

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos Tradicionales en la Psicomotricidad gruesa en niños  
de la Institución Educativa N°433- La Delicias-  
Huacrachuco, 2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial**

**Autora**

**Rodríguez Francisco, Amarilis Fabiola**

**Asesora (ORCID: 0000-0001-5854-9731)**

**Valverde Sarmiento, Alan Omar**

**Chimbote – Perú**

**2023**

## ÍNDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD.....	iv
TÍTULO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRAC.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	14
RESULTADOS.....	17
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	21
CONCLUSIÓN.....	23
RECOMENDACIONES.....	24
AGRADECIMIENTO.....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	26
ANEXOS.....	30
REPOSITORIO INSTITUCIONAL.....	61
REPORTE DE TURNITIN.....	62

## **PALABRAS CLAVE**

<b>Tema</b>	:	Psicomotricidad gruesa
<b>Especialidad</b>	:	Educación Inicial
<b>Theme</b>	:	Gross psychomotor skills
<b>Specialty</b>	:	Initial education

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

<b>Línea de Programa</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub Área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacitación pedagógica)



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

## 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 en la Psicomotricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N°433 - Las Delicias - Huacrachuco, 2019**" del (a) estudiante: **RODRIGUEZ FRANCISCO AMARILIS FABIOLA**, identificado(a) con Código N° **1116102469**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° **5037-2019-USP/UCU** 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, 23 de noviembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**TÍTULO**

**Juegos Tradicionales en la Psicomotricidad gruesa en niños  
de la Institución Educativa N°433- La Delicias-  
Huacrachuco, 2019**

**Traditional Games in gross psychomotor skills in children  
of Educational Institution No. 433- La Delicias-  
Huacrachuco, 2019**

## **RESUMEN**

El objetivo del estudio fue lograr que los alumnos de 4 años de la Institución Educativa N° 433-Las Delicias Huacrachuco desarrollen habilidades psicomotoras gruesas utilizando actividades tradicionales. Por ello, se empleó una metodología de investigación aplicada y un diseño pre-experimental, tomando en cuenta una población de tipo censal conformada por veinticuatro niños de cuatro años de ambos sexos. Para la recolección de datos se utilizó el instrumento Registro de Observación de Psicomotricidad Gruesa, el cual ha sido evaluado por expertos consultores y cuenta con una adecuada confiabilidad. Los datos fueron analizados utilizando estadística descriptiva, y en el análisis estadístico se empleará la estadística inferencial con la prueba t paramétrica de Student para la evaluación de hipótesis. La prueba de hipótesis arroja un valor de significación de  $p=0.000$ , mostrando que los juegos tradicionales influyen sustancialmente en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños de la I.E. N°402-Huacrachuco. Los resultados del post-test y pre-test revelan una diferencia significativa.

## **ABSTRAC**

The aim of the study was to develop gross psychomotor skills in 4-year-old students at Educational Institution No. 433-Las Delicias Huacrachuco through traditional games. For this reason, the type of study applied was used, and the pre-experimental was designed with consideration for a census-type population consisting of 24 4-year-old children of both sexes. The Gross Psychomotor Observation Sheet instrument was used to gather the data, and it has adequate reliability and has been validated by consulting specialists. Descriptive statistics were used to analyze the data, and inferential statistics—which use the parametric Student's t method for the hypothesis test—will be used for statistical analysis. The hypothesis test provides a significant value of  $p=0.000$ , showing that traditional games have a substantial influence on the development of gross motor abilities in children dwelling in I.E. No. 402-Huacrachuco. The results of the post-test and the pre-test reveal a significant difference.

# INTRODUCCIÓN

## Antecedentes y fundamentación científica

Antecedentes. Las investigaciones y estudios que se enumeran a continuación se llevaron a cabo en el interior del país, así como en otros países y zonas donde se cree que la práctica de juegos tradicionales mejora las capacidades psicomotoras:

En escenarios globales, tenemos las investigaciones realizadas en Ecuador, como lo evidencian los hallazgos de López (2018), cuya tesis buscó potenciar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en una población de veinte niños de tres a cuatro años. Como instrumento se utilizó un cuestionario estructurado y como método de investigación el diseño pre-experimental. Las conclusiones del estudio fueron las siguientes: Se descubrió que los niños de tres a cuatro años tienen una motricidad gruesa media con un ligero retraso. Asimismo, se ha demostrado que los juegos tradicionales para niños, como la rayuela, el gato y el ratón, el rey, la serpiente diminuta y otros, favorecen el crecimiento de la motricidad gruesa.

Para Mamani (2017) El objetivo de su investigación fue investigar el valor educativo que los profesores asignan a los juegos relacionados con la psicopatología. En el estudio descriptivo y cuantitativo, hay 227 participantes, todos niños en edad preescolar, entre los 4 y 6 años. Los primeros grados de avance más psicomotor, educativo y selectivo dependen del juego. Esto puede lograrse creando juegos sencillos y complejos basados en la noción de desarrollo procedimental derivada de los juegos recreativos. En resumen, el enfoque psicomotor refuerza el equilibrio, la fuerza, la coordinación motriz, el manejo de objetos, la capacidad de imitación, el dominio y la diferenciación sensorial. Además, amplía el papel de mediador y facilitador al introducir a los jugadores en una variedad de experiencias de aprendizaje (p. 85)

Asimismo, Silva (2017) para llevar a cabo la investigación sobre psicomotricidad, escritura y lectura en alumnos de un colegio de la Red 03 Huaral que tienen cinco años de edad. The study's goal was to ascertain the relationship between the mentioned factors. The author ends by saying that students need to develop a variety of spatial and somatic concepts. En el establecimiento, los ejercicios

psicomotrices más comunes son arriba-abajo, adentro-afuera, cerca-lejos y arriba-abajo, y facilitan el desarrollo de conceptos espaciales a través de experiencias físicas (p. 85)

Huayllani (2018) realizó una investigación en Cuzco y presentó una tesis sobre el tema del uso de juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices. En esta tesis, examino una investigación experimental relacionada que utilizó tarjetas de observación y se llevó a cabo en educandos durante los primeros cinco años de escuela. Los resultados del procesamiento de datos demuestran que:

Está demostrado que los juegos tradicionales no contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. El juego, por el contrario, puede fomentar fácilmente el crecimiento de los niños en todos los ámbitos, lo que supone un mayor avance para los niños pequeños. Por eso, este manual va dirigido a padres y cuidadores interesados en fomentar el desarrollo de los niños a través del juego (p. 93).

De igual forma, se toma en consideración a Córdova (2018), quien empleó en su investigación el tema de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades motrices. Utilizando como muestra 10 estudiantes de primer año, utilizó el enfoque cuantitativo en un diseño pre-experimental y lo consideró como un estudio aplicado. Los alumnos habían sido evaluados previamente y habían sido verificados.

Los datos de la prueba de hipótesis de Wilcoxon, que rechaza la hipótesis nula como la sig. asintótica bilateral. 0,041, demuestra que el uso de juegos tradicionales a través de la ejecución de 13 sesiones y 2 sesiones de evaluación de aplicación diaria ha demostrado que el nivel motor aumentó, observándose el crecimiento de la media motora, influyendo directamente en el desarrollo motor. Estas son las conclusiones obtenidas por el autor (p. 61).

Utilizando como enfoque didáctico a niños de diez años del Nivel Inicial N° 1565 de Chimbote, la investigadora Chang (2016) realizó un estudio. En esta investigación pre-experimental, cuantitativa y correlacional participaron cincuenta niñas y sesenta niños. El hallazgo fue que "el resultado de la evaluación determinó que el 80% de los niños de 4 años de esta institución tienen un bajo nivel de rendimiento"

(p. 84).

De manera similar, Córdova (2017) presentó su tesis con el objetivo de identificar la conexión entre los juegos psicomotores y las habilidades motoras gruesas de los alumnos de quinto grado. Utilizando los instrumentos de la guía de observación, realizó una investigación no experimental de corte transversal con 70 jóvenes de ambos sexos con un enfoque descriptivo correlacional. Llegó a la siguiente conclusión Es probable que lo afectivo -es decir, los aspectos emocionales, sociales, culturales, creativos, cognitivos y sensoriales de los juegos psicomotrices- y las habilidades motrices gruesas no estén totalmente correlacionados. muestra que existe una correlación instantánea entre las habilidades motrices gruesas de los alumnos de cinco años y los juegos psicomotrices tanto a nivel bajo como amplio (p. 106).

En Cajamarca, se encontró los estudios realizados por (García, 2018), investigó los efectos de un estudio aplicado utilizando un diseño preexperimental y una propuesta basada en juegos convencionales para potenciar las habilidades motoras gruesas en una muestra de 22 jóvenes. Asimismo, se utilizó como instrumento un formulario de observación y para procesar los datos se emplearían métodos estadísticos de análisis inferencial y descriptivo. En primer lugar, se observó cómo afectaban los juegos tradicionales al crecimiento de la motricidad gruesa. Se demostró que la coordinación motora gruesa de los niños mejoraba en un 95% tras el uso de juegos tradicionales, frente al 45% durante la prueba previa.

La fundamentación científica, se tuvo en cuenta las variables de estudios.

Entre la Teoría de la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucoutrier se encuentran las habilidades psicomotoras gruesas. Según Aucoutrier (1997), la educación psicomotriz es una pedagogía siempre receptiva a la inventiva del niño, abierta al análisis y la crítica del comportamiento y abierta a la propia creatividad del profesor. Anima al profesor a proponer, en lugar de imponer, nuevas vías para que el alumno las siga en su búsqueda del pasatiempo perfecto. ilustrando las muchas formas en que la teoría psicomotriz arroja luz sobre el desarrollo humano. Como resultado, el crecimiento cognitivo del niño se ve apoyado por sus experiencias físicas.

Según Aucoutrier (1997), el joven transforma sus experiencias de alegres en abstractas. Además, opina que el ejercicio psicomotor de participar en las actividades lúdicas del alumno se considera una vía de desarrollo. Esto se debe a que el ejercicio psicomotor ya no enseña al niño los requisitos del espacio, el tiempo y las acciones locomotoras, sino que lo sumerge en un entorno centrado en su aspecto emocional, los elementos y la conexión con el objetivo de averiguar la mejor manera de lograr e integrar a la perfección la experiencia del cuerpo, el espacio y el tiempo. La psicomotricidad le permite identificar todas las formas en que el joven utiliza la vía motriz para expresarse; también le brinda la oportunidad de descubrir qué pautas de comportamiento personal le funcionan mejor.

habilidades psicomotoras. Los autores Arce y Cordero (2001) hablan de cómo un niño utiliza sus habilidades psicomotoras -como caminar, saltar y mover las extremidades superiores- para comunicarse. "Tal manipulación requiere acciones coordinadas que surgen a través de la masa muscular, los nervios, los tendones y los huesos" (p. 110, con énfasis). Continúan afirmando que "el niño puede desarrollar diversos conceptos a través de la educación psicomotriz, que le permite tomar conciencia de su propia estructura, así como de los aspectos sociales, emocionales y físicos del entorno que le rodea." (p. 72).

Sin embargo, Jacobo (2011, p. 18) afirma: Dado que las habilidades psicomotoras se desarrollan y utilizan durante actividades como correr, andar, saltar, gatear y jugar con sustancias, están presentes en la vida diaria. Estas habilidades incluyen la estabilidad, la orientación, la coordinación, la lateralidad y las ideas espaciales que permiten la integración con otros niveles.

Como resultado, el bebé interioriza lo que experimenta a través de sus sentidos desde el principio y aumenta continuamente la complejidad de lo que manifiesta.

Fundamentos de la Educación Psicomotriz. Las siguientes son citadas por el autor Jacobo (2011) como las piedras angulares de la educación psicomotriz en su trabajo sobre el crecimiento de las habilidades psicomotoras en preescolares;

- a) Equilibrio postural. Es el centro de gravedad del cuerpo el que más se conserva. Se dividen en dos grupos: Equilibrio dinámico: crea movimientos; equilibrio estático: mantiene la postura a lo largo de un movimiento determinado.
- b) Espacio. Es el lugar dentro de la persona donde puede localizarse en varios componentes corporales.
- c) Coordinación. Se creó para favorecer el buen funcionamiento del organismo y la comunicación entre los nervios y los músculos.
- d) La respiración. Una función de orden esencial que muestra cómo se relacionan la afectividad y otras funciones corporales desagradables. También fomenta una forma más compleja de relajación.
- e) Esquema corporal. El individuo debe visualizar una imagen mental de su propio físico.

Beneficios de la psicomotricidad. Berruezo (2012) destaca que la interacción del niño con su entorno es un reflejo de las ventajas de la psicomotricidad, que se divide en tres niveles:

- Los movimientos corporales están dominados por el nivel motor.
- Mejora la función cognitiva, potenciando el recuerdo y la concentración.
- Reconoce y afronta sus preocupaciones a nivel socioemocional.

Dimensiones de la psicomotricidad:

a) Coordinación. Según Lozano (2018), La capacidad de resolver problemas de forma ordenada y armónica se conoce como coordinación. Incluye el tiempo y el espacio, los esquemas previamente establecidos, la disposición estructural del cuerpo, los ejercicios de tensión y relajación, etc. También sugiere que los movimientos de los niños deben estar coordinados en general, lo que significa que cada parte de su cuerpo debe utilizarse con un propósito.

Dado que la fuerza, la agilidad, la flexibilidad y el control son los

componentes que conforman las capacidades multifactoriales, la coordinación contribuye a facilitar el dominio físico.

- b) Ritmo. Yarasca (2018), indica que los autores Montessori, Agazzi, Decroly mencionan que durante los primeros años de vida, el ritmo y el valor a nivel educativo se convierte en el infante, quien desarrolla sus movimientos desde la etapa prenatal y percibe diversidad de sonidos. Durante esta etapa, los ritmos auditivos atraen la atención, lo que desencadena respuestas motoras. A los cinco años, los niños pueden coordinar sus movimientos y sincronizarlos con el ritmo de la canción. Nista y Moreira (2017), por su parte, señalan que para jugar organizada y simplemente prestar atención a cómo se relacionan sus movimientos, el ritmo es esencial.
- c) Equilibrio. Para Colado & Cortell (2007), Para mantener unas condiciones estables en respuesta a acontecimientos externos que necesitan estabilidad, hay que seguir una serie de elementos y actividades que se conocen como equilibrio. Además, señala que el equilibrio puede aparecer en dos contextos diferentes: estático, como al adoptar una postura, y dinámico, como durante el movimiento. Según Stella (2012), los niños que muestran equilibrio en respuesta a situaciones cambiantes demuestran compostura, buen juicio, madurez y cautela en su comportamiento.

La teoría de Jean Piaget afirma que los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo del niño porque le enseñan habilidades sociales como la iniciativa y la toma de las riendas del juego, así como la exploración e interacción tempranas con su entorno cotidiano. Este párrafo de Piaget (citado por Delval, 1994) clasifica los juegos en función del orden en que aparecen inicialmente en la vida de un infante:

Se utilizan juegos de ejercicios y movimientos motrices repetitivos para reforzar las habilidades motrices que los alumnos han aprendido. Estas actividades, que comienzan con la etapa de adaptación, se realizan para que el alumno disfrute de forma natural y práctica durante los primeros años.

Juegos simbólicos, Como resultado de las actividades de imitación en las que el joven recrea imágenes de la vida ordinaria, se emplean varios simbolismos. Por su inventiva, los juguetes se han convertido en objetos de la vida adulta que se sitúan en un nivel medio. Es típico que se juegue con piezas. El rango de edad para este pasatiempo es de 6 a 7 años.

Juegos de reglas, Como suele haber un ganador, la cooperación y la resistencia están presentes cuando un individuo es sociable y se atiene a las reglas que todos los individuos deben seguir. Por lo tanto, hay que intentar anticipar la próxima acción del rival para determinar quién tiene más posibilidades de ganar. Desde el primer grado hasta las primeras etapas de la pubertad, se practica este ocio.

Sin embargo, un juego entra en la categoría de juego motor cuando su objetivo principal son las habilidades de coordinación motora gruesa, como caminar, saltar y otras acciones similares.

la noción subyacente a los juegos consuetudinarios. Según Navarro (2009, p. 120), "Los juegos tradicionales pretenden satisfacer deseos esenciales y proporcionar estilos de conocimiento social en un amplio aspecto; además de ser transmisores de costumbres"

Pero como señala Moreno (2002), Trigo (1994) destaca que el juego "es una herencia generacional, continuamente en forma oral". De padres a hijos, de hijos a nietos y de los mayores a los más pequeños. Sólo recientemente ha avanzado en forma escrita" (p. 83). Según Genérel y Plana (1996) (p. 48), "juego utilizado en una generación, que ha estado en una tradición determinada; por lo tanto, nos informa de ser y sentir la gente de un lugar" (p. 83).

Según Jiménez (2009), "son aquellos que a pesar del paso del tiempo se siguen jugando, pasando de época en época, con padres entrenando a sus hijos y a los suyos, etc." página 92. Según el autor, los padres enseñan a sus hijos estos juegos clásicos ya que ellos mismos los jugaron de pequeños, de esta forma transmiten estos recuerdos tan agradables a sus hijos.

Características. Menciona Giménez (2009) citado por Díaz (2015, p. 56) que los juegos "se conviertan en un dispositivo totalmente valioso y motivador, que tenga reglas blandas para los alumnos" -lo que, a su vez, caracteriza como una de sus características clave- que los niños elijan qué, cuándo y cómo jugar ya que apela a sus necesidades básicas; También tienen en cuenta las reglas negociables para memorizar y adherirse a los conocimientos sin dificultad; no requieren muchos recursos; pueden compartirse fácilmente; pueden practicarse en cualquier momento y lugar; son componentes de integración social; fomentan la imaginación y la creatividad, así como actitudes de cooperación, sociabilidad, colaboración, respeto y superación. El juego puede ajustarse sobre la marcha para satisfacer las necesidades de los niños, ofreciéndoles nuevas estrategias que aprender y que mejoran la experiencia global. Los juegos tradicionales de los niños son imitaciones del trabajo de los adultos (en diferentes circunstancias).

Basándome en mi experiencia como profesora, creo que los juegos son cruciales para los niños porque fomentan el juego activo, dinámico, participativo y comunicativo, lo que les ayuda a conectar con su cultura. Los juegos convencionales en el ámbito de la educación pueden practicarse con diversos materiales, como pelotas, peonzas, balones, el rey dice mamalluca y estatuas. La iniciativa, el talento y la capacidad de atención de los jóvenes mejorarán con la ayuda de estos juegos. A la hora de diseñar y ejecutar los juegos, es crucial pensar con imaginación en cómo emplear los recursos, ya que pueden captar la atención de los alumnos y apoyar sus objetivos. Además, los juegos ayudan a desarrollar los hábitos y el carácter de los niños.

Beneficios de los juegos tradicionales. De acuerdo con Agramonte (2011) menciona como beneficios para los niños y niñas durante su ejecución:

A. Integración social. - No cabe duda de que los lazos de amistad se forman en todas las instancias a lo largo de la vida. Además de todos los recuerdos de ese periodo de nuestras vidas, guardamos una afinidad muy especial por los amigos de nuestros primeros tiempos de juego.

B. Desarrollo locomotor: se completa el entrenamiento físico, cada vez son más las investigaciones que indican que los niños llevan una vida relativamente inactiva y

que esto, junto con unos hábitos alimentarios poco saludables, contribuye a la obesidad infantil y a sus problemas asociados, incluidos los problemas de salud a largo plazo. En el juego, puedes saltar, correr y bailar. Como resultado, podrías desarrollar una mejor coordinación y fuerza muscular.

C. Crecimiento de la capacidad: No es necesario tener un juguete complejo o algo realmente caro. Jugar a videojuegos aumenta el tiempo que se pasa utilizando el propio cuerpo o el entorno (arena, guijarros, ramas, plantas). Así se fomenta más la imaginación y la creatividad.

Dimensiones de los juegos tradicionales. Los juegos que necesitan la colaboración de dos o más jugadores para jugar de forma simultánea y participativa se denominan juegos colectivos. Al jugar contra un adversario, deben encontrarse en las mismas circunstancias, suelen tener el mismo objetivo y se rigen por unas reglas que han sido acordadas por todos los jugadores. (Herrador, 2013)

Justificación. Se supone que la base teórica de este estudio procede de Aucoutrier (1997), que considera la psicomotricidad como un proceso de conciencia corporal, y de Piaget (1998), que sugiere que el juego es el aspecto más importante del desarrollo infantil porque enseña al niño a interactuar con su entorno.

Asimismo, la justificación práctica implica que la tesis se centró en desarrollar una serie de actividades que contribuyeran al desarrollo cerebral y a la potenciación de habilidades y destrezas, mientras que los juegos tradicionales fomentaban la armonía familiar, la autoestima, la motivación y la mejora del lenguaje a través del juego, además de potenciar el desarrollo motor y la enseñanza y el aprendizaje.

Su contribución a la integración familiar es especialmente notable desde el punto de vista de la justificación social, ya que los juegos tradicionales son típicos de generaciones anteriores; padres y abuelos jugaban a ellos cuando eran más jóvenes. El restablecimiento de las reglas e incluso la elaboración de materiales sirvieron de catalizador para el trabajo en grupo, lo que fomentó la comunicación en el seno de la familia. También apoyan la conservación de las tradiciones mediante el uso de juegos

tradicionales, que pueden utilizarse en la educación infantil debido a su corta duración, el bajo coste de los materiales y la sencillez de sus reglas.

Según la justificación metodológica, el diseño preexperimental seleccionado para este estudio se consideró adecuado para examinar las ventajas educativas de los juegos tradicionales. También muestra que el desarrollo del programa afecta a las dimensiones motrices, incluidas la afectiva y la cognitiva, en la fase preliminar.

La interpretación jurídica de UNICEF de los derechos de la infancia se centrará en las ventajas de la seguridad social que los niños necesitan para mantener una buena salud a medida que crecen y para participar plenamente en el juego físico, que fomenta una enseñanza y un aprendizaje eficaces.

Además, el estudio ofrece una contribución científica que salva las lagunas o espacios cognitivos existentes en relación con ambas variables. Se basa en resultados de procesamiento de datos, que tienen la ventaja de ser generalizados e incorporados al conocimiento científico.

Problema. A nivel mundial, Cervantes (2012) afirma que es fundamental destacar las consecuencias perjudiciales de la época moderna, ya que los juegos tradicionales son un componente vital de la expresión de muchas culturas y pueblos que han visto modificaciones cotidianas como resultado de los avances técnicos. Los niños que utilizan excesivamente aparatos tecnológicos se han vuelto pasivos, lo que dificulta su crecimiento físico y emocional a la hora de aprender y enseñar..

Circunstancias similares se dan en Perú, donde la educación temprana es crucial para el desarrollo integral del niño. Esto se debe a que actualmente el gobierno da mayor prioridad a la comunicación y a las matemáticas, priorizando sólo la comprensión lectora e ignorando las actividades psicomotrices, lo que resta importancia tanto a estas materias como a los juegos tradicionales. En nuestra comunidad, los educadores de la primera infancia dan prioridad a las tareas cognitivas sobre las psicomotrices, y también hay educadores que carecen de las habilidades necesarias para desarrollar juegos. Algunos centros educativos carecen de entornos y recursos didácticos adecuados para la creación de juegos, y los educadores no crean

materiales utilizando los recursos de la comunidad. En este sentido, una de las dificultades que encuentran los profesores modernos es cómo llevar a cabo el proceso educativo de forma que promueva un mejor desarrollo físico y motor.

En este contexto, los retos incluyen el uso de técnicas metodológicas activas, el uso insuficiente de recursos educativos y la escasa práctica de juegos convencionales, todo lo cual contribuye a limitar la capacidad del niño para mejorar sus habilidades motrices y su desarrollo motor general.

A lo largo de mis prácticas preprofesionales he comprobado que los alumnos de nivel inicial son incapaces de utilizar su enorme torso, brazos y piernas porque no realizan actividades convencionales que favorezcan el desarrollo de las capacidades psicomotoras del niño. Así, los niños muestran dificultades cuando corren, saltan, atrapan, lanzan, etc.

Planteamiento problemático que conllevará a dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿De qué manera los Juegos Tradicionales desarrollará la Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433- Las Delicias - Huacrachuco, 2019?

#### Conceptuación y operacionalización de las variables

Definición teórica. Según Ardanaz (2009), la psicomotricidad es la capacidad de controlar todos los componentes del cuerpo, es decir, de moverlos al unísono con sus acciones y movimientos, superar los impedimentos y utilizarlos de