M. (1994). *Cloning, expression, and characterization of a recombinant gilthead seabream growth hormone.* General and comparative endocrinology, 96(2), 179-188.
- Sancho-Bru, J. L., Vergara, M., Jarque-Bou, N. J., Mora Aguilar, M. C., & Pérez-González, A. (2012). *Medición del movimiento de todos los segmentos de la mano mediante videogrametría.*
- Seis, N., & David, D. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “2 de Mayo” de la ciudad de Santo Domingo en el año lectivo 2016-2017* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Sonllewa, M. (2016). *“¿Con qué jugamos si no hay juguetes? La infancia y el juego en la posguerra española (1939 – 1951) desde el relato de vida”* en Revista Lúdicamente, Vol. 5, N°9, Año 2016 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).
- Su Arellan, L. S. (2015). *Los juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1556 Angelitos de Jesús–Casma, 2015.*
- Tamayo, M. (1980). *Metodología formal de la investigación científica.* Editorial Limusa.

Tamayo, M. (2007). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.

Tapia (2014) *Teoría básica de la educación psicomotriz*. Horizonte de la Ciencia, 4(7), 65-68.

Tomalá Macías, V. C. (2018). *Juegos tradicionales como medio del desarrollo de la coordinación óculo-pédica en niños de 9 A 11 años* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física Deporte y Recreación).

UNICEF, (2005) Convención sobre los derechos.

Valentin Chavez, E. S. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, amarilis-Huánuco, 2019.*

Winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

## Anexos

**Anexo 1:** Instrumento de recolección de datos.

### INSTRUMENTO DE EVALUACION

#### CUESTIONARIO

1. **Finalidad:** La presente tiene por finalidad, recoger datos relevantes y suficientes que servirá para el proyecto de investigación.

2. **Instrucciones:** Marca con x en los casilleros, según criterios que estime convenientemente o se acerquen a la respuesta correcta; sabiendo que:

1: Desacuerdo, 2: Indeciso, 3: De acuerdo 4: Totalmente de acuerdo

		VARIABLE: ÓCULO MANUAL	PUNTAJE				
			1	2	3	4	
		<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN DE MANO</b>					
MANO	1	Demuestra el manejo de las manos pintando					
	2	Utiliza las yemas de los dedos para trabajar con pintura					
	3	Toca con el pulgar los dedos a manera de conteo					
	4	Envuelve a manera de nudo el lápiz					
	5	Controla la pelota con sus manos					
		<b>DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN DE MUÑECA</b>					
MUÑECA	6	Colorea dentro de la línea					
	7	Representa mediante dibujos figuras comunes					
	8	Recorta en forma de círculo					
	9	Dobla papeles en diferentes ángulos y veces.					
	10	Sigue líneas de dibujo y crea sus propios dibujos					
		<b>DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN DEL ANTEBRAZO</b>					
ANTEBRAZO	11	Control de objetos en movimiento					
	12	Moldea plastilinas representando figuras					
	13	Resuelve situación respecto a su ropa					
	14	Flexiona el antebrazo para su comodidad al momento de dibujar					
	15	Genera posturas y movimientos al dibujar					
		<b>DIMENSIÓN 4: COORDINACIÓN DEL BRAZO</b>					
BRAZO	16	Inserta cordones en los ojales del zapato					
	17	Atornilla objetos en rosca					
	18	Acierta al hacer punzadas					
	19	Ordena objetos formando figuras					
	20	Acierta al lanzar objetos					



**Anexo 2:** Evidencias de validación de Instrumento.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN DE MANO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Demuestra el manejo de las manos pintando	X		X		X		
2	Desarrolla la técnica de la dactilopintura	X		X		X		Desarrolla la técnica de la dactilopintura
3	Toca con el pulgar los dedos a manera de conteo	X		X		X		
4	Pega semillas en puntos específicos de la imagen	X		X		X		
5	Controla la pelota con sus manos	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN DE MUÑECA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Colorea dentro de la línea	X		X		X		
7	Representa mediante dibujos figuras comunes	X		X		X		
8	Recorta en forma de círculo	X		X		X		
9	Dobla papeles en diferentes ángulos y veces.	X		X		X		
10	Sigue líneas de dibujo y crea sus propios dibujos	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN DEL ANTEBRAZO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Control de objetos en movimiento	X		X		X		
12	Moldea plastilinas representando figuras	X		X		X		
13	Lanza objetos con puntería	X		X		X		
14	Flexiona el antebrazo para su comodidad al momento de dibujar	X		X		X		
15	Genera posturas y movimientos al dibujar	X		X		X		

	<b>DIMENSIÓN 4: COORDINACIÓN DEL BRAZO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>16</b>	Pasa el pasador en los ojales del zapato	X		X		X		Pasa el pasador en los ojales del zapato
<b>17</b>	Enrosca la tapa rosca en la botella de gaseosa	X		X		X		Enrosca la tapa rosca en la botella de gaseosa
<b>18</b>	Juega en el pasamanos con destreza	X		X		X		Juega en el pasamanos con destreza
<b>19</b>	Ordena objetos formando figuras	X		X		X		
<b>20</b>	Lanzas pelotas dentro de la caja	X		X		X		Lanzas pelotas dentro de la caja

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Corregir algunas observaciones dadas,

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ x ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: **Amelia Flora Seas Menéndez**            **DNI:19868972**

**Especialidad del validador:** Maestra de educación inicial



**26 de setiembre del 2021**

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable 1**

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACION DE MANO</b>							
1	Demuestra el manejo de las manos pintando	X		X		X		
2	Utiliza las yemas de los dedos para trabajar con pintura	X		X		X		
3	Toea con el pulgar los dedos a manera de conteo	X		X		X		
4	Pega semillas en puntos específicos de la imagen	X		X		X		
5	Controla la pelota con sus manos	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COORDINACION DE MUÑECA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Colorea dentro de la línea	X		X		X		
7	Representa mediante dibujos figuras comunes	X		X		X		
8	Recorta en forma de círculo	X		X		X		
9	Dobla papeles en diferentes ángulos y veces.	X		X		X		
10	Sigue líneas de dibujo y crea sus propios dibujos	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: COORDINACION DEL ANTEBRAZO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Control de objetos en movimiento	X		X		X		
12	Moldea plastilinas representando figuras	X		X		X		
13	Lanza objetos con puntería	X		X		X		
14	Flexiona el antebrazo para su comodidad al momento de dibujar	X		X		X		
15	Genera posturas y movimientos al dibujar	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: COORDINACION DEL BRAZO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Inserta cordones en los ojales del zapato	X		X		X		
17	Atomilla objetos en rosca	X		X		X		
18	Acierta al hacer punzadas	X		X		X		
19	Ordena objetos formando figuras	X		X		X		
20	Acierta al lanzar objetos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ ]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA ..... DNI: 45100809 .....

Especialidad del validador: Lic Educación Inicial .....

.....de.....del 20.....

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable 1**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN DE MANO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Demuestra el manejo de las manos pintando	X		X		X		
2	Desarrolla la técnica de la dactilopintura	X		X		X		
3	Toca con el pulgar los dedos a manera de conteo	X		X		X		
4	Pega semillas en puntos específicos de la imagen	X		X		X		
5	Controla la pelota con sus manos	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN DE MUÑECA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Colorea dentro de la línea	X		X		X		
7	Representa mediante dibujos figuras comunes	X		X		X		
8	Recorta en forma de círculo	X		X		X		
9	Dobla papeles en diferentes ángulos y veces.	X		X		X		
10	Sigue líneas de dibujo y crea sus propios dibujos	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN DEL ANTEBRAZO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Control de objetos en movimiento	X		X		X		
12	Moldea plastilinas representando figuras	X		X		X		
13	Lanza objetos con puntería	X		X		X		
14	Flexiona el antebrazo para su comodidad al momento de dibujar	X		X		X		
15	Genera posturas y movimientos al dibujar	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: COORDINACIÓN DEL BRAZO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Pasa el pasador en los ojales del zapato	X		X		X		
17	Enrosca la tapa rosca en la botella de gaseosa	X		X		X		

18	Acierta al hacer punzadas	X		X		X		
19	Ordena objetos formando figuras	X		X		X		
20	Lanzas pelotas dentro de una caja	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Corregir algunas observaciones dadas,

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ x ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Lic. :** Dayse Liliana Mucha Paredes        **DNI:** 21121627

**Especialidad del validador:** Maestra de educación inicial



Dayse Liliana Mucha Paredes  
ESPECIALISTA NIVEL INICIAL  
DNI: 21121627

**Firma del Experto Informante.**

**Anexo 3:** Formato de consentimiento informado.

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Educación)**

**Título del estudio:** JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021.

**Investigador (a):** Yeni Idea Salas Flores

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

**Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la I.E. Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.**

**Procedimientos:**

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

1. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos fotos y demás evidencias, se encuentran bajo confiabilidad.

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Ninguno.

**Beneficios:**

Se le indicara los resultados obtenidos respecto al desarrollo de sus movimientos aculo manuales del antes, durante y después de la investigación.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 965098268

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo 3011181085@uladech.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

ESCOBAR OBREGON, RUDY MIRIAN  
Participante

16/10/2021  
Fecha y Hora

YENI IDEA SALAS FLORES  
Investigador

16/10/2021  
Fecha y Hora



**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Educación)**

Título del estudio: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021.

Investigador (a): **Yeni Idea Salas Flores**

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

**Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la I.E. Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.**

**Procedimientos:**

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

1. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos fotos y demás evidencias, se encuentran bajo confiabilidad.

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Ninguno.

**Beneficios:**

**Se le indicara los resultados obtenidos respecto al desarrollo de sus movimientos aculo manuales del antes, durante y después de la investigación.**

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 965098268

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo 3011181085@uladech.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

PEÑA CABANILLAS, DAMARIS POLIGINA  
Participante

03/10/2021  
Fecha y Hora

YENI IDEA SALAS FLORES  
Investigador

03/10/2021  
Fecha y Hora





**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Educación)**

Título del estudio: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021.

Investigador (a): Yeny Idea Salas Flores

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Explicar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el movimiento óculo manual en los niños de la I.E. Progreso N° 30001-54 Satipo, 2021.

**Procedimientos:**

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

1. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos fotos y demás evidencias, se encuentran bajo confiabilidad.

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Ninguno

**Beneficios:**

Se le indicara los resultados obtenidos respecto al desarrollo de sus movimientos aculo manuales del antes, durante y después de la investigación.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 965098268

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo 3011181085@uladach.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

ESPINOZA CARRERA MARIA ROSA

Participante

01/10/2021

Fecha y Hora

YENY IDEA SALAS FLORES

Investigador

01/10/2021

Fecha y Hora

**Anexo 4:** Formato de consentimiento informado.

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**“Año del bicentenario: 200 años de independencia”**

Chimbote, 03 de mayo 2021

**OFICIO N° 001-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA**

**Sr. (a).**

Lic. Rod Ronhad Vasquez Cotera

Director de la: I.E El Progreso 30001-54

**Presente. -**

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Salas Flores, Yeni Idea** con código de matrícula N° **3011181085**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS DE LA I.E. PROGRESO N° 30001-54 SATIPO, 2021.”** durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

*Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores*  
Director

Recibido: 07 de mayo de 2021.

Hora: 8:30 a.m.

Expediente: N° 020 -2021-IE 30001-54 EP

Folio: 02



Anexo 5: Excel tabulación de datos.

OCULO MANUAL - PRE TEST																				OCULO MANUAL - POST TEST																																
sujeto	COORDINACION DE MANO					COORDINACION DE MUÑECA					COORDINACION DEL ANTEBRAZO					COORDINACION DEL BRAZO					sujeto	COORDINACION DE MANO					COORDINACION DE MUÑECA					COORDINACION DEL ANTEBRAZO					COORDINACION DEL BRAZO															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20											
1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3					
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3						
3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2			
6	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	6	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3		
7	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	7	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4		
8	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	8	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4		
9	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	9	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3			
10	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
11	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	11	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3		
12	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	12	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
13	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
14	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	14	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3		
15	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	15	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3		
16	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	16	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3		
17	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	17	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3		
18	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
19	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	19	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
20	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	20	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	

LEYENDA		
NIVELES		
INICIO	1	
PROCESO	2	
LOGRO	3	
LOGRO DESTACADO	4	

	PRE TEST					POST TEST				
50	11	12	14	13	65	14	16	17	18	
40	9	10	11	10	56	13	13	15	15	
52	12	12	14	14	70	17	17	18	18	
68	17	17	17	17	80	20	20	20	20	
25	5	7	6	7	44	10	11	11	12	
47	12	11	12	12	47	12	11	12	12	
47	11	11	13	12	63	16	15	16	16	
49	12	11	13	13	66	17	15	17	17	
33	8	8	9	8	51	13	13	13	12	
26	7	7	5	7	40	10	10	10	10	
51	11	12	14	14	67	16	15	18	18	
43	9	10	12	12	63	14	15	17	17	
42	11	10	11	10	60	15	15	15	15	
47	12	11	12	12	65	17	16	16	16	
44	11	11	12	10	64	16	16	17	15	
47	11	11	13	12	66	16	16	17	17	
45	12	11	12	10	65	17	16	17	15	
40	9	10	11	10	60	15	15	15	15	
46	11	11	12	12	65	15	16	17	17	
47	11	11	13	12	67	16	16	18	17	

## Anexo 6: Talleres ejecutados.



### SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO



#### 1. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E. Progreso N° 30001 – 54  
**1.2. Sección** : Girasoles  
**1.3. Grado/ Edad** : 4 años  
**1.4. Temporalización** : 45 mt / Fecha: 16 /09/2021  
**1.5. Practicante** : Yeni Idea Salas Flores  
**1.6. Nombre de la sesión** : Tumba latas

#### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	Ficha de Observación

#### 3. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<b>Asamblea o inicio</b>	Los niños y niñas en una asamblea de una media luna recordaremos las normas de convivencia y los acuerdos para desarrollar las clases.	Latas Pelotas de trapos Papel boom	45 minutos
<b>Expresividad motriz</b>	Los niños recorren ordenadamente y revisan los materiales que utilizaremos para jugar la tumba lata y las reglas de juego al compás de ritmo de los congelados.	lápices	
<b>Relajación</b>	La docente se reúne con los niños en una ronda y realiza preguntas donde realiza preguntas ¿Quiénes si tumbaron las latas? ¿Quiénes no tumbaron las latas? ¿Por qué no habrán tumbado las latas? ¿Qué les habrá faltado para tumbarlos?		
<b>Expresión gráfico plástico</b>	La docente propone a los niños a dibujar lo que más les gusta de la tumba lata y pintar con temperas y crayolas y exponerlo lo que más les gusta.		
<b>Cierre</b>	Sentados en sus lugares los niños dialogan de lo que más les gusta de la actividad y proponen lo jugaran el día de mañana.		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8			X	
9	E9	X			
10	E10		X		X
11	E11	X			
12	E12	X			
13	E13			X	
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19				X
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER PSICOMOTRICIDAD



### 1. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : I.E. Progreso N° 30001 – 54  
**1.2. Sección** : Girasoles  
**1.3. Grado/ Edad** : 4 años  
**1.4. Temporalización** : 45 mt / Fecha: 16 /09/2021  
**1.5. Practicante** : Yeni Idea Salas Flores  
**1.6. Nombre de la session** : La pezca

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</p>	Ficha de Observación

### 3. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La maestra los niños y niñas se reúnen para recordar las normas de convivencia y las palabras mágicas y los acuerdos para desarrollar las actividades.	Tina Balde Animalitos dejebe Cuerda de pesca	45 minutos
Expresividad motriz	Los niños y las niñas recorren ordenadamente buscamos los materiales que utilizaremos para jugar la pesca y las reglas de juego que debemos respetar al ritmo de la música del ritmo de la yanacita.	Cordel Agua Música Equipo de sonido	
Relajación	La docente se reúne con los niños en una ronda y realiza preguntas ¿qué tal difícil fue pescar? ¿Quiénes pescaron más animales ¿¿la pesca será divertida? ¿Qué les pareció pescar?  Al compás de la yanacita nos relajamos y los niños comentan lo que realizaron que realizaron lo que más le gusto.		
Expresión gráfico plástico	Los niños realizan un dibujo de lo que mas le gusto exponen sus dibujos y comentan acerca de sus dibujos		
Cierre	En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen pedir mostrar su expresión gráfica.		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades1: controla los objetos en movimiento 2: Genera posturas y movimientos a la hora de pescar			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4	X		X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8	X		X	
9	E9	X			
10	E10		X		
11	E11	X			
12	E12	X			
13	E13			X	
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19				
20	E20		X		





SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO



4. DATOS GENERALES:

- 4.1. Institución Educativa : I.E. Progreso N° 30001 – 54  
 4.2. Sección : Girasoles  
 4.3. Grado/ Edad : 4 años  
 4.4. Temporalización :45 mt / Fecha: 23/09/2021  
 4.5. Practicante : Yeni Idea Salas Flores  
 4.6. Nombre de la sesión : Carrera de botones

5. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i>	<i>Ficha de observación</i>

6. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>La maestra en una reunión da a conocer las normas de convivencia y las reglas de juego y luego dará a conocer las reglas y normas del juego.</i>	<i>Latas Pelotas de trapos Papel boom lápices</i>	<i>10 mts</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<i>La maestra pide a los niños a sacar la camisa con muchos botones que les pidió un día antes socializó los colores y empezaron a botonar</i>		<i>30 minutos</i>
<i>Relajación</i>	<i>La maestra reúne a los niños en una ronda Al compás de la música del ratón debajo de un botón y propone a la tranquilidad a inhalar y exhalar y propone ha jugar el gato y el ratón.</i>		<i>10 minutos</i>
<i>Expresión gráfico plástico</i>	<i>Poner hacer un dibujo de la carrera de botones y sobre que se jugó y que los niños propagan otras actividades.</i>		<i>10 mts</i>
<i>Cierre</i>	<i>En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen pedir mostrar su expresión gráfica.</i>		<i>10 mts</i>

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades.  1: Flexiona para su comodidad al momento de abonar2: utiliza los dedos en forma de pinza para abotonar			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8		X		
9	E9	X			
10	E10		X		
11	E11	X			
12	E12	X			
13	E13			X	
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19	X			
20	E20		X		

## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLÁSTICO

### 4. DATOS GENERALES:

4.1. *Institución Educativa:* I.E. Progreso N° 30001 – 54

4.2. *Sección* : Girasoles

4.3. *Grado/ Edad* : 4 años

4.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha:

4.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores

4.6. *Nombre de la sesión* : Encestamos pelotas de trapo

### 5. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</p>	Ficha de observación

### 6. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<b>Asamblea o inicio</b>	Nos reunimos en una ronda y recordamos las normas de convivencia y las palabras mágicas y acordamos que jugaremos.	Pelotas de trapo cajas	45 minutos
<b>Expresividad motriz</b>	La maestra junto a los niños reconoce el ambiente donde jugaran ordenadamente buscan los materiales que utilizaremos una la música de los congelados, luego utilizaremos las pelotas de trapo incestando en una caja.		
<b>Relajación</b>	Al compás de la música de los con nos relajamos y los niños comentan lo que realizaron que realizaron lo que más le gusto. Y quienes incestaron mas pelotas, y quienes no podían hacerlo.		
<b>Expresión grafico plástico</b>	Los niños realizan un dibujo de lo que más le gusto exponen sus dibujos y comentan acerca de sus dibujos Proponen otra actividad para la próxima clase.		
<b>Cierre</b>	En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen pedir mostrar su expresión gráfica.		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades. 1: Representa mediante dibujos lo que jugo2: Lanza objetos con punteria.			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8		X		
9	E9	X			
10	E10		X		
11	E11	X			
12	E12	X	X		
13	E13		X		
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19				X
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO

### 1. DATOS GENERALES:

1.1. *Institución Educativa:* I.E. Progreso N° 30001 – 54

1.2. *Sección* : Girasoles

1.3. *Grado/ Edad* : 4 años

1.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha:

1.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores

1.6. *Nombre de la sesión* :

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p><i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<p><i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones ya cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i></p>	<i>Ficha de seguimiento</i>

### 3. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>Nos reunimos en una ronda y recordamos las normas de convivencia y las palabras mágicas y acordamos que jugaremos y presentamos los materiales</i>	<i>Canicas Musica Usb Espacio de juego</i>	<i>45 minutos</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<i>La maestra invita a los niños a reconocer el patio de la institución realizamos el hoyo para inestarse las canicas luego todos los niños jueguen de manera libre cada uno con sus canicas</i>		
<i>Relajación</i>	<i>Al compás de la música de los números la maestra invita a la calma y realiza preguntas de ¿quién inestarse primero? ¿Cuántas veces inestaron las canicas? Por algunos no pudieron inestarse en el hoyo a las canicas.</i>		
<i>Expresión gráfico plástico</i>	<i>La maestra invita a los niños a moldear con plastilina a las canicas lo que mas le gusto del juego de las canicas y explica cada niño sobre lo que dibujo y pinta para explicarlo.</i>		
<i>Cierre</i>	<i>Sentados en el gras de la loza la maestra y los niños conversan de la actividad y les pregunta que les gustaría jugar el día de mañana y los niños proponen.</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades 1: Utiliza los dedos en forma de pinza para jugar a las canicas2: Moldea plastilina en forma de canicas			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8			X	
9	E9	X			
10	E10		X		
11	E11	X			
12	E12	X			
13	E13	X			
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19			X	
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO



### 1. DATOS GENERALES:

- 1.1. *Institución Educativa:* I.E. Progreso N° 30001 – 54  
 1.2. *Sección* : Girasoles  
 1.3. *Grado/ Edad* : 4 años  
 1.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha:  
 1.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores  
 1.6. *Nombre de la sesión:* Realizaremos objetos de papel

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i>	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>Nos reunimos y recordamos las normas de convivencia y las palabras mágicas y acordamos los acuerdos de juego y la maestra les presenta el amterial para trabajar.</i>	<i>Papel de colores Regla tigera Plumon Crayolas</i>	45 minutos
<i>Expresividad motriz</i>	<i>Los niños recorren ordenadamente y revisan las los materiales que utilizaremos y el espacio para desarrollar la actividad de la doblar papeles para crear parquitos, avión, y otros.</i>	<i>Música Equipo de sonido</i>	
<i>Relajación</i>	<i>A los compas de la música soy peruano y soy feliz la maestra invita a relajarse a los niños para comentar que les pareció doblar papeles y hacer distintos tipos de objetos y que les pareció si les gusto o no</i>		
<i>Expresión grafico plástico</i>	<i>La maestra les presta plastilina para moldear los aviones y barquitos que hicieron con los papeles y les pide que loexpongan.</i>		
<i>Cierre</i>	<i>La docente en una asamblea a lis niños a opinar sobre la actividad y que propongaque juego les gustaría desarrollar en otraactividad.</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a susnecesidades. 1: dobla papeles en diferentes ángulos y veces. 2: sigue líneas de dibujo y crea su propio dibujo.			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8			X	
9	E9	X			
10	E10		X		X
11	E11	X			
12	E12	X			
13	E13			X	
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19				X
20	E20		X		





## SESIÓN DE TALLER PSICOMOTRICIDAD



### 7. DATOS GENERALES:

7.1. *Institución Educativa: I.E. Progreso N° 30001 – 54*

7.2. *Sección : Girasoles*

7.3. *Grado/ Edad : 4 años*

7.4. *Temporalización : 45 mt / Fecha:*

7.5. *Practicante : Yeni Idea Salas Flores*

7.6. *Nombre de la sesión : Jugamos matagente.*

### 8. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p><i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<p><i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i></p>	<p><i>Ficha de observación</i></p>

### 9. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>Los niños y niñas en una asamblea de una media luna recordaremos las normas de convivencia y los acuerdos para desarrollar las clases y les presenta los materiales para jugar mata gente.</i>	<i>Pelotas Musica Equipo de sonido Usb</i>	<i>45 minutos</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<i>Los niños recorren ordenadamente y revisan las los materiales que utilizaremos y los ambientes donde jugaremos mata gente en el salón de psicomotricidad</i>		
<i>Relajación</i>	<i>La docente se reúne con los niños en una ronda y realiza preguntas donde realiza preguntas ¿Quiénes mataron varias veces? ¿Quién agarro la pelota en movimiento? ¿Les gusto jugar a matagente? Con una música de los tres chanchitos.</i>		
<i>Expresión grafico plástico</i>	<i>La docente propone a los niños repasar figura con temperas y crayolas de las pelotas y exponerlo lo que más les gusto.</i>		
<i>Cierre</i>	<i>Sentados en sus lugares los niños dialogan de lo que más les gusto de la actividad y proponenlo jugaran el día de mañana.</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades. 1: controla pelotas con la mano2: lanzas pelotas con puntería.			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8			X	
9	E9				X
10	E10		X		X
11	E11	X			
12	E12	X			
13	E13				X
14	E14		X		
15	E15	X			
16	E16				X
17	E17				X
18	E18	X			
19	E19				X
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO



### 7. DATOS GENERALES:

- 7.1. *Institución Educativa*: I.E. Progreso N° 30001 – 54  
 7.2. *Sección* : Girasoles  
 7.3. *Grado/ Edad* : 4 años  
 7.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha: 16 /09/2021  
 7.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores  
 7.6. *Nombre de la sesión* : Recortamos serpientes de papel de forma redonda

### 8. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p><i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<p><i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i></p>	Ficha de observación

### 9. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>La maestra los niños y niñas se reúnen para recordar las normas de convivencia y las palabras mágicas y los acuerdos para desarrollar las actividades. Y les presenta los materiales de cómo son moldes de serpientes enroscadas y papeles de color y tijeras.</i>	<i>Papeles de colores Música Equipo de sonido</i>	45 minutos
<i>Expresividad motriz</i>	<i>Los niños y las niñas recorren de forma ordenada el ambiente escogiendo los materiales que más les gusta como son a las tijeras, papeles de colores, plumones, crayolas. Y otros.</i>		
<i>Relajación</i>	<i>La docente se reúne con los niños en una ronda y realiza preguntas ¿les gusto cortar la forma redonda al compás de la música del sapito</i>		
<i>Expresión gráfico plástico</i>	<i>Los niños realizan un dibujo de lo que más le gusta exponen sus dibujos y comentan acerca de sus dibujos y proponen otras actividades para la próxima actividad.</i>		
<i>Cierre</i>	<i>En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen pedir mostrar su expresión gráfica.</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades1: Recorta en forma de circulo 2: Recorta por la raya sin pasarse.			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X			
2	E2		X		
3	E3	X			
4	E4			X	
5	E5	X			
6	E6		X		
7	E7	X			
8	E8			X	
9	E9				
10	E10		X		X
11	E11			X	
12	E12	X			
13	E13			X	
14	E14		X		
15	E15			X	
16	E16			X	
17	E17			X	
18	E18	X		X	
19	E19				X
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO



### 10. DATOS GENERALES:

- 10.1. *Institución Educativa: I.E. Progreso N° 30001 – 54*  
 10.2. *Sección : Girasoles*  
 10.3. *Grado/ Edad : 4 años*  
 10.4. *Temporalización : 45 mt / Fecha:*  
 10.5. *Practicante : Yeni Idea Salas Flores*  
 10.6. *Nombre de la sesión : insertamos cordones en un zapatazo*

### 11. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i>	<i>Ficha de observación</i>

### 12. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>Asamblea de una media luna recordaremos las normas de convivencia y luego la maestra presenta el material para insertar a cordones en elzapatazo.</i>	<i>Cordones Lamina del zapatazo Tijera Papel boom Lápices Musica Usb</i>	<i>45 minutos</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<i>Los niños recorren ordenadamente y revisan las los materiales que utilizaremos para la carrera de insertado de cordones en el zapatazo de maneralibre</i>		
<i>Relajación</i>	<i>La maestra reúne a los niños en una ronda Al compás de la música la ronda donde invita los niños a inhalar y exhalar a los compas de la musica chuchawa chuchuwa</i>		
<i>Expresión grafico plástico</i>	<i>La maestra invita a los niños a trabajar en grupos de 5 representar lo que trabajaron en el insertadodel pasador y opinar si les gusto y a proponer que otro trabajo se realizara el día de mañana</i>		
<i>Cierre</i>	<i>En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen mostrar su expresión gráfica.</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades  1: Inserta cordones en los ojales del zapatos			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1				
2	E2		X		
3	E3			X	
4	E4			X	
5	E5		X		
6	E6			X	
7	E7		X		
8	E8			X	
9	E9		X		
10	E10			X	X
11	E11		X		
12	E12				X
13	E13			X	
14	E14		X		
15	E15				X
16	E16	X			
17	E17		X		
18	E18	X			
19	E19				X
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER PSICOMOTRIDAI

### 10. DATOS GENERALES:

- 10.1. *Institución Educativa: I.E. Progreso N° 30001 – 54*  
 10.2. *Sección : Girasoles*  
 10.3. *Grado/ Edad : 4 años*  
 10.4. *Temporalización : 45 mt / Fecha:*  
 10.5. *Practicante : Yeni Idea Salas Flores*  
 10.6. *Nombre de la sesión : carrera de llenar semillas a las botellas y taparlos*

### 11. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p><i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<p><i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i></p>	<i>Ficha de Observación</i>

### 12. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>La maestra invita a los niños a reunirse en una media luna para recordar las normas de convivencia y acuerdos de clases y les presenta los materiales de trabajo.</i>	<i>Música Equipo de sonido Semillas Botellas de todo tamaño Tapas rosca</i>	<i>45 minutos</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<i>Los niños recorren ordenadamente y revisan los materiales que utilizaremos para trabajar en el llenado de semillas a las botellas con los dedos en forma de pinza.</i>		
<i>Relajación</i>	<i>Al compás de la gallina turuleca a relajarse a inhalar y exhalar la maestra realiza preguntas ¿Que le gusto del juego? ¿si estaba difícil? ¿Qué parte les gusto más?</i>		
<i>Expresión gráfico plástica</i>	<i>La maestra propone pegar semillas en una ficha y pintarlos con tempera para luego exponer sus trabajos.</i>		
<i>Cierre</i>	<i>En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen pedir mostrar su expresión gráfica. Y proponen otras actividades para la siguiente clase</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1	X		X	
2	E2		X	X	
3	E3			X	
4	E4			X	
5	E5			X	
6	E6				X
7	E7				X
8	E8				X
9	E9				X
10	E10				X
11	E11			X	
12	E12			X	
13	E13			X	
14	E14				X
15	E15				X
16	E16				X
17	E17				X
18	E18				X
19	E19				X
20	E20		X		X





## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO

### 4. DATOS GENERALES:

4.1. *Institución Educativa*: I.E. Progreso N° 30001 – 54

4.2. *Sección* : Girasoles

4.3. *Grado/ Edad* : 4 años

4.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha:

4.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores

4.6. *Nombre de la sesión* : Armamos pleigos

### 5. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p><i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<p><i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones ya cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i></p>	Lista de cotejo

### 6. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>Nos reunimos en una ronda y recordamos las normas de convivencia y las palabras mágicas y acuerdos de clase y les propongo revisar el ambiente de trabajo</i>	Pleigs Musia Equipo	45 minutos
<i>Expresividad motriz</i>	<i>La maestra y los niños ordenadamente recorren el ambiente y sacan los pliegos y otros materiales didácticos para armar objetos en común.</i>		
<i>Relajación</i>	<i>La maestra invita a los niños a relajarse y a dialogar que cosas han armado y les agustado más de la clase, que les parecían difícil o fácil.</i>		
<i>Expresión gráfico plástico</i>	<i>La maestra entrega papelotes y pide a los niños a representar lo que han armado con los pleigo en grupos de 4 niños y pintar con crayolas y explicar a sus compañeros. A los compas de la música de los 3 chanchitos.</i>		
<i>Cierre</i>	<i>La maestra invita a los niños a dialogar sobre lo realizado y pregunta a los niños a proponer otras actividades para la próxima clase.</i>		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1				X
2	E2				X
3	E3				X
4	E4				X
5	E5				X
6	E6				X
7	E7				X
8	E8				X
9	E9				X
10	E10				X
11	E11				X
12	E12				X
13	E13				X
14	E14				X
15	E15				X
16	E16			X	
17	E17			X	
18	E18			X	
19	E19				X
20	E20		X		



## SESIÓN DE TALLER GRAFO PLASTICO



### 4. DATOS GENERALES:

- 4.1. *Institución Educativa:* I.E. Progreso N° 30001 – 54  
 4.2. *Sección* : Girasoles  
 4.3. *Grado/ Edad* : 4 años  
 4.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha: 16 /09/2021  
 4.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores  
 4.6. *Nombre de la sesión* : Repasamos figuras en puntitos

### 5. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</p>	Lista de cotejo

### 6. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos reunimos en una ronda y recordamos las normas de convivencia y las palabras mágicas y acuerdos de clase	Fichas Música Equipo de sonido	45 minutos
Expresividad motriz	Los niños recorren ordenadamente y revisan los materiales que utilizaremos para unir los puntos en las fichas con crayolas, plumones	Lápices Crayolas Colores Plumones	
Relajación	Al compás de la de pinpon es muñeco nos relajamos y los niños comentan lo que realizaron que realizaron lo que más le gusto que le gusto trazar mas		
Expresión grafico plástico	Los niños muestran las fichas que más le gusto exponen y comentan con que material trabajaron mas		
Cierre	En una asamblea conversar de lo que han hecho y que proponen pedir mostrar su expresión gráfica.		

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a susnecesidades 1: Traza por las líneas en la ficha 2:sigue líneas de dibujo y crea sus propios dibujos			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1				X
2	E2				X
3	E3				X
4	E4				X
5	E5				X
6	E6				X
7	E7				X
8	E8				X
9	E9				X
10	E10				X
11	E11				X
12	E12				X
13	E13				X
14	E14				X
15	E15			X	
16	E16			X	
17	E17			X	
18	E18			X	
19	E19			X	
20	E20			X	

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

### 13. DATOS GENERALES:

- 13.1. *Institución Educativa:* I.E. Progreso N° 30001 – 54  
 13.2. *Sección* : Girasoles  
 13.3. *Grado/ Edad* : 4 años  
 13.4. *Temporalización* : 45 mt / Fecha:  
 13.5. *Practicante* : Yeni Idea Salas Flores  
 13.6. *Nombre de la sesión* : El baile del trompo

### 14. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia/ capacidad	Desempeño 4 años	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	<p><i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comprende su cuerpo.</i></li> <li>• <i>Se expresa corporalmente.</i></li> </ul>	<p><i>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</i></p>	Lista de cotejo

### 15. SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategia	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o inicio</i>	<i>La docente en una asamblea de una ronda da a conocer las normas de convivencia a los niños y los acuerdos para desarrollar las clases y les presenta los materiales a utilizar.</i>	<i>Trompo Cordel Ambiente</i>	<i>10 minutos</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<i>Conocemos el ambiente donde se va a trabajar con los niños al ritmo de la música de la gallina turuleca y conocemos los materiales que vamos a trabajar.</i>	<i>Parlante Usb</i>	<i>30 minutos</i>
<i>Relajación</i>	<i>La maestra reúne a los niños en una ronda Al compás de la música la ronda de los animales e invita a la calma y le dice a los niños que inhalen y exhalen.</i>		<i>10 minutos</i>
<i>Expresión gráfico plástico</i>	<i>Poner hacer un dibujo a que han jugado y que los niños propagan otras actividades.</i>		<i>10 minutos</i>
<i>Cierre</i>	<i>Sentados en el piso cuentan los niños lo que más les gustó y la docente cuenta lo que observó en el juego, y la maestra pregunta que desarrollaran el día de mañana</i>		<i>10 minutos</i>

### Ficha de observación

N° Código del estudiante del estudiante		Realiza movimientos óculo manuales de acuerdo a sus necesidades			
		Hace bailar al tropo cuando lanza Tiene precisión al lanzar el trompo			
		Inicio	Proceso	logro	Logro destacado
1	E1				X
2	E2				
3	E3				X
4	E4			X	X
5	E5				X
6	E6		X		
7	E7				X
8	E8			X	X
9	E9				
10	E10			X	X
11	E11			X	
12	E12			X	X
13	E13			X	
14	E14			X	X
15	E15				X
16	E16				X
17	E17				
18	E18	X			X
19	E19				X
20	E20		X		

# TESIS

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

11%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

18%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

7%

2

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

4%

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Apagado