

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor
de niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La
Pucara – Tacabamba**

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora

Edquén Gavidia, Geraldine Marisol

Asesor (ORCID: 0000-0001-9263-9108)

Muñoz Gamarra, Juan Armando

Cajamarca – Perú

2023

ÍNDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	15
RESULTADOS	18
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	33
CONCLUSIONES	35
RECOMENDACIONES.....	36
AGRADECIMIENTOS	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
ANEXOS Y APÉNDICES	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Estudiantes matriculados en la IEI 386 La Pucara – Tacabamba.	16
Tabla 2	Resultados del desarrollo psicomotor en el Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	18
Tabla 3	Resultados del desarrollo psicomotor dimensión coordinación, en el pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	19
Tabla 4	Resultados de desarrollo psicomotor dimensión lenguaje, en el pretest de los niños en la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	20
Tabla 5	Resultados de desarrollo psicomotor dimensión motricidad, en el pretest de los niños en la Institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	21
Tabla 6	Resultados del desarrollo psicomotor, en el postest de los niños de la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	22
Tabla 7	Resultados del desarrollo psicomotor dimensión coordinación, en el postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	23
Tabla 8	Resultados del desarrollo psicomotor dimensión lenguaje, en el postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	24
Tabla 9	Resultados del desarrollo psicomotor dimensión motricidad, en el postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	25
Tabla 10	Comparación nivel de desarrollo psicomotor pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	26
Tabla 11	Comparación del desarrollo psicomotor dimensión coordinación, pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba. ...	27
Tabla 12	Comparación del desarrollo psicomotor dimensión lenguaje, pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba. ...	28
Tabla 13	Comparación del desarrollo psicomotor dimensión motricidad, pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba. ...	29
Tabla 14	Prueba de normalidad de datos con Shapiro-Wilk.	30
Tabla 15	Rangos de Wilcoxon.	31
Tabla 16	Estadístico de Wilcoxon.	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Desarrollo psicomotor Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	18
Figura 2. Desarrollo psicomotor Dimensión coordinación Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	19
Figura 3. Desarrollo Psicomotor Dimensión Lenguaje Pretest de los niños de la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	20
Figura 4. Desarrollo psicomotor dimensión motricidad Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	21
Figura 5. Desarrollo psicomotor PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	22
Figura 6. Desarrollo psicomotor dimensión coordinación PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	23
Figura 7. Desarrollo psicomotor dimensión lenguaje PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	24
Figura 8. Desarrollo psicomotor dimensión motricidad PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	25
Figura 9. Comparación desarrollo psicomotor PreTest y PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.....	26
Figura 10. Comparación del desarrollo psicomotor PreTest y PosTest Dimensión coordinación de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	27
Figura 11. Comparación desarrollo psicomotor PreTest y PosTest Dimensión lenguaje de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	28
Figura 12. Comparación desarrollo psicomotor PreTest y PosTest Dimensión motricidad de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.	29

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos tradiciones, desarrollo psicomotor
Especialidad	Educación Inicial

Keywords

Theme	Traditional games, psychomotor development
Specialty	Initial Education

Línea de investigación

Área: Teoría y métodos educativos

Subárea: Ciencias Sociales

Disciplina: Ciencias de la Educación

Línea de Investigación: Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba" del (a) estudiante: **EDQUEN GAVIDIA GERALDINE MARISOL**, identificado(a) con Código N° 1115100954, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 27 de noviembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TITULO

Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba

RESUMEN

La investigación realizada tuvo el propósito determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba. Se trabajó bajo una investigación de tipo aplicada con diseño preexperimental en su modalidad de pre-test y post-test, trabajando con un solo grupo de muestra conformado por 19 niños de 5 años elegidos a conveniencia de un total de 62 niños; se empleó la lista de cotejo y ficha de observación para recolectar la información. Los resultados en el pretest la mayoría de niños (12 niños – 63.2%) mostraban nivel proceso en su desarrollo psicomotor. En sus dimensiones, en cuanto a la coordinación (36.8) y lenguaje (47.4%) indican nivel proceso, en tanto la dimensión motricidad (63.2%) manifestaba nivel proceso. Consecutivamente, en el postest los niños alcanzaron el nivel logrado (18 niños – 94.7%) en su desarrollo psicomotor, similar resultado en sus dimensiones. Comparando los resultados se da a conocer que los niños alcanzaron el logro en su desarrollo psicomotor dado que, al estar en inicio y proceso, les permitió escalar hasta el nivel logrado en su desarrollo psicomotor, esto se sustenta al probarse la hipótesis con el estadístico de Wilcoxon ($p=0.000$), indicando así que los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo psicomotor de los niños.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the extent to which traditional games improve the psychomotor development of 5-year-old children at the La Pucara - Tacabamba 386 La Pucara Early Childhood Educational Institution. We worked under an applied research with a pre-experimental pre-test and post-test design, working with a single sample group made up of 19 5-year-old children chosen at convenience from a total of 62 children; a checklist and observation sheet were used to collect the information. The results of the pretest showed that most of the children (12 children - 63.2%) showed a process level in their psychomotor development. In their dimensions, coordination (36.8) and language (47.4%) indicate process level, while the motor dimension (63.2%) showed process level. Consequently, in the posttest the children reached the achieved level (18 children - 94.7%) in their psychomotor development, with similar results in their dimensions. Comparing the results, it is shown that the children reached the achieved level in their psychomotor development since, being in the beginning and process, it allowed them to climb up to the achieved level in their psychomotor development, this is supported by testing the hypothesis with the Wilcoxon statistic ($p=0.000$), thus indicating that the traditional games significantly improved the psychomotor development of the children.

INTRODUCCIÓN

Las investigaciones a nivel internacional, Bolívar (2019), realizó su trabajo de investigación cuyo fin fue diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en el uso de juegos tradicionales, para el fortalecimiento del desarrollo socio motriz en estudiantes. La investigación cualitativa, estudió la realidad en su contexto natural, concluye que los juegos son un instrumento de aprendizaje que aporta elementos dinamizadores de relaciones entre el estudiante-conocimiento, envuelve una valoración más intencionada formativa y pedagógica, desde una perspectiva curricular como a didáctica y lúdica. Los juegos tradicionales en el aula brindan ventajas formativas, curriculares, sociales y didácticas.

En cuanto a las investigaciones en el Perú, Llerena (2022) realizó una investigación con el propósito de analizar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en Juliaca. Empleó un enfoque cuantitativo y un diseño pre experimental de nivel explicativo. La muestra consistió en 43 estudiantes seleccionados a través de una técnica no probabilística intencionada, de los cuales 16 eran niños de cinco años. El instrumento utilizado fue el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) para esta edad. Los resultados iniciales mostraron que el 56% de los niños estaban en un nivel de retraso en el pre test. Sin embargo, tras participar en actividades psicomotoras basadas en juegos tradicionales, hubo una mejora progresiva, evidenciada en el post test donde el 94% alcanzó un nivel normal en su desarrollo psicomotor. Esto lleva a concluir que existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años.

Mendoza (2021) realizó una investigación con el propósito de determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de 5 años. Esta investigación fue de tipo aplicada y utilizó un diseño cuasiexperimental. La población estudiada comprendía 36 estudiantes, divididos en dos grupos para la muestra: el grupo experimental, compuesto por 21 estudiantes, y el grupo control, por 15. Después de la intervención, se notó que todos los niños en el grupo experimental alcanzaron un nivel completo en psicomotricidad gruesa en la

evaluación posterior. Respecto al equilibrio, el 85.7% alcanzó el nivel esperado en la evaluación posterior; en cuanto a la coordinación, el 95.2% logró el nivel requerido en esa evaluación; y en relación con el esquema corporal, el 95.2% alcanzó el nivel deseado en la evaluación posterior. Estos resultados evidencian una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en las evaluaciones antes y después de la intervención en el grupo experimental, particularmente en términos de los niveles de psicomotricidad gruesa.

Mendoza-Muñoz (2021) realizó una investigación con el fin de examinar cómo los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la IEI N° 031 de Cospán. Este estudio utilizó un diseño preexperimental antes y después, con una muestra de 11 niños a quienes se les ofrecieron ocho actividades de aprendizaje basadas en juegos tradicionales. Se utilizaron dos formas de observación: una para evaluar la aceptación de los juegos tradicionales y otra para medir los cambios en la motricidad de los niños durante cada actividad. Los resultados del pretest revelaron que el 90% (10 niños) mostraban un desarrollo motriz en proceso. No obstante, en el post-test se observó que un 72% alcanzó el desarrollo motriz deseado.

Acuña (2020) llevó a cabo una investigación aplicada con un diseño preexperimental cuyo propósito fue validar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños en la muestra. Identificó que una proporción significativa de estudiantes enfrentaba dificultades en habilidades como saltar la soga, correr, reconocer lateralidades y mostraban baja sociabilidad. Para abordar esto, se propuso evaluar el nivel de desarrollo psicomotor de cada estudiante mediante un pre test. Posteriormente, se planeó implementar una serie de sesiones utilizando juegos tradicionales locales para mejorar estas habilidades psicomotoras. La intención era determinar si estas sesiones lograrían un impacto positivo en las habilidades psicomotoras de los niños de 5 años en el nivel inicial, evaluando los resultados mediante un post test. Este enfoque buscaba mejorar significativamente el bienestar cognitivo, social y psicomotor de los estudiantes a nivel local, con la aspiración de extender estos beneficios a niveles regional y nacional.

Tello (2020) realizó un estudio con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 072 - Celendín, empleando juegos tradicionales. La investigación fue de tipo aplicada y utilizó un diseño preexperimental con un único grupo. El grupo estaba compuesto por 20 niños y niñas de cuatro años. Después de la introducción de los juegos tradicionales, se observó una variación de 9.05 puntos en promedio al contrastar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de su aplicación. Este resultado llevó al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alterna, indicando una mejora pedagógica tras la intervención. Esto sugiere que hubo un progreso significativo en la motricidad gruesa de los niños luego de la implementación de esta intervención pedagógica.

Mamani y García (2019) se plantearon el objetivo de determinar la eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de niños de 4 años. El estudio fue aplicado con diseño cuasiexperimental, utilizando grupos control y experimental. Empleo una ficha de observación, Test TEPSI y una guía estructurada. Los resultados posteriores indican que en el GE; el 81% evidencia logrado, y el 19% indica no logrado. Por su parte, GC el 66% muestra logrado y el 34% no logrado. Comparando, expresa que los juegos tradicionales han logrado el cometido desarrollo psicomotor en los niños.

Córdoba (2018) llevó a cabo una investigación científica con el objetivo de evaluar el impacto del programa de juegos tradicionales en el desarrollo motor de estudiantes. La muestra consistió en 10 estudiantes a quienes se les administraron tanto un pre-test como un post-test. La investigación fue aplicada y adoptó un diseño experimental de tipo preexperimental. Los resultados indican que los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo motriz de los estudiantes.

La fundamentación científica, comprende trabajar con teorías y definiciones en torno a las variables, La teoría sociocultural de Vygotsky es una teoría del desarrollo humano que se enfoca en la interacción social y cultural como los principales determinantes del desarrollo cognitivo. Según esta teoría, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo

ocurren a través de la interacción social y cultural. Vygotsky creía que el aprendizaje no es un proceso individual, sino que se produce en un contexto social y cultural. El contexto social y cultural influye en el pensamiento y el comportamiento de las personas y, por lo tanto, en su desarrollo cognitivo.

Vygotsky sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades, así como el proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar. Así mismo, esta teoría sociocultural del desarrollo cognitivo se enfoca no solo en cómo los adultos y los compañeros, mediante un trabajo colaborativo, influyen en el aprendizaje individual, sino también en cómo las creencias y actitudes culturales impactan en el modo de llevar a cabo la instrucción y el aprendizaje.

Los juegos tradicionales representan las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se recuerdan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmiten de generación en generación. También recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, ganadería, siembra, bailes, danzas, festividades, entre otros. (Lavega, 1995).

Yllanes (2019) ratifica la idea que, los juegos repiten las costumbres, la tradición y los hechos históricos de un determinado lugar, cuando son utilizados como estrategia didáctica, contribuye en su desarrollo psicomotor y formación integral.

Úfele (2014) menciona que los juegos se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las personas de su entorno, establecen vínculos entre familia-comunidad, estos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

Características de los juegos tradicionales

Favorece la autoestima, la confianza que tienen de sí mismo, la toma de decisiones, la solución de conflictos, desde la familia, la capacidad de expresar sus necesidades e

intereses y sobre todo de sentirse amado, cuidado, aceptado a nivel social e interactuar con otros, de compartir y convivir.

Estimulan los sentidos, enriquece la creatividad, la imaginación, ayuda a utilizar energías físicas y mentales de manera productiva y entretenida.

Son colectivos, históricos, expresan parte de una vivencia, los que juegan asumen juego de roles, algunos tienen reglas estructuras otras no, son espontáneos en su desarrollo, se desarrollan con los recursos del medio y adecuan incluso a las condiciones económicas de la familia (Yllanes, 2019).

Importancia de los juegos tradicionales

Trautmann (1995), indica que los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de los niños, la esencia de los juegos está en que permite a los niños mantener una relación, cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad.

Enfoque intercultural

Según Contreras y Cecchini (2007), los juegos tradicionales ayudan a la interculturalidad, que consiste en fomentar la interacción de sus miembros, ayuda a la aceptación de todas sus formas de conducta y comportamientos, que puedan aportar a todas las demás culturas e influyendo en forma positiva como manifiesta.

Tipos de juegos tradicionales en el Perú

En ese sentido, se habla de Juegos de Iniciación, de Fuerza y Destreza, de Socialización, Gráficos y Literarios. También se habla en sobre Juegos con Juguetes. A continuación, se describe cada uno de estas categorías de juegos, de acuerdo a lo que señala el material citado este material:

Juegos de Iniciación: Cuando un grupo decide empezar un juego, en primer lugar debe ponerse de acuerdo sobre quién o quiénes iniciarán las acciones. Es por ello que recurren a varios métodos utilizados universalmente, tales como: Cara o Sello; Pares o Nones; Piedra, Papel o Tijera o El Bate.

Juegos de Fuerza y Destrezas: Estos comprenden en primer lugar, los juegos de correr, como: El Escondido o Cuarenta Matas; la Perolita y la Ere, este último con sus dos variantes: Agachada y Paralizada. Otros tipos de recreaciones donde se exige movimientos veloces son el Gato y el Ratón; La Candelita; Guataco, Guerra y Paz; 1, 2, 3.... Pollito Inglés y Serení-Serení. Otro de los juegos de fuerza y destrezas, son los juegos de saltar, donde se encuentran la Semana y el Avión, que son los más comunes en su estilo. Igualmente, se pueden incluir las Carreras de Saco

Juegos de Socialización: Bajo esta denominación se agrupa una serie de juegos en los que se reclama menor esfuerzo físico, si los comparamos con los de correr y saltar. Tienen la particularidad de los/as niños/as se alternan en la función principal, por lo que el concepto de ganar o perder no tiene importancia. Entre esos juegos se destacan los siguientes: Palito Mantequillero o Quemao; La Gallinita Ciega; Las Cebollitas; Pásalo y los juegos de palmadas, muy populares entre las niñas. En el caso de entretenimientos como La Prenda y La Botellita, existe la llamada “penitencia”, la cual constituye una suerte de castigo que debe cumplir un niño, de acuerdo con la rutina del juego, para poder continuar participando. Otros de los juegos de socialización son Las Rondas, que es un juego mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares Arroz con Leche, La Señorita, Los Pollos de mi Cazuela, La Pájara Pinta, La Víbora de la Mar y Doñana, entre otros.

Juegos Gráficos: Son habituales en el aula de clases porque requieren lápiz y papel. Se destacan El Ahorcado, basado en el uso de la memoria y La Vieja, practicado por los más pequeños por la simplicidad de sus instrucciones.

Juegos Literarios: Se encuentran El Teléfono y Las Retahilas. También, dentro de esta categoría se encuentran los juegos verbales como los Trabalenguas, que consisten en frases o palabras estructuradas de tal manera, que resulta complicada su pronunciación, por lo que el reto consiste en lograr repetirlos en forma rápida, sin equivocarse. Otro

juego verbal es el denominado Cuti, que se basa en hablar alternando cada sílaba con el vocablo cuti.

Juegos con Juguetes: Entre juegos tradicionales con juguetes más conocidos, Cardona (1991), las metras o pichas, la perinola, el papagayo, el trompo, la zaranda, yo-yo y gurrufío. (pp. 83-91). En relación a las metras o pichas, este juguete son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. La perinola, este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

El trompo es un juguete que tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico. La zaranda, es un trompo grande y hueco elaborado de hojalata, el cual se acciona mecánicamente produciendo un zumbido al girar. La zaranda es de origen indígena y muy popular en las zonas oriental y guayanesa del país. El Yo-Yo consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite al niño hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. El Gurrufío es un juguete, consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

Desarrollo Psicomotor

Concepto

Comellas y Perpinyá (1996) indica que psicomotricidad es “la actuación de un niño que implican el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en que se realizarán los movimientos” (p.1).

Por otro lado, la Motricidad según Ochoa y Orellana (2012), hace alusión al control que toda persona posee sobre su propio cuerpo, el cual se desarrolla a partir de la imitación de movimientos y expresiones. Esta capacidad se manifiesta principalmente a través del juego, en el cual se enriquece con experiencias y estímulos cotidianos, contribuyendo a la ejecución de movimientos más precisos y complejos.

Castañer y Camerino (2006) describen el concepto como "Cualquier expresión relacionada con la dimensión corporal humana, que abarca aspectos cinésicos, simbólicos y cognitivos" (p.17).

Según Rigal (2006) indica que desempeña una función relevante en el desarrollo de la inteligencia, funciones cognitivas y las relaciones con su entorno.

Áreas de la psicomotricidad

Mafla (2013) menciona que la psicomotricidad posibilita la integración de las relaciones en términos de pensamientos, emociones y la interacción social. Además, abarca la motricidad fina y gruesa, entre otras áreas que se mencionan a continuación (p.12): Esquema Corporal, Lateralidad, Equilibrio, Estructuración espacial, Tiempo y de ritmo, Motricidad gruesa y Fina.

El progreso en la psicomotricidad se vincula principalmente con la coordinación de los movimientos musculares, tanto grandes como pequeños, y se identifica como motricidad gruesa actividades como gatear, caminar, correr y lanzar una pelota (Morán, 2017).

Por otro lado, las destrezas motrices finas implican el uso de los músculos pequeños, como se ilustra en el movimiento casual de la mano del niño hacia objetos pequeños, que gradualmente se transforman en movimientos coordinados de la mano en su totalidad y finalmente se perfeccionan en la habilidad precisa de agarrar el objeto con el pulgar e índice (p. 15).

Los elementos de la psicomotricidad

Motricidad gruesa: Esto alude al dominio que ejercemos sobre nuestro cuerpo al llevar a cabo movimientos amplios y globales, logrando una sincronización y coordinación armoniosa entre ellos, como correr, girar, caminar, saltar, trepar, entre otros.

Dominio corporal dinámico: Es la habilidad de controlar el cuerpo mientras está en movimiento, superando obstáculos sin rigidez y otorgando confianza al niño en cada una de sus acciones.

Dominio corporal estático: Son los movimientos que permiten al niño interiorizar su esquema corporal, y estos se desglosan en aspectos como tonificación, autorregulación, respiración y relajación.

Esquema corporal: Es el proceso evolutivo mediante el cual el niño adquiere conocimiento sobre las diferentes partes de su cuerpo y las relaciones que existen entre ellas.

Motricidad fina: Hace referencia a movimientos de una o más partes del cuerpo que son precisos y no involucran una gran amplitud, centrándose en la coordinación entre la vista y la habilidad manual.

Necesidades educativas motrices: En niveles avanzados, los desafíos en la lectoescritura a menudo se relacionan con la falta de atención en actividades de psicomotricidad. Esto puede resultar en dificultades de aprendizaje conocidas, que afectan la adquisición y aplicación de ciertas habilidades.

Dimensiones de la psicomotricidad

Dimensión Coordinación

La destreza del niño al agarrar y manejar objetos, así como al dibujar, se manifiesta a través de acciones como construir torres con cubos, enhebrar una aguja, identificar y reproducir formas geométricas, y realizar dibujos de figuras humanas (Haeussler & Marchant O., 1985).

La coordinación del movimiento implica una interacción óptima entre el sistema nervioso central y los músculos, resultando en movimientos armónicos, efectivos, estéticos, rítmicos y sincronizados. Además, abarca aspectos como la manipulación de objetos, la percepción visomotriz, la representación de acciones, la imitación y la representación gráfica. Se refiere al desarrollo progresivo y gradual de habilidades coordinadas, como la coordinación ojo-mano, ojo-pie, ojo-mano-pie, ojo-cuerpo y ojo-mano-sonido (Loli & Silva, 2006).

En este entorno, la coordinación visomotora desempeña una función crucial, ya que integra la percepción visual con la destreza manual precisa, promoviendo habilidades y coordinaciones necesarias como requisitos previos para el aprendizaje de la lectura y escritura, así como para otros procesos de aprendizaje.

Dimensión Lenguaje

Entendimiento y comunicación, manifestados mediante acciones como identificar objetos, dar definiciones, narrar acciones y describir escenas representadas en imágenes o láminas.

Es una función psicológica fundamental en el desarrollo humano, ya que posibilita la transmisión de información, significados, intenciones, pensamientos y deseos, así como la expresión de emociones. Desde esta definición, se reconoce la relevancia del lenguaje como una faceta del desarrollo psicomotor que involucra aspectos semánticos, comprensivos y pragmáticos en la comunicación con los demás, teniendo

en cuenta el lenguaje simbólico en la primera etapa de la infancia (Haeussler & Marchant O, 1985).

Dimensión Motricidad

La destreza que los niños poseen para controlar su cuerpo se manifiesta en acciones como agarrar una pelota, saltar con un solo pie, caminar de puntillas o mantenerse en equilibrio en una pierna durante un tiempo determinado.

"La influencia del sistema nervioso central en la activación de los músculos y su consecuente contracción." Según otra perspectiva definida por (Haeussler & Marchant O, 1985), gran parte del mundo experimentado por un niño está asociado al movimiento. Inicialmente, este está conectado con el desarrollo de nociones y habilidades fundamentales, y posteriormente, cuando la inteligencia adquiere un control predominante, se manifiesta externamente. Esta dimensión se relaciona con el movimiento y el control del cuerpo o sus diferentes partes.

La capacidad motora influye en la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva se basa en una inteligencia sensoriomotora o práctica. El movimiento conforma un conjunto de patrones de asimilación y estructura la realidad a partir de organizaciones en el espacio, tiempo y causa. Las percepciones y movimientos, al interactuar con el entorno, dan forma a la función simbólica que da origen al lenguaje, y este, a su vez, origina la representación y el pensamiento. Piaget aborda la motricidad al describir conductas que se interpretan de manera inquisitiva en la construcción de esquemas sensoriomotores, resaltando su importancia en la formación de imágenes mentales y en la representación de lo imaginario. La experiencia vivida, integrada a través del movimiento y, por ende, incorporada al cuerpo del individuo, refleja un equilibrio cinético con el entorno. La inteligencia se constituye a partir de una experimentación motora específica, que, al integrarse e interiorizarse, es esencialmente un proceso de movimiento en la adaptación del individuo (Loli & Silva, 2006).

Las habilidades de interacción personal y social que se conectan con el progreso psicomotor también inciden en otras habilidades dentro de esta área y en diferentes

campos de estudio. Por ejemplo, cuando un niño juega, podría estar "realizando desplazamientos, considerando las acciones que realizó para moverse de un lugar a otro", lo que sería un indicador de la capacidad de "comunicar y representar ideas matemáticas" dentro del ámbito de las Matemáticas. De manera similar, el niño podría reconocer de manera espontánea "algunas de sus características físicas y preferencias", lo que sería un indicador de la capacidad de "valorarse a sí mismo" dentro de las competencias personales y sociales relacionadas con el desarrollo personal (MINEDU, 2019).

El estudio se justifica de forma teórica, alineada al enfoque intercultural, sustentada en la teoría de Vygotsky porque hace uso de teorías para fundamentar como los juegos tradicionales en un contexto social convergen para trabajar en el desarrollo psicomotor de los niños, contrastando, evaluando, etc.

Justificación práctica: Se justifica de forma práctica, dado que se pondrá en práctica las teorías, en este caso los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños, siendo este fundamental en los niños.

Justificación social: Se justifica de forma social, dado que se busca de soluciones a problemas identificados en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial 386, y conlleva a que los niños puedan mejorar su desarrollo psicomotor, y estos serán los principales beneficiarios.

Justificación metodológica: Se justifica metodológicamente, esto indica que se dará la aplicación de propuestas metodológicas y prácticas, la mayoría de ellas producto de innovaciones del autor, alineadas y desarrolladas bajo el método científico, como guía que servirán de herramientas didácticas para los docentes de la institución y de la zona.

En cuanto a los problemas psicomotores en niños, se entiende al concebir lo que es psicomotricidad, por ende, este ayuda a identificar problemas poco usados para este fin que relacione pensamiento-movimiento en el niño. Partiendo de esto, los niños que se han observado presentan deficiencias cognitivas, en sus emociones, en su cuerpo y movimiento del mismo. Ocasionando así también, dificultades para controlar sus

movimientos e impulsos emocionales, así como adaptarse a su medio social, familiar y escolar. Esto constituye un problema que obstaculiza el aprendizaje, esto refleja ausencia de relación y comunicación del niño con los demás.

De manera general podemos afirmar que, en nuestro país a nivel de instituciones educativas no se ha formalizado las evaluaciones periódicas de desarrollo psicomotor en los niños, las mismas que deberían realizarse en coordinación con el Ministerio de Salud; constituyéndose pertinente plantear propuestas en esa dirección a nivel general y en particular en la IEI N° 386, La Pucara - Tacabamba.

¿En qué medida, los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba?

Conceptualmente las variables se definen:

Juegos Tradicionales. Se refiere a los juegos arraigados en una región, transmitidos de generación en generación, que son eminentemente culturales al reflejar las necesidades y experiencias de una comunidad, siendo una herramienta educativa para las nuevas generaciones. Conocidos como juegos autóctonos, estos incluyen los juegos de la era Inca y se distinguen por prescindir de juguetes tecnológicos sofisticados, empleando en su lugar el cuerpo humano o materiales comunes fácilmente obtenibles en la naturaleza, como cuerdas, papeles, piedras, flores, palos, entre otros (MINSA, 2015).

Desarrollo psicomotor. El desarrollo psicomotor implica la progresiva adquisición de destrezas funcionales en los niños, que reflejan la maduración de las estructuras en el sistema nervioso central que las sustentan. Este proceso es continuo, abarcando desde la concepción hasta la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, aunque con variaciones en su ritmo. A través de este proceso, el niño adquiere habilidades en distintas áreas, como el lenguaje, la motricidad, la destreza manual y las habilidades sociales, lo que le permite lograr una mayor independencia y adaptación al entorno (García et al., 2016).

Operacionalmente las variables se presentan:

Juegos Tradicionales. Aplicando cada sesión, será evaluada su cumplimiento cada aspecto con una lista de cotejo

Desarrollo psicomotor. Medida a través de ficha de observaciones, que reflejan el nivel de logro de desarrollo psicomotor, considerando las dimensiones: coordinación, lenguaje, motricidad; de acuerdo a la siguiente escala de valoración: Inicio (18 - 30), Proceso (31 - 42), logrado (43 - 54). Cada ítem será valorado si se realiza a veces, casi siempre o siempre.

La hipótesis de investigación: Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba.

El objetivo principal. Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba

Los objetivos Específicos. Determinar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes de emplear los juegos tradicionales. Determinar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, después de trabajar los juegos tradicionales. Determinar el nivel de mejora en cada dimensión del desarrollo psicomotor en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes y después de emplear los juegos tradicionales. Y comparar el nivel de cambio del desarrollo del desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes de y después de emplear los juegos tradicionales.

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

Según su finalidad, fue una investigación de tipo aplicada, ya que buscaba resolver problemas como el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años. Sánchez y Reyes (2006) expresan que “la investigación aplicada se caracteriza por un interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven (p. 37).

Según su alcance, fue una investigación Explicativa, dado que vamos a encontrar las causas sucedidas. Siendo un un estudio preexperimental. Desarrollado en un tiempo longitudinal, ya que a lo largo de la investigación se fue evaluando los progresos con la ficha de observación.

En este estudio se utilizó un diseño de investigación preexperimental con un solo grupo de estudio tomando datos en un pretest y el posttest; este diseño implicó trabajar: la medición inicial preexperimental de la variable en estudio (pretest), la introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los participantes del grupo, y una evaluación posterior al experimento (posttest) (Yarleque y otros, 2007, p.68).

GE: 01 ----- x ----- 02

GE: Grupo experimental

01: pretest

X: estímulo

02: Posttest

Población y Muestra

La población a considerar en el estudio contempló a todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba que fueron 19 niños.

Tabla 1*Estudiantes matriculados en la IEI 386 La Pucara – Tacabamba.*

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	07	12	19

La muestra de estudio fue seleccionada no probabilísticamente a conveniencia, considerando a los 19 niños de 5 años de edad, que conformaran el único grupo experimental.

Técnicas e instrumentos de investigación

Como técnica se empleó la observación. Es un método que posibilita recabar información mediante el registro de sucesos y fenómenos en un conjunto de estudio o individuos, prescindiendo de un proceso de interacción directa o comunicación, por lo que no requiere la colaboración activa de las personas involucradas (Hernández et al., 2014).

Como instrumento se trabajó con la lista de cotejo. Para Guzmán (2019), se trata de una serie de actividades que posibilitan la obtención de información pertinente sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, una lista de verificación es un recurso que facilita el registro de los logros y deficiencias en un proceso específico. Además, se emplea para evaluar el desempeño de los equipos de trabajo en diversas investigaciones. Su aplicación se ha difundido rápidamente en múltiples entornos educativos, gracias a su sencillez y las ventajas que ofrece. Se elaboró una lista de cotejo para medir la aplicación de los juegos tradicionales que comprenden 3 dimensiones, cada dimensión tiene 4 ítems, ahora bien, cada ítem presenta característica dicotómica recibiendo solo valores de 1-0 (Si-No) de acuerdo al cumplimiento de cada ítem.

El otro instrumento fue la ficha de observación para evaluar la mejora del desarrollo psicomotor del niño el cual contiene 18 ítems, distribuidos en 3 dimensiones y cada dimensión tiene 6 ítems, por tanto, cada ítem fue valorado: a veces, casi siempre y

siempre, según la actividad que cumplía desarrollando el niño. Y finalmente se determinó si el niño presenta un nivel en inicio, proceso o logrado.

La validez es el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que pretende medir (Hernández et al., 2010, p.201). Se empleó la validez por Juicio de expertos, considerándose a tres docentes.

La confiabilidad, es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes". (Hernández et al., 2010, p. 200). Se evaluó la confiabilidad con Alpha de Cronbach, el cual indica 0.747 y 0.808 respectivamente para cada instrumento.

Las sesiones de aprendizaje se realizaron de manera presencial con los niños, una vez por semana, se trabajaron 10 sesiones de aprendizaje, la descripción de cada sesión del desarrollo del programa se evidencia en los anexos

Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento de análisis de la información se realizó con SPSS, empleando estadística descriptiva e inferencial, esta última se empleó para validar la hipótesis, gracias a la normalidad de datos analizada previamente.

RESULTADOS

Resultados Pre-Test del desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Tabla 2

Resultados del desarrollo psicomotor en el Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	5	26.3	26.3
Proceso	12	63.2	63.2
Logrado	2	10.5	10.5
Total	19	100.0	100.0

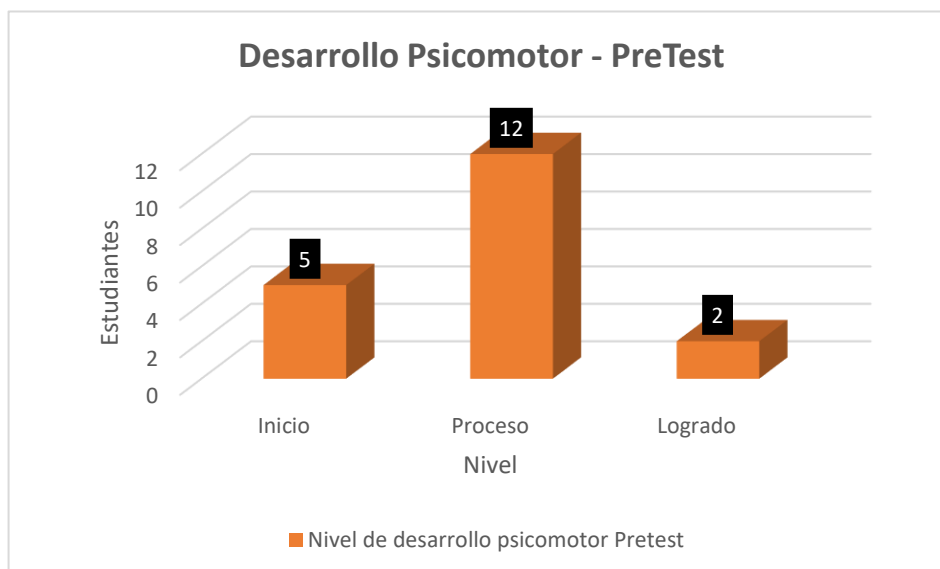


Figura 1. Desarrollo psicomotor Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba

De la tabla 3, figura 1, se observa que antes de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel proceso, 12 niños (63.2%) en su desarrollo psicomotor, también 5 niños (26,3%) indican nivel inicio y, solo 2 niños se ven que ha logrado y/o destacado su desarrollo psicomotor.

Resultados Pre-Test del desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba, por dimensiones

Tabla 3

Resultados del desarrollo psicomotor dimensión coordinación, en el pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	7	36.8	36.8
Proceso	7	36.8	36.8
Logrado	5	26.3	26.3
Total	19	100.0	100.0

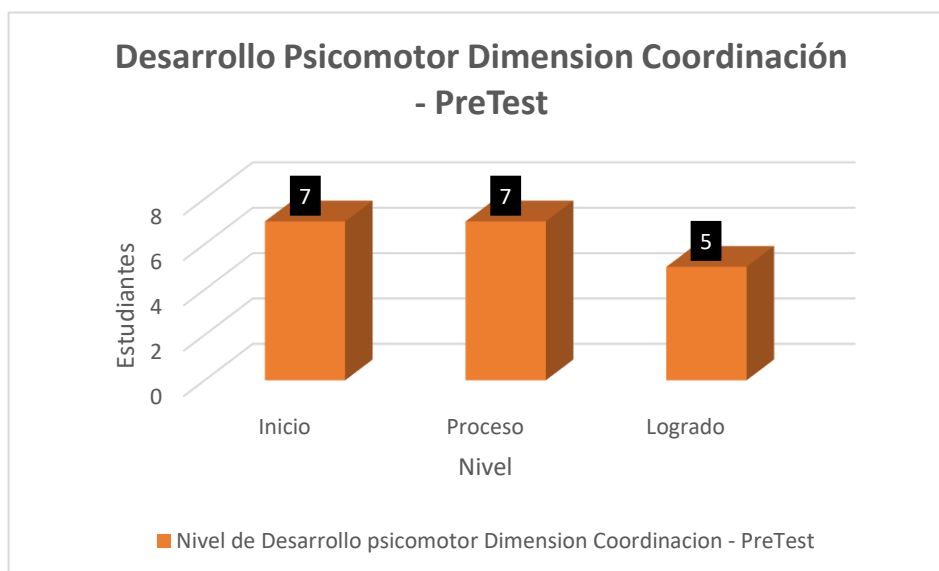


Figura 2. Desarrollo psicomotor Dimensión coordinación Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 4, figura 2, se observa que, en la dimensión coordinación antes de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel inicio y proceso, 7 niños (36.8%) y 7 niños (36.8%) en su desarrollo psicomotor respectivamente, también 5 niños (26.3%) indican nivel logrado de desarrollo psicomotor, en esta dimensión.

Tabla 4

Resultados de desarrollo psicomotor dimensión lenguaje, en el pretest de los niños en la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	9	47.4	47.4
Proceso	7	36.8	36.8
Logrado	3	15.8	15.8
Total	19	100.0	100.0

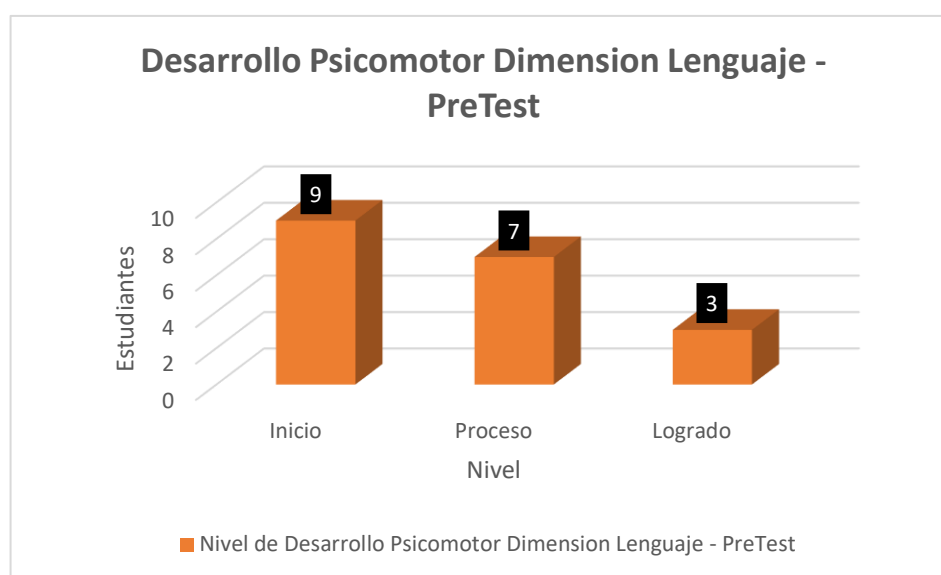


Figura 3. Desarrollo Psicomotor Dimensión Lenguaje Pretest de los niños de la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba

De la tabla 5, figura 3, se observa que, en la dimensión lenguaje antes de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel inicio, 9 niños (47.4%) en su desarrollo psicomotor, también 7 niños (36,8%) indican nivel proceso de su desarrollo psicomotor, al menos tres niños se ven que ha logrado su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Tabla 5
Resultados de desarrollo psicomotor dimensión motricidad, en el pretest de los niños en la Institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	6	31.6	31.6
Proceso	12	63.2	63.2
Logrado	1	5.3	5.3
Total	19	100.0	100.0

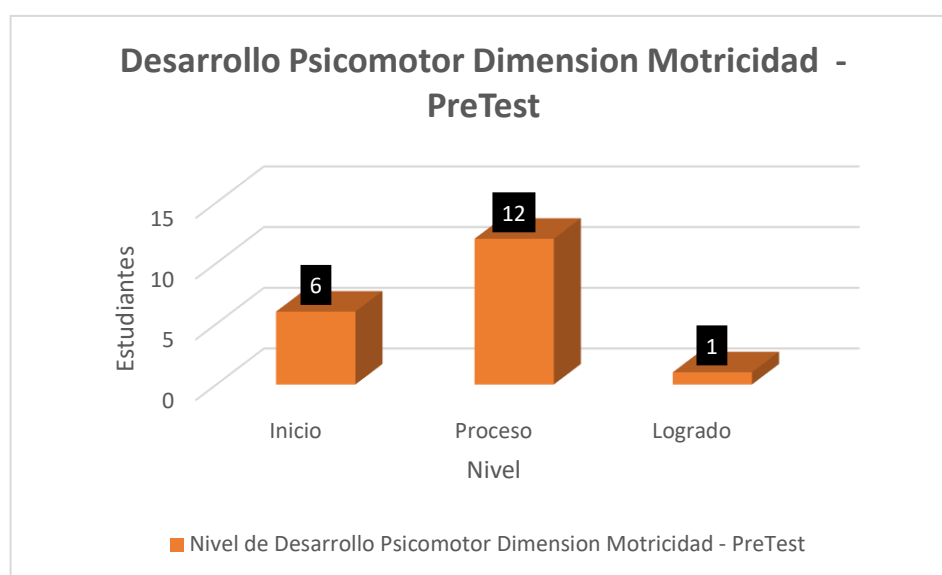


Figura 4. Desarrollo psicomotor dimensión motricidad Pretest de los niños en la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 6, figura 4, se observa que, en la dimensión motricidad antes de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel proceso, 12 niños (63.2%) en su desarrollo psicomotor, también 6 niños (45%) indican nivel inicio de desarrollo psicomotor, al menos niño se ve que ha logrado un desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Resultados Pos-Test del desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Tabla 6

Resultados del desarrollo psicomotor, en el postest de los niños de la Institución Educativa 386 La Pucara – Tacabamba

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	1	5.3	5.3
Logrado	18	94.7	94.7
Total	19	100.0	100.0

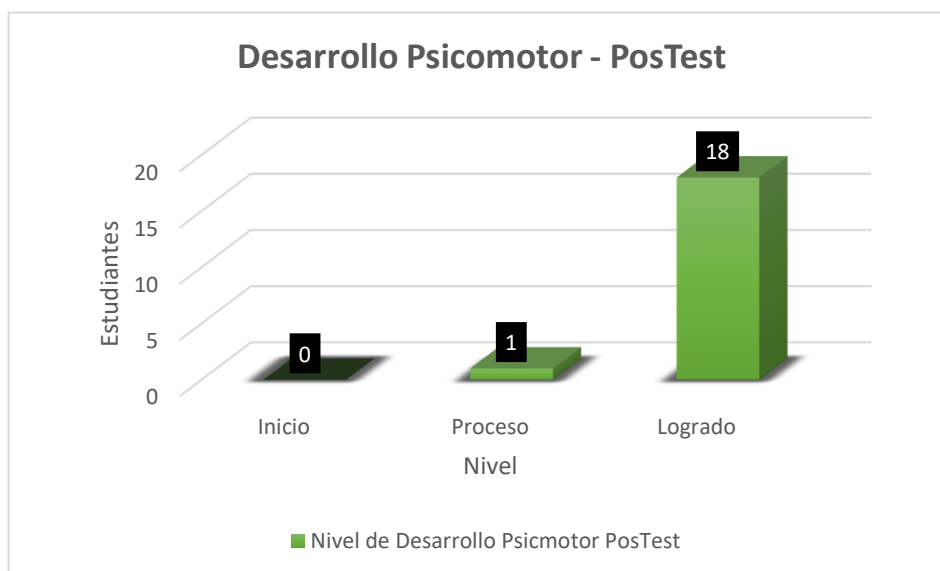


Figura 5. Desarrollo psicomotor PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 7, figura 5, se observa que después de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 18 niños (94.7%) en su desarrollo psicomotor, también 1 niño (5.3%) indican nivel proceso en su desarrollo psicomotor, y ningún niño se ve que se encuentre en inicio.

Resultados Pos-Test del desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba, por dimensiones

Tabla 7

Resultados del desarrollo psicomotor dimensión coordinación, en el postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	1	5.3	5.3
Logrado	18	94.7	94.7
Total	19	100.0	100.0

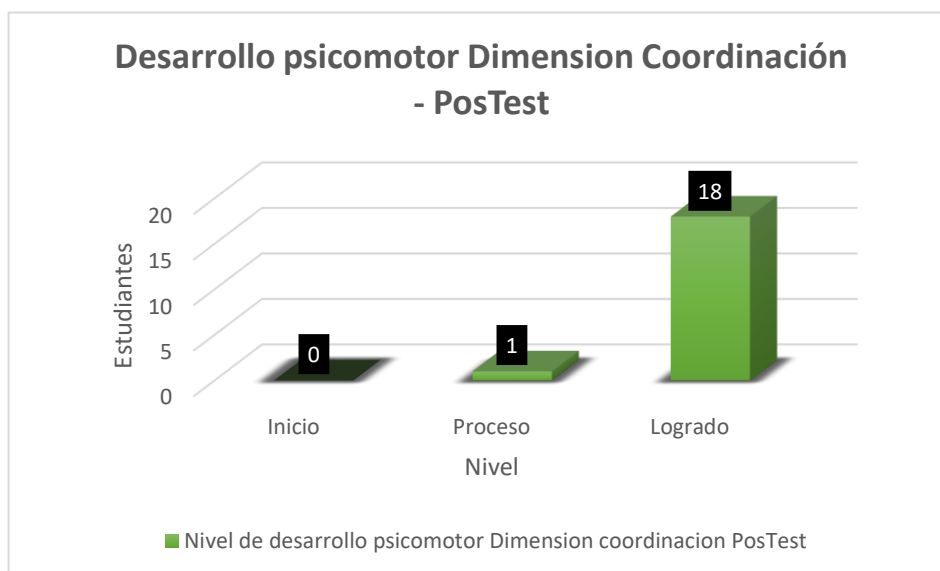


Figura 6. Desarrollo psicomotor dimensión coordinación PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 8, figura 6, se deduce que, en la dimensión coordinación después de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 18 niños (94.7%) en su desarrollo psicomotor, también 1 niños (22%) indican nivel proceso en su desarrollo psicomotor, y ningún niño evidencia estar en inicio en su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Tabla 8

Resultados del desarrollo psicomotor dimensión lenguaje, en el postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	2	10.5	10.5
Logrado	17	89.5	89.5
Total	19	100.0	100.0

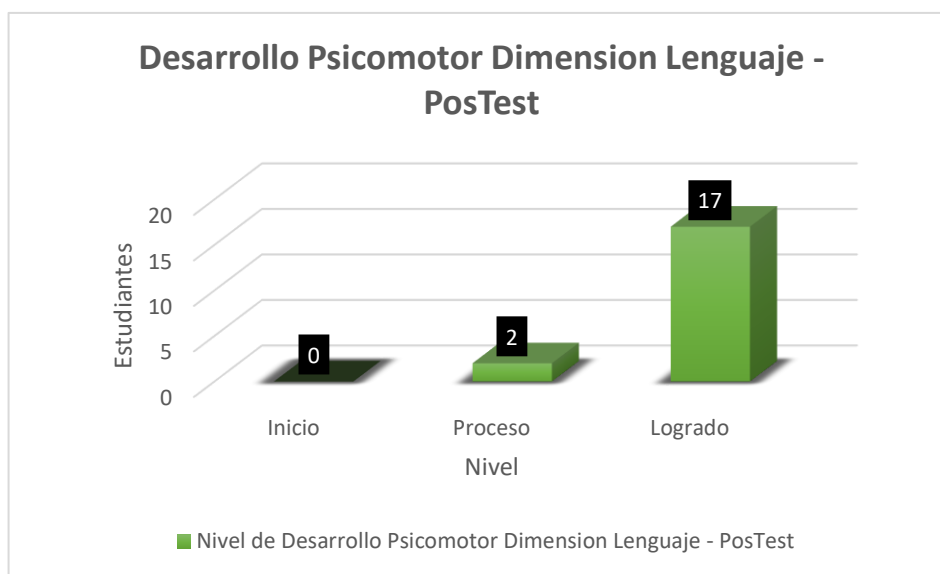


Figura 7. Desarrollo psicomotor dimensión lenguaje PostTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 9, figura 7, se deduce que, en la dimensión lenguaje después de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 17 niños (89.5%) en su desarrollo psicomotor, al menos 2 niños evidencia nivel proceso aun en su desarrollo psicomotor, ningún niño se ve que está en inicio de en su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Tabla 9

Resultados del desarrollo psicomotor dimensión motricidad, en el postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	1	5.3	5.3
Proceso	1	5.3	5.3
Logrado	17	89.5	89.5
Total	19	100.0	100.0

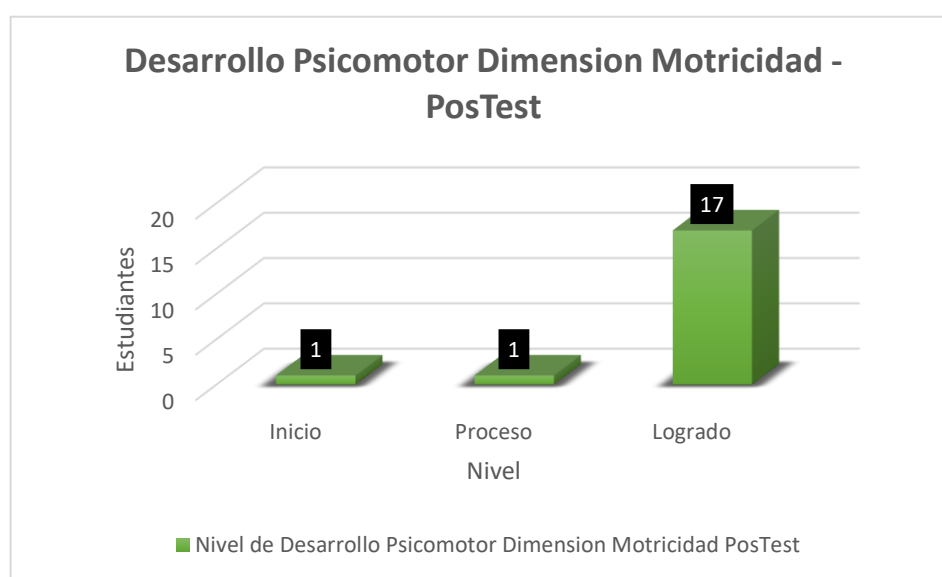


Figura 8. Desarrollo psicomotor dimensión motricidad PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 10, figura 8, se deduce que, en la dimensión motricidad después de aplicar los juegos tradicionales, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 17 niños (89.5%) en su desarrollo psicomotor, también 1 niño (5,3%) alcanzaron aún está en nivel proceso en su desarrollo psicomotor y al menos un niño se ve que ha aún está en inicio en su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Comparación de Resultados Pre-Test y PosTest del desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba

Tabla 10

Comparación nivel de desarrollo psicomotor pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	PreTest		PosTest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	5	26.3	0	0,0
Proceso	12	63.2	1	5.3
Logrado	2	10.5	18	94.7
Total	19	100.0	19	100.0

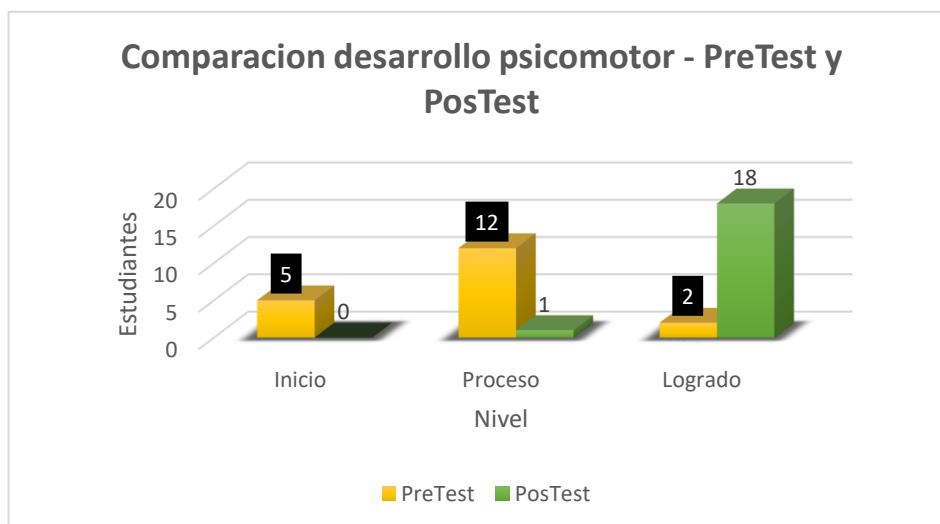


Figura 9. Comparación desarrollo psicomotor PreTest y PosTest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 11, figura 9, se deduce que, al comparar el desarrollo psicomotor antes y después de aplicar los juegos tradicionales, la mayoría de niños que estaba en proceso (12 – 66.3%) alcanzaron el nivel logrado (18 – 94.7%) en su desarrollo psicomotor. Los niños que estaban en inicio lograron desarrollar su psicomotricidad, solo un niño aún está en proceso de su desarrollo psicomotor.

Comparación de Resultados Pre-Test y PosTest del desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba, dimensiones

Tabla 11

Comparación del desarrollo psicomotor dimensión coordinación, pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	PreTest		PosTest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	36.8	0	0,0
Proceso	7	36.8	1	5.3
Logrado	5	26.3	18	94.7
Total	19	100.0	19	100.0

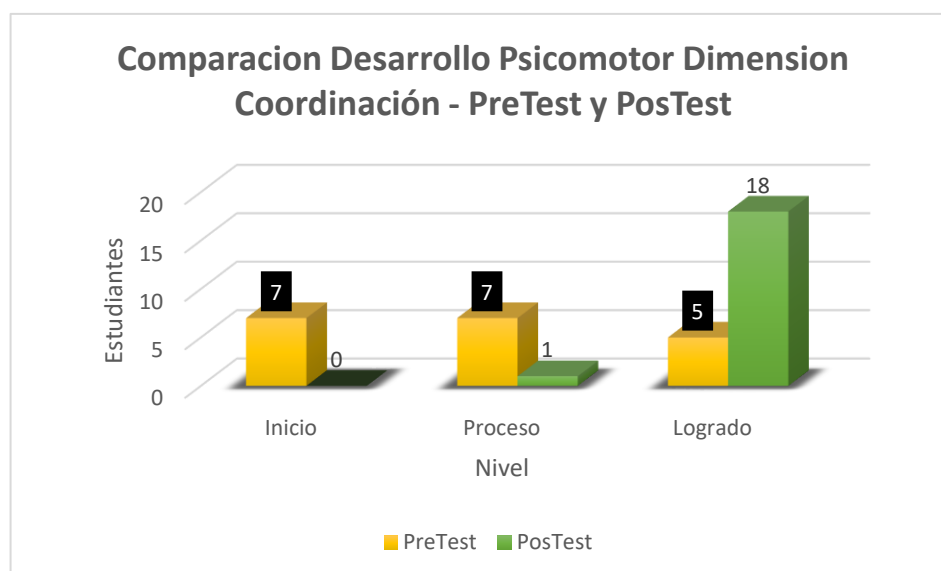


Figura 10. Comparación del desarrollo psicomotor PreTest y PosTest Dimensión coordinación de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 12, figura 10, se deduce que, al comparar el desarrollo psicomotor en la dimensión coordinación antes y después de aplicar los juegos tradicionales, la mayoría de niños que estaba en inicio-proceso (7– 36.8% respectivamente) alcanzaron el nivel logrado (18– 94.77%) en su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Tabla 12

Comparación del desarrollo psicomotor dimensión lenguaje, pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	PreTest		PosTest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	47.4	0	0,0
Proceso	7	36.8	2	10.5
Logrado	3	15.8	17	89.5
Total	19	100.0	19	100.0

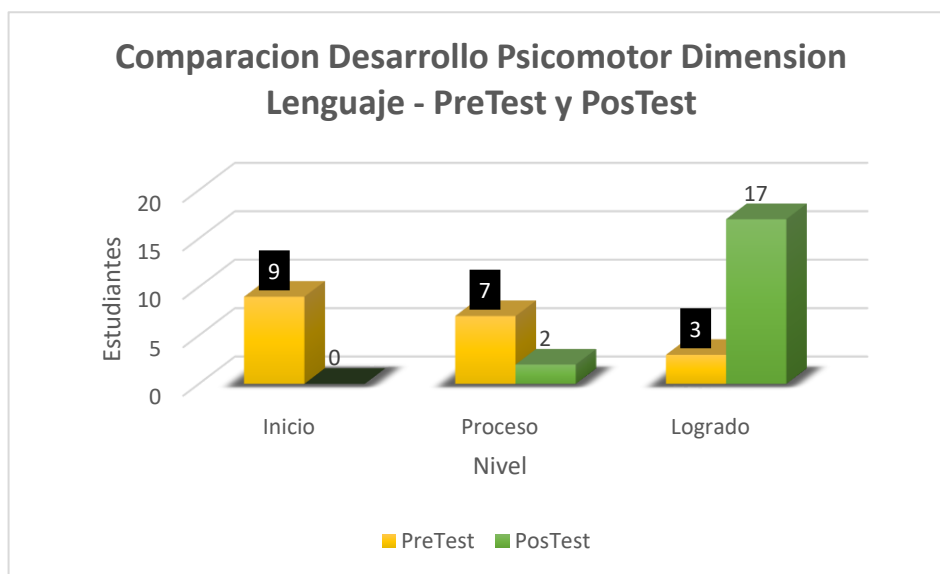


Figura 11. Comparación desarrollo psicomotor PreTest y PosTest Dimensión lenguaje de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 13, figura 11, se deduce que, al comparar el desarrollo psicomotor en la dimensión lenguaje antes y después de aplicar los juegos tradicionales, la mayoría de niños que estaba en inicio (9 – 47.4%) alcanzaron el nivel logrado (17 – 89.5%) en su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Tabla 13

Comparación del desarrollo psicomotor dimensión motricidad, pretest y postest de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

Nivel	PreTest		PosTest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	31.6	1	5.3
Proceso	12	63.2	1	5.3
Logrado	1	5.3	17	89.5
Total	19	100.0	19	100.0

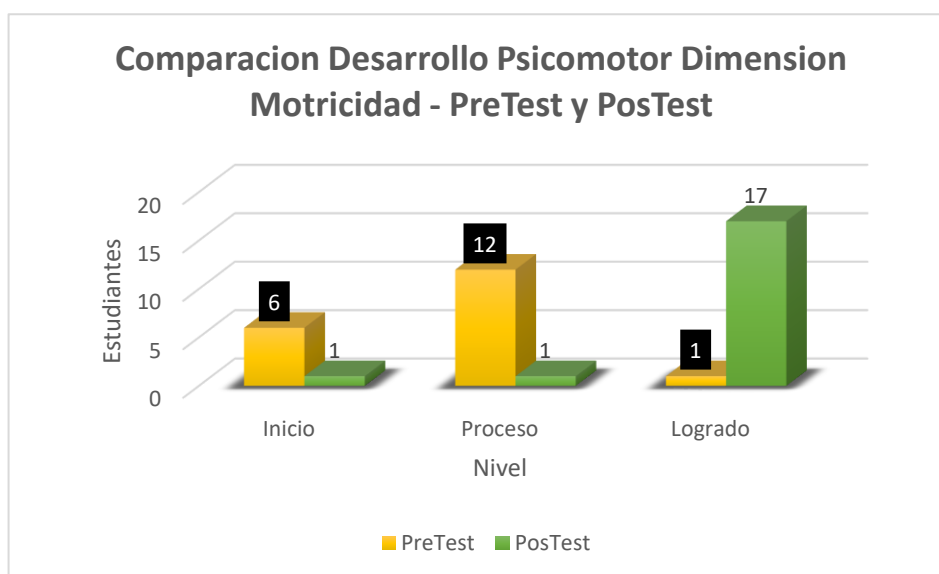


Figura 12. Comparación desarrollo psicomotor PreTest y PosTest Dimensión motricidad de los niños de la institución educativa 386 La Pucara – Tacabamba.

De la tabla 14, figura 12, se deduce que, al comparar el desarrollo psicomotor en la dimensión motricidad antes y después de aplicar los juegos tradicionales, la mayoría de niños que estaba en proceso (12 – 63.2%) alcanzaron el nivel logrado (17 – 89.5%) y los que estaba en inicio al menos se evidencia 1, y en proceso otro niño en su desarrollo psicomotor en esta dimensión.

Evaluar la normalidad de los datos

- a. Establecer hipótesis de normalidad

Ho: Los datos del Pre-Test y Pos-Test provienen de una distribución normal

Ha: Los datos del Pre-Test y Pos-Test no provienen de una distribución normal

- b. Establecer significancia y error

Significancia = 95%, error=5%

- c. Prueba estadística evaluar normalidad datos

Como los datos son menores a 30 se emplea la prueba de Shapiro-Wilk

Tabla 14

Prueba de normalidad de datos con Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
PreTest	,973	19	,842
PosTest	,695	19	,000

- d. Criterios de decisión

p-valor < 0.05, se rechaza Ho

p-valor > 0.05, no se rechaza Ho.

- e. Decisión

Al tener un p-value 0.842 y otro de 0.00, se evidencia estadísticamente que ambas muestras no presentan normalidad en los datos, uno si, otro no. Por tanto, se opta por trabajar con estadístico no paramétrico para realizar la prueba de hipótesis en la investigación, en este caso se emplea Signos del Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

- a. Establecer hipótesis de normalidad

Ho: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba.

Ha: Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba.

- b. Establecer significancia y error

Significancia = 95%, error=5%

- c. Prueba estadística evaluar hipótesis

Como los datos son menores a 30 se emplea la prueba de Shapiro-Wilk

Tabla 15

Rangos de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
PosTotal -	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
PreTotal	Rangos positivos	19 ^b	10.00	190.00
	Empates	0 ^c		
	Total	19		

a. PosTotal < PreTotal

b. PosTotal > PreTotal

c. PosTotal = PreTotal

Tabla 16

Estadístico de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
PosTotal - PreTotal	
Z	-3,825 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

d. Criterios de decisión

p-value < 0.05, se rechaza H_0

p-value > 0.05, no se rechaza H_0 .

e. Decisión

Según la tabla 16, al tener más datos del posttest en comparación al pretest. Asimismo, al tener un p-valor 0.000 de la tabla 17, siendo este menor 0.05, se indica que existe evidencia estadística para rechazar H_0 . Por tanto, se indica que Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Al analizar los resultados, se anticipa que, inicialmente, la mayoría de los niños presentaba un nivel predominante en el proceso de desarrollo, pero también un nivel inicial en su desarrollo psicomotor. Estos mismos resultados se observaron en las tres dimensiones: coordinación, lenguaje (en un nivel inicial) y motricidad (en un nivel de proceso). Sin embargo, después de haber llevado a cabo sesiones de aprendizaje utilizando juegos tradicionales, se han observado mejoras significativas. Esto se debe a que los niños han alcanzado un nivel de desarrollo psicomotor más avanzado, y estas mejoras también se reflejan en cada una de las dimensiones, como lo demuestra la prueba de hipótesis contrastada.

Al realizar la comparación de los resultados con las investigaciones anteriormente citadas, según Bolívar (2019) indica que al emplear los juegos como instrumento de aprendizaje este aporte elementos dinamizadores de relaciones entre el estudiante-conocimiento, envuelve una valoración más intencionada formativa y pedagógica, desde una perspectiva curricular como a didáctica y lúdica. Concordamos que los juegos tradicionales en el aula brindan ventajas formativas, curriculares, sociales y didácticas, sobre todo en el aspecto psicomotor.

Por su parte, Llerena (2022), su estudio manifiesta que el desarrollo psicomotor indicaba nivel retraso al 56%, nuestro estudio indicaba 26.3% inicio y 63.2% en proceso de desarrollo, posteriormente encuentra una mejora de 94%, similar a nuestros hallazgos, también se exhibe un 94% en nivel logrado del desarrollo psicomotor de los niños, por tanto, indica que existe influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor, semejante, indicamos que si lo mejora significativamente.

En comparación al estudio de Mendoza (2021), al trabajar con otro instrumento y otras dimensiones, con los niños al trabajar actividades con juegos tradicionales se evidencia un logro en desarrollo psicomotor al 100%, en nuestro estudio alcanzamos el nivel logrado en un 94.7%, por dimensiones logro un promedio de mejora de 92%, en nuestro caso 91.2% de mejora. Por ello indica su análisis estadístico que existe una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el post test con los obtenidos

en el pre test en los niveles de psicomotricidad, en nuestro estudio el estadístico de Wilcoxon muestra una significativa diferencia ($p=0.000$), lo que evidencia que los juegos tradicionales influyen/mejoran el desarrollo psicomotor de los niños.

Al comparar los resultados con la investigación de Acuña (2020), luego de la aplicación de estas sesiones pudo determinar que el conjunto de sesiones con juegos tradicionales, mejoraron las habilidades psicomotoras de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, similar al estudio realizado se empleó los juegos tradicionales y se logró una mejora significativa en el desarrollo psicomotor de los niños. Puntualizamos también que si bien el estudio fue a nivel local, luego debe ir ampliar al nivel regional y nacional.

Tello (2020) y Córdoba (2018) manifiesta que el nivel de desarrollo de motricidad gruesa al comparar antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales se obtuvo una diferencia, por ende, que los juegos tradicionales ayudan a mejorar el desarrollo motriz de los estudiantes. Con quienes se concuerda dando a conocer que los juegos tradicionales es una estrategia didáctica que permite mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.

Finalmente, al comparar los resultados del estudio de Mamani y García (2019), evidencian que en el posttest del grupo experimental; el 81% evidencia alcanzar el nivel logrado, similar a nuestros resultados que el único grupo con el que se trabajó se alcanzó el nivel logrado en un 94.7%. Comparando, expresamos que los juegos tradicionales han logrado el cometido desarrollo psicomotor en los niños.

CONCLUSIONES

Se ha logrado determinar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes de emplear los juegos tradicionales, La mayoría de niños, que son 12 evidencian estar en el nivel proceso (63.2% - tabla 2)

Se ha logrado determinar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, después de trabajar los juegos tradicionales La mayoría de niños, que son 18 alcanzaron el nivel logrado (94.7% - tabla 6)

Se ha logrado determinar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, en cada dimensión en el pretest: dimensión coordinación (36.8%), dimensión lenguaje (47.4%) indican nivel inicio y la dimensión motricidad (63.2) estar en nivel proceso (Tablas 3, 4 y 5). Ahora, después de trabajar los juegos tradicionales con los niños en cada dimensión en el post-test se evidencia que el nivel de mejor del desarrollo psicomotor por cada dimensión: dimensión coordinación (94.7%), dimensión lenguaje (89.5%) y la dimensión motricidad (89.5%) los niños alcanzaron el nivel logrado respectivamente (Tablas 7, 8 y 9).

Al comparar los niveles de mejora del desarrollo del desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes de y después de emplear los juegos tradicionales. Se da a conocer que inicialmente la mayoría de niños indicaba nivel proceso, posteriormente al desarrollo de las sesiones de aprendizaje basadas en los juegos tradicionales los niños evidencian haber alcanzado el nivel logrado en su desarrollo psicomotor (Tabla 10). Esto se sustenta al probarse la hipótesis indicando así que los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo psicomotor de los niños (Tabla 17).

RECOMENDACIONES

Se recomienda trabajar con una población mayor para corroborar la significatividad de los resultados que demuestra este estudio.

Se recomienda realizar un estudio comparativo por edad a fin de determinar que las actividades desarrollan es aspecto psicomotor en el niño de acuerdo a cada edad.

AGRADECIMIENTOS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, R. (2020). *Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años - I.E.I. N° 535, Bambamarca*. [Tesis Pregrado, Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/15014>
- Baques, M. (2001). Proyecto de activación de la inteligencia 2. Madrid: Ediciones S. M.
- Bolívar, V. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz. Santa Fe de Antioquia - Colombia: Universidad Católica de Oriente.
- Bucher, H. (1976). Trastornos psicomotores en el niño. Práctica en la reeducación psicomotriz. Barcelona: Toray-Mason.
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). Manifestaciones Básicas de la motricidad. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Comellas, M., & Perpinyá, A. (1996). La psicomotricidad en preescolar. Barcelona: Ediciones CEAC S.A.
- Contreras, O., & Cecchini, J. (2007). Teoría de una educación física intercultural y realidad educativa en España. *Paradigma*, 07 - 47. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/236677116_Teoria_de_una_educacion_fisica_intercultural_y_realidad_educativa_en_espana
- Córdoba, R. (2018). Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes. Lima - Perú: Universidad César Vallejo.
- Delgado, M. (2016). Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños. Quito - Ecuador: Instituto Tecnológico Cordillera.

- Herrera, A. (2016). Motricidad fina en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas del primer año de la Unidad Educativa Matovelle. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Haeussler, I. M., & Marchant O., T. (1985). *Tepsi test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. (U. C. Chile, Ed.) Santiago de Chile: Decima edición.
- Loli, G., & Silva, Y. (2006). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad*. Bruño.
- Lavega, P. (1995). En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el curriculum. AULA, número 44.
- Llerena, Y. (2022). *Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. Privada Nueva Esperanza, Juliaca, Puno, Perú, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28660>
- Mafla, M. (2013). Influencia del desarrollo de la motricidad fina en la preescritura en niños y niñas de 3 a 5 años en las escuelas. Napo: Repositorio Universidad Técnica del Norte.
- Mamani, Y., & García, Y. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor. Puno - Perú: Universidad Nacional del Altiplano.
- Martínez, M. (2016). Desarrollo psicomotor y signos de alarma. Madrid: Hospital Universitario Fundación Alcorcón.
- Mendoza, E. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 3 años IEI N° 031 Cospán*. [Tesis Pregrado, Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17093>
- Mendoza, Q. (2021). *Programa Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa aula de 5 años, I.E.I. Yonel Arroyo Sánchez – Sausal*. [Tesis Pregrado, Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16889>

- Miranda, M. (2017). Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad. Babahoyo - Ecuador: Universidad técnica de Babahoyo.
- Morán, A. (2017). Influencia de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes con discapacidad intelectual de 6 años en la Unidad Educativa Especializada Fiscal Carlos Rafael Mora Peñafiel. Guayaquil-Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
- Ochoa, M., & Orellana, C. (2012). Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotriz mediante la aplicación de juegos en los prescolares de 4 a 5 años en el centro educativo Latinoamericano. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Pérez, M. (25 de julio de s.f.). El juego tradicional. España: Universidad de Almería. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y psicomotriz en preescolar y primaria, acciones motrices y primeros aprendizajes. INO reproducciones, S.A.
- Sánchez, C, H y Reyes, M, C. (1984). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Perú.
- Trautmann, R. (1995). Los juegos Tradicionales. Buenos Aires: Sudamericana.
- Tello, M. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la Motricidad Gruesa de la Institución Educativa N° 072 – Celendín*. [Tesis Pregrado, Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16826>
- Úfele, R. (2014). Juego, ternura y encuentro: Fundamentos en la primera infancia. Serie indagaciones.
- Yarleque, C. L. A. (2007). *Investigación en Educación y Ciencias Sociales*. Ediciones Omega
- Yllanes, A. (2019). La socialización en los niños a través de los juegos tradicionales. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.

Zavaleta, D. (2016). Juegos tradicionales y corporales para mejorar la Psicomotricidad en niños. Trujillo - Perú: Universidad Nacional de Trujillo.

ANEXOS Y APÉNDICES

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala
Juegos tradicionales	Referida a los juegos que se practican en un territorio, generalmente pasado de una generación a otra, se caracterizan por su amplio contenido cultural, ya que reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. También se les conoce como juegos autóctonos e incluyen los juegos Incas. Se caracterizan porque se realizan sin juguetes tecnológicos complejos, sino que se emplea el propio cuerpo o recursos caseros fácilmente disponibles en la naturaleza, como cuerdas, papeles, piedras, flores, palos, entre otros; También se les denomina a aquellos juegos que emplean juguetes antiguos como trompos, canicas, cometas, entre otros (MINSa, 2015).	Aplicando cada sesión, será evaluada su cumplimiento cada aspecto con una lista de cotejo	Juegos de movimiento	Satisfacción vivencial Desarrollo de habilidades	Ordinal 1 = a veces 2 = casi siempre 3 = siempre
			Juegos de coordinación	Reglas establecidas Ejercicios coordinados	
			Juegos de fuerza	Competencia y destrezas Desarrollo motor	
Desarrollo psicomotor	El desarrollo psicomotor es la adquisición progresiva de habilidades funcionales en el niño, reflejo de la maduración de las estructuras del sistema nervioso central que las sustentan, se puede decir que es un proceso continuo que va de la concepción a la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable. Mediante este proceso el niño adquiere habilidades en distintas áreas: lenguaje, motora, manipulativa y social, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio (García et al., 2016).	Medida a través de ficha de observaciones, que reflejan el nivel de logro de desarrollo psicomotor, considerando las dimensiones: coordinación, lenguaje, motricidad; de acuerdo a la siguiente escala de valoración: Inicio (18 - 30), Proceso (31 - 42), logrado (43 - 54). Cada ítem será valorado si se realiza a veces, casi siempre o siempre.	Coordinación	Construye un puente con tres cubos con modelo presente. Construye una torre de 8 o más cubos. Enhebra una aguja, desata cordones Copia una línea recta, círculo, cruz Dibuja 3 o más partes de una figura humana Ordena por tamaño	
			Lenguaje	Define palabras Nombra características de objetos Da respuestas coherentes a situaciones planteadas Comprende preposiciones Razona por analogías opuestas Verbaliza acciones	
			Motricidad	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua Lanza una pelota en una dirección determinada Se para en un pie sin apoyo, 10 segundos o más Se para en un pie sin apoyo, 5 segundos o más Camina en punta de pies 6 o más pasos	

Anexo 2. Matriz de Consistencia

Problema	Variabes	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿En qué medida, los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba?	Juegos Tradicionales	Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba	Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara - Tacabamba	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: Preexperimental con 1 grupo pre y postest</p> <p>Población y Muestra: 62 niños de 3, 4 y 5 años</p> <p>Muestra a conveniencia de 19 niños de 5 años</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos: Observación / lista de cotejo y ficha de observación</p>
	Desarrollo psicomotor	<p>Determinar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes de emplear los juegos tradicionales.</p> <p>Determinar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, después de trabajar los juegos tradicionales.</p> <p>Determinar el nivel de mejora en cada dimensión del desarrollo psicomotor en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes y después de emplear los juegos tradicionales.</p> <p>Comparar el nivel de mejora del desarrollo del desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba, antes de y después de emplear los juegos tradicionales.</p>		

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo - variable juegos tradicionales

Implementación de la estrategia de juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje de estudiantes de 4 a 5 años de la IEI N° 316, Chota.

Estudiante: Fecha: / /

1 = a veces, 2 = casi siempre, 3 = siempre

N°	Ítems	Respuesta		
		1	2	3
D1: Juego de movimiento				
1	Utiliza sus extremidades superiores durante los juegos de movimientos			
2	Utiliza sus extremidades inferiores durante los juegos de movimientos			
3	Realizan movimientos en diversos espacios durante los juegos.			
4	Realizan movimientos en diversos tiempos durante los juegos.			
5	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento			
6	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimientos			
D2: Juego de coordinación				
7	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades superiores durante los juegos de coordinación			
8	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades inferiores durante los juegos de coordinación			
9	Utilizan diferentes espacios en el desarrollo de los juegos de coordinación			
10	Utilizan diferentes movimientos temporales en el desarrollo de los juegos de coordinación			
11	Utilizan diferentes dibujos para el desarrollo de los juegos de coordinación			
12	Utilizan diferentes materiales en el desarrollo de los juegos de coordinación			
D3: Juegos de fuerza				
13	Utiliza su cabeza y sus músculos cuando realizan los juegos de fuerza			
14	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades superiores durante los juegos de fuerza			
15	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades inferiores durante los juegos de fuerza			
16	Contraen sus diversos músculos en el desarrollo de los juegos de fuerza			
17	Realiza movimientos que implican la elasticidad en los juegos de fuerza			
18	Realiza movimientos que implican la rigidez en los juegos de fuerza			

Escala de valoración	
Inicio	18 – 30
Proceso	31 - 42
Logrado	43 - 54

Ficha de observación - variable desarrollo psicomotor.

Evaluación de estudiantes de 4 a 5 años de la IEI N° 316, Chota.

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

1 = a veces, 2 = casi siempre, 3 = siempre

N°	Variable: Desarrollo psicomotor	1	2	3
Dimensión 1: Coordinación				
1	Construye un puente con tres cubos con modelo presente.			
2	Construye una torre de 8 o más cubos.			
3	Enhebra una aguja, desata cordones			
4	Copia una línea recta, círculo, cruz			
5	Dibuja 3 o más partes de una figura humana			
6	Ordena por tamaño			
Dimensión 2: Lenguaje				
7	Define palabras			
8	Nombra características de objetos			
9	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas			
10	Comprende preposiciones			
11	Razona por analogías opuestas			
12	Verbaliza acciones			
Dimensión 3: Motricidad				
13	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar			
14	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua			
15	Lanza una pelota en una dirección determinada			
16	Se para en un pie sin apoyo, 10 segundos o más			
17	Se para en un pie sin apoyo, 5 segundos o más			
18	Camina en punta de pies 6 o más pasos			

Escala de valoración	
Inicio	18 – 30
Proceso	31 - 42
Logrado	43 - 54

Anexo 4. Evaluación de juicio de expertos

Confiabilidad

Fiabilidad: Juegos Tradicionales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	19	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	19	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,747	18

Fiabilidad: Desarrollo Psicomotor

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	19	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	19	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,808	18

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Vilma Sempertegui Ramírez**

Fecha: **07-Feb-2023**

Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación desarrollo psicomotor**

Autor del instrumento: **Edquén Gavidia, Geraldine Marisol**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			16		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	

Sumatoria parcial		64	87	19
Sumatoria Total	170 (Siendo el puntaje máximo posible 200)			
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)	0.85 (Siendo la valoración máxima en 1)			

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

170

=

0.85

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Mg. Vilma Sempertegui Ramírez
DNI. 27422398

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Amparo Hermelinda Gurbillón Díaz**

Fecha: **07-Feb-2023**

Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación desarrollo psicomotor**

Autor del instrumento: **Edquén Gavidia, Geraldine Marisol**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años,

Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?		13			
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			16		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			14		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			26	78	53	
Sumatoria Total		157 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.785 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$157 = 0.785$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Mg. Amparo Hermelinda Gurbillón Díaz
DNI. 26689423

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **María Luz Zelada Vásquez**

Fecha: **07-Feb-2023**

Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación desarrollo psicomotor**

Autor del instrumento: **Edquén Gavidia, Geraldine Marisol**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años,

Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			16		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			16		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial				80	86	
Sumatoria Total		166 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.83 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

166 = 0.83

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Mg. María Luz Zelada Vásquez
DNI. 43460354

Anexo 5. Matriz de datos

Juegos Tradicionales																							
Estudiante	Movimiento						Coordinacion						Fuerza						D1	D2	D3	Total	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18					
1	3	2	1	3	2	2	3	4	3	2	4	2	1	3	4	4	1	2	13	18	15	46	
2	2	3	4	1	3	4	4	4	4	2	1	4	4	4	2	4	1	2	17	19	17	53	
3	4	2	1	2	2	1	1	1	3	2	1	1	3	3	1	3	3	1	12	9	14	35	
4	1	3	4	2	3	2	2	1	4	4	2	2	2	2	3	3	2	1	15	15	13	43	
5	1	3	3	1	4	4	1	2	3	3	1	2	4	4	1	1	3	4	16	12	17	45	
6	4	3	3	3	3	2	1	2	4	4	2	2	4	4	4	2	2	3	18	15	19	52	
7	3	3	2	2	1	3	4	1	4	1	3	1	1	4	3	4	3	2	14	14	17	45	
8	4	2	1	3	3	4	1	3	4	4	4	2	2	1	3	2	3	4	17	18	15	50	
9	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	18	18	22	58	
10	2	2	1	4	2	2	1	4	1	4	3	1	4	2	3	1	2	3	13	14	15	42	
11	3	4	2	2	2	3	2	1	3	4	1	3	3	2	4	1	1	3	16	14	14	44	
12	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	8	10	6	24	
13	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	4	4	2	1	2	3	4	3	18	18	15	51	
14	1	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	1	1	4	4	3	15	20	17	52	
15	2	1	3	3	2	3	4	1	2	4	1	4	4	1	2	1	3	1	14	16	12	42	
16	1	4	4	3	4	1	1	2	4	4	3	3	1	2	3	2	2	4	17	17	14	48	
17	3	3	3	4	1	3	4	1	2	4	4	2	4	1	1	4	1	2	17	17	13	47	
18	1	4	2	1	2	3	2	3	2	2	1	3	4	3	4	3	1	1	13	13	16	42	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	24	23	20	67	

Desarrollo Psicomotor - PreTest																						
Estudiante	Coordinacion						Lenguaje						Motricidad									
	Pre 1	Pre 2	Pre 3	Pre 4	Pre 5	Pre 6	Pre 7	Pre 8	Pre 9	Pre1 0	Pre1 1	Pre1 2	Pre1 3	Pre1 4	Pre1 5	Pre1 6	Pre1 7	Pre1 8	PreD 1	PreD 2	PreD 3	PreTotal
1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	12	30
2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	13	11	9	33
3	1	1	2	1	2	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	2	3	3	10	10	14	34
4	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	2	15	15	13	43
5	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	10	10	10	30
6	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	2	2	3	3	3	15	8	14	37
7	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	8	8	7	23
8	1	2	1	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	1	2	9	17	12	38
9	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	7	8	11	26
10	1	2	1	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	1	2	11	13	12	36
11	3	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	15	13	11	39
12	1	3	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	3	2	3	14	9	14	37
13	3	1	3	1	3	1	1	2	1	2	3	3	2	1	3	1	1	2	12	12	10	34
14	1	3	3	3	2	3	1	1	3	3	3	1	2	2	3	1	3	3	15	12	14	41
15	2	3	2	2	1	2	3	3	3	1	1	3	3	3	1	1	3	3	12	14	14	40
16	1	2	3	2	1	3	3	2	3	1	1	3	1	3	3	1	1	1	12	13	10	35
17	2	1	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	11	9	12	32
18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	17	17	18	52
19	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	10	8	9	27

Desarrollo Psicomotor - Post-Test																							
Estudiante	Coordinacion						Lenguaje						Motricidad										
	Pos 1	Pos 2	Pos 3	Pos 4	Pos 5	Pos 6	Pos 7	Pos 8	Pos 9	Pos1 0	Pos1 1	Pos1 2	Pos1 3	Pos1 4	Pos1 5	Pos1 6	Pos1 7	Pos1 8	Pos D1	Pos D2	Pos D3	PosTo tal	
1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	16	16	16	48	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	18	54	
3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	17	15	18	50	
4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	15	15	18	48	
5	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	17	16	14	47	
6	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	17	17	18	52	
7	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	10	11	10	31	
8	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	16	15	16	47	
9	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	18	16	17	51	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	18	54	
11	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	17	16	17	50	
12	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	17	14	16	47	
13	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	16	15	18	49	
14	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	15	16	18	49	
15	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	15	17	18	50	
16	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	17	16	16	49	
17	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	17	16	18	51	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	18	54	
19	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	17	18	53	

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**PROPUESTA DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS
TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR**

Autora
Edquen Gavidia, Geraldine Marisol

Cajamarca - Perú

2023

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la propuesta: Propuesta de actividades basadas en juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor

N° de sesiones : 10

Número de días : 16

Fecha de inicio : Abril 2023

Fecha de Término : junio 2023

Duración : 16 semanas

Lugar de aplicación : Institución Educativa N° 386 La Pucara-Tacabamba

Beneficiarios : Niños de 5 años

N° de alumnos : 19

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

La fundamentación científica, comprende trabajar con teorías y definiciones en torno a las variables, la Teoría Vygotsky desde el punto de vista Enfoque intercultural, según Contreras y Cecchini (2007), los juegos tradicionales ayudan a la interculturalidad, que consiste en fomentar la interacción de sus miembros, ayuda a la aceptación de todas sus formas de conducta y comportamientos, que puedan aportar a todas las demás culturas e influyendo en forma positiva como manifiesta.

Ahora bien, los juegos tradicionales representan las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se recuerdan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmiten de generación en generación. También recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, ganadería, siembra, bailes, danzas, festividades, entre otros. (Lavega, 1995). Yllanes (2019) ratifica la idea que, los juegos repiten las costumbres, la tradición y los hechos históricos de un determinado lugar, cuando son utilizados como estrategia didáctica, contribuye en su desarrollo psicomotor y formación integral. Úfele (2014) menciona que los juegos se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las

personas de su entorno, establecen vínculos entre familia-comunidad, estos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

3.OBJETIVOS DEL PROGRAMA

a. Objetivo general

Desarrollar el aspecto psicomotor de los niños de 5 años, a través de los juegos tradicionales.

b. Objetivo específico

Desarrollar el aspecto psicomotor de coordinación de los niños de 5 años, a través de los juegos tradicionales.

Desarrollar el aspecto psicomotor de lenguaje de los niños de 5 años, a través de los juegos tradicionales.

Desarrollar el aspecto psicomotor de motricidad los niños de 5 años, a través de los juegos tradicionales

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

- b.** Determinación de la Secuencia Didáctica
- c.** Programación de las Sesiones de Aprendizaje
- d.** Aplicación de la Propuesta
- e.** Evaluación de la Propuesta
- f.** Logros esperados

5. Cronograma de acciones

Ítem	Actividad o Sesiones de aprendizaje	Responsable	2023																			
			Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
0	Coordinaciones	Investigadora	■	■	■	■																
1	Jugando con las canicas	Investigadora					■	■														
2	Jugando con el rayuelo	Investigadora						■														
3	El rey	Investigadora							■													
4	Las escondidas.	Investigadora							■	■												
5	Bailando con telas	Investigadora									■	■										
6	Creando caminos	Investigadora											■	■								
7	Con colores jugamos	Investigadora													■	■						
8	Jugamos con la pelota	Investigadora															■	■				
9	Soy un espejo	Investigadora																	■	■		
10	El puente que se mueve	Investigadora																			■	■

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Jugando con las canicas

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en círculo en el patio. ¿Preguntamos si todos saben cuál es su mano derecha y su mano izquierda? Muestran y a los niños que aun les cuesta le pedimos que elija un distintivo para que se coloque en la muñeca y recuerde que mano es. Cantamos: Izquierda, izquierda, derecha, derecha, adelante, atrás, uno dos tres.</p> <p>Expresividad motriz: Al compás del toc-toc nos desplazamos libremente por el espacio, les planteamos la siguiente tarea ¿de qué manera nos podemos desplazar utilizando nuestro brazo derecho? ¿Luego con el brazo derecho? Los pie derecho e izquierdo, realizan los movimientos que deseen: saltar en un pie, arrastrar otro pie. Preguntando ¿Qué movimientos estás haciendo? Luego explicamos las reglas del juego</p>	Canicas

formamos grupos de 5 niños repartidos canicas a caad equipo:La indicación será la siguiente colocar las canicas con la mano derecha dentro del círculo rojo, colocar la canica con el pie izquierdo dentro del circulo amarillo. Cuando se equivoca pierde y le toca dar indicaciones, luego cambiamos de grupos.

Relajación:

Nos sentamos en círculo, bien juntos y nos tomamos de las manos. Cerramos los ojos y rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y las manos.

Representación Grafica:

Proponemos a los niños que dibujen alguna de las posiciones que realizaron al jugar con las canicas , como fueron ingresándolas a los círculos.

Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos sobre cómo nos sentimos en este juego, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Jugando con el rayuelo

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en círculo con los niños y conversamos sobre nuestros juegos favoritos y los juegos que realizaba nuestros padres. Proponemos jugar el rayuelo para ellos nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p>Dibujamos sobre el piso el rayuelo y permitimos que los niños los hagan propuestas de cómo se podría jugar mientras conversamos sobre sus características: Las formas, los números, etc.</p> <p>Expresividad motriz:</p> <p>Pedimos a los niños que repartan tapas a sus compañeros, les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien tapas y compartan sus inquietudes. Escuchan una música suave y jugamos a lanzar y patear la pelota. Preguntamos</p>	<p>Tizas</p> <p>tapa</p>

<p>¿de cuantas maneras podemos lanzar las tapas? ¿de cuantas maneras podemos patear la tapas?.</p> <p>Observamos las propuestas y pedimos a algunos de ellos que nos cuenten como están lanzando la pelota, formamos parejas y pedimos que se sienten y se lancen las tapas de todas las formas.</p> <p>Relajación: Nos sentamos en círculo, bien juntos y nos tomamos de las manos. Cerramos los ojos y rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y las manos.</p> <p>Representación Gráfica: Proponemos a los niños que dibujen alguna de las posiciones que realizaron al jugar con las tapas.</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos sobre cómo nos sentimos en este juego, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>	
---	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS.

- | | |
|----------------------|---------------------------------------|
| 1. I.E. | : N° 386 La Pucara - Tacabamba. |
| 2. Profesora de aula | : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante. |
| 3. Investigadora | : Geraldine Marisol Edquen Gavidia. |
| 4. Edad | : 5 años |

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

El rey

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos reunimos y nos sentamos formando un círculo, repartimos con ayuda de los niños conversamos sobre el material y las reglas para el uso del espacio y del material.</p> <p>Expresividad motriz: Dibujamos un círculo de regular tamaño, solicitamos que ingresen 8 niños, mientras otros niños se encuentran fuera de éste. Luego los niños intentarán sacar del círculo a cada uno.</p> <p>Relajación: Los niños en el interior del círculo estarán abrazados o los mismos niños harán propuestas de cómo hacer para no salir de este Finalmente es considerado Rey el ultimo estudiante que quede dentro del círculo</p> <p>Representación Gráfica: Nos ubicamos en parejas uno de los niños se echa boca abajo, el otro le hace suaves palmaditas en la espalda, luego cambiamos los roles.</p> <p>Cierre: Comentamos libremente lo que hemos realizado.</p>	<p>Tiza</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Las escondidas

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos.

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en círculo en el patio. Mostramos a los niños imágenes de algunos objetos. Eligiremos a tres niños para que puedan esconderse junto con los objetos.</p> <p>Expresividad motriz: Se les explica sobre el juego, Los niños elegidos escogerán un objeto según las imágenes que les toco y se esconderán, los demás niños contarán hasta 10 con los ojos tapados. Después de haber contado hasta diez voltea y se destapa los ojos y comienza a buscar a sus compañeros junto con los objetos cuando les encuentra les dice ampay y menciona su nombre, y así busca a todos sus amigos.</p>	<p>Imágenes Plastilina Objetos</p>

<p>El último en encontrarle es que contara y buscara a sus amigos y así sucesivamente seguirán jugando.</p> <p>Relajación: Nos arrecostamos sobre las colchonetas, cerramos los ojos y escuchamos la música de fondo.</p> <p>Representación Gráfica: Proponemos a los niños que modelen alguna de las posiciones que realizaron al jugar.</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos sobre cómo nos sentimos en este juego, en forma voluntaria cuentan lo que modelaron. Se comentará sobre la actividad realizada y se les preguntará. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué aprendieron hoy? ¿les gusto la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron?</p>	
--	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Bailando con telas

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente .	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en semicírculo, dialogamos acerca de la música y los bailes que nos agradan, respondemos a las preguntas como: ¿Dónde los aprendimos ¿Con quienes los bailamos? ¿Necesitamos alguna ropa en especial o algo que llevar? Les declaramos el propósito de la actividad: Hoy realizaremos un baile que ustedes mismos van a crear pero con telas..</p> <p>Expresividad motriz: Nos dirigimos al patio, nos desplazamos por el espacio al compás de una música lenta, luego con música rápida alternamos las velocidades de la música y así caminamos al compás de ella.</p> <p>Mostramos una caja en la que se encuentran telas pequeñas y les</p>	<p>Telas Hojas Música Colores Plumones</p>

<p>proponemos que elijan y les damos tiempo para que los observen, exploren intercambien tamaños, colores, etc.</p> <p>Escuchamos una melodía y mencionamos que nuestras telas se convertirán en telas bailarinas. Preguntamos ¿Qué movimientos podemos hacer? ¿podemos inventar algún movimiento? ¿hacia dónde podemos mover el pañuelo? Realizan los movimientos que verbalizan y los demás repiten.</p> <p>Relajación: Terminamos el juego y nos echamos en el piso. Nos tapamos la cara con la tela, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos de carros, aves, voces, el agua, etc.</p> <p>Representación Gráfica: Proponemos a los niños dibujar el momento de la actividad que más les gusto o intereso, nos acercamos y pedimos a cada niño comente lo que va realizando, si desean escriben según sus posibilidades</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos lo que más nos gustó de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo</p>	
---	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Creando caminos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en círculo, conversamos recordando un paseo familiar a la playa recordamos los caminos que anduvimos y la forma que tenían, comentan algún suceso que nos haya pasado mientras recorríamos el camino a la playa.</p> <p>Expresividad motriz: Solicitamos a los niños caminar, reptar, rodar hacer diferentes formas de desplazarse en el espacio designando para la actividad, recorreremos por el espacio imaginando los diferentes caminos, observamos los desplazamientos que</p>	Tizas

realizan los niños y motivamos a que se observen lo que hacen e imiten los caminos que recorren, pueden ser caminos ondulados, rectos.

Luego les pedimos a los niños que busquen en el patio marcas en el piso y sigan esos caminos. Proponemos formar grupos de cuatro niños y entregamos tizas de colores o cinta y diseñe un camino con las tizas y pruebe diferentes formas de pasar en los niños se organizan y muestran sus caminos y la forma que buscaron para recorrerlos. Preguntamos ¿en qué dirección caminaron? ¿Quiénes fueron hacia arriba? ¿hacia abajo? ¿Quiénes fueron hacia un lado?

Relajación: Nos colocamos en el piso en la posición que deseen y cerramos los ojos para descansar.

Representación Gráfica: Proponemos a los niños dibujar el camino que nos pareció más fácil de pasar.

Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos lo que más nos gustó de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Con colores jugamos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	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.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en semicírculo en el patio. ¿Y entonamos una canción de las manitos, luego preguntamos si todos saben cuál es su mano derecha y su mano izquierda? Los niños muestran sus manos según se indique y a los niños que aún les cuesta le pedimos que elija un distintivo para que se coloque en la muñeca y recuerde que mano es.</p> <p>Entonamos nuevamente la canción inicial: Izquierda, izquierda, derecha, derecha, adelante, atrás, uno dos tres.</p> <p>Expresividad motriz: Les proporcionamos toc toc y al compás de ellos nos desplazamos libremente por el espacio, les planteamos la siguiente tarea ¿de que manera nos podemos desplazar utilizando nuestro brazo derecho? ¿Luego con el brazo derecho? Los pie</p>	<p>Toc toc</p> <p>Cintas</p> <p>Música</p> <p>Hojas colores</p>

<p>derecho e izquierdo, realizan los movimientos que deseen: saltar en un pie, arrastrar otro pie. Preguntando ¿Qué movimientos estás haciendo?. Luego explicamos las reglas del juego formamos grupos de 5 niños uno de ellos dará las indicaciones y los otro 4 ejecutaran: mano derecha círculo rojo, pie izquierdo circulo amarillo. Cuando se equivoca pierde y le toca dar indicaciones, luego cambiamos de grupos.</p> <p>Relajación: Nos sentamos en círculo, bien juntos, si así lo prefieren o pueden desplazarle por todo el espacio y nos tomamos de las manos. Cerramos los ojos y rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y las manos.</p> <p>Representación Grafica: Proponemos a los niños que dibujen alguna de las posiciones que realizaron al jugar con los colores y que señalen donde están sus manos y sus pies.</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos sobre cómo nos sentimos en este juego, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo</p>	<p>Plumones</p>
--	-----------------

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Jugamos con la pelota

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en circulo con los niños y conversamos sobre nuestros juegos favoritos principalmente los que realizamos con pelotas y nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p>Exploración del material: Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen mientras conversamos sobre sus características: Pelotas de trapo de papel, pelotas de papel, etc ¿Qué forman tienen? ¿De que colores son? ¿Qué tamaño tienen?</p> <p>Expresión motriz: pedimos a los niños que repartan las pelotas a sus compañeros, les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien colores y compartan sus inquietudes. Escuchamos una música suave y jugamos a lanzar y patear la pelota. Preguntamos ¿de cuantas maneras podemos lanzar</p>	<p>Pelotas Hojas Colores Plumes Materiales diversos</p>

<p>la pelota?¿de cuantas maneras podemos patear la pelota?.</p> <p>Observamos las propuestas y pedimos a algunos de ellos que que nos cuenten como están lanzando la pelota, formamos parejas y pedimos que se sienten y se lancen las pelotas de todas las formas que ellos crean posibles (parados arrodillados, echados, acostados)</p> <p>Relajación: Nos sentamos en círculo, bien juntos y nos tomamos de las manos. Cerramos los ojos y rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y las manos.</p> <p>Representación Grafica: Proponemos a los niños que dibujen alguna de las posiciones que realizaron al jugar con los pelotas de colores y que señalen donde están sus manos y sus pies.</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicírculo compartimos sobre cómo nos sentimos en este juego, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>	
---	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Soy un espejo

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en semicirculo en el aula, jugamos “a las manitos” nombrando las partes del cuerpo y las tocamos con las manitos. Tocamos todas las partes del cuerpo que se pueden ver y las que no vemos.</p> <p>Expresividad motriz: Jugamos con los niños a que somos soldados y marchan libremente por todo el espacio, siguiendo el ritmo del tambor a paso ligero, luego a paso lento, vamos cambiando la velocidad. Nos colocamos en una fila y cantamos la “batalla del calentamiento” haciendo los movimientos del cuerpo a ritmo de la canción y marchando al mismo tiempo, en forma lenta y vamos cambiando la velocidad de la canción En parejas frente a frente uno</p>	<p>Música</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>Plumes</p> <p>Materiales diversos</p>

de los niños realiza movimientos lentos y el otro se convierte en su espejo, cambian de roles y luego muestran voluntariamente al grupo el juego de espejos, comentan los movimientos que realizaron y las posiciones en que estaban sus cuerpos.

Relajación: Nos ubicamos en pares uno de los niños se echa boca abajo, el otro le hace suaves palmaditas en la espalda, luego cambiamos los roles.

Representación Gráfica: Dibujan lo más nos gustó de ser espejo.

Cierre: Nos sentamos en círculo todos juntos conversamos sobre las posiciones más difíciles de imitar, las más graciosas y las describimos.

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS.

1. I.E. : N° 386 La Pucara - Tacabamba.
2. Profesora de aula : Prof. (a). Eliza Idrogo Fustamante.
3. Investigadora : Geraldine Marisol Edquen Gavidia.
4. Edad : 5 años

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

El puente que se mueve

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Asamblea: Nos sentamos en circulo, preguntamos a los niños si alguna vez han cruzado un puente, escuchamos sus experiencias y les contamos que vamos a crear un puente para cruzarlo. Les recordamos que para esta actividad necesitamos que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearlos o golpear a nuestros compañeros.</p> <p>Expresividad motriz: Organizamos el puente utilizando sillas, cubos de madera, ladrillos, etc. Primero pasaran el puente utilizando los materiales ubicados juntos, uno pegado a otro, caminando o corriendo. Segundo los materiales estarán separados de tal modo que los niños tienen que dar un paso largo, guardando el equilibrio</p>	Materiales varios

para no caerse Tercero caminarán subiendo y bajando de el para ello los materiales estarán muy separados Luego ellos proponen otra forma de pasar el puente.

Relajación: Nos colocamos parados en circulo, cerramos los ojos, vamos indicando a los niños que cada parte del cuerpo se va relajando, primero la cabeza se suelta y ce despacio hacia adelante, luego se sueltan los brazos, luego los hombros, luego se suelta la cintura y nos vamos doblando hacia adelante, nos relajamos, doblamos nuestras rodillas lentamente y nos recostamos suavemente en el piso por un momento, luego lentamente nos vamos levantando. Un niño puede narrar como nos vamos levantando.

Representación gráfica: Pedimos a los niños que dibujen como pasaron el puente.

Cierre: Conversamos si les gustó la actividad y que nos cuenten lo que dibujaron

Anexo 8. Repositorio institucional



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
Edquen Gavidia Geraldine Marisol		43769918	medquengavidia@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/>
			Maestría	<input type="checkbox"/>
			Doctorado	<input type="checkbox"/>
4. Título del Documento de Investigación				
Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba				
5. Programa Académico				
Educación Inicial				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ² (Info: ou-repo/semantic/openAccess)		<input type="checkbox"/>	
			Acceso restringido ⁴ (Info: ou-repo/semantic/restrictedAccess) ^(*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de Investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, el cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.⁶

Huella Digital		
		Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	27	11	23

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 001-2018-01-0012 (A7), Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 6, inciso 6.2.
- Ley N° 30835 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y G.O. 088-2015-PCM.
- Si el autor optó el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Repositorio otorga las Licencias de Autor y Productora Institucional de acuerdo a en el Marco de la Ley 672.
- En caso de que el autor sele la segunda opción únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 054-2016-CD/CD/TEC-DEG/Repositorio 5.2 y 6.7 que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve a depositar de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2 del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RENAT) Las universidades, instituciones y empresas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo las instituciones un sus repositorios institucionales miembros en el tipo de acceso abierto o restringido, las cuales serán posteriormente, vinculados con el Repositorio Digital RENAT a través del Repositorio AUDA.

Nota: En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a Ley (Ley 27444, art. 32, n.º 23)

Anexo 9. Repositorio % de Turnitin

Juegos tradicionales para mejora del desarrollo psicomotor de niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 386 La Pucara – Tacabamba

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
11	repositorio.uco.edu.co Fuente de Internet	1%
12	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	1%
13	1library.co Fuente de Internet	1%
14	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1%
15	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1%
17	bibliotecas.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
18	prezi.com Fuente de Internet	<1%
19	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1%

20	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	bibliotecadigital.usb.edu.co Fuente de Internet	<1 %
22	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
26	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola	<1 %

Trabajo del estudiante

32	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	truthverifier.com Fuente de Internet	<1 %
34	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
36	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
40	kater-0.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
41	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
42	michoacan.gob.mx Fuente de Internet	<1 %

43	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
44	cathi.uacj.mx Fuente de Internet	<1 %
45	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
46	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Ateneo Pontificio Regina Apostolorum Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
49	cslot.com Fuente de Internet	<1 %
50	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
51	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
52	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	redi.ufasta.edu.ar:8082 Fuente de Internet	<1 %

54 repositorio.unae.edu.ec <1%
Fuente de Internet

55 www.infobae.com <1%
Fuente de Internet

56 www.riuc.bc.uc.edu.ve <1%
Fuente de Internet

Excluir citas Apagado Excluir coincidencias < 6 words
Excluir bibliografía Activo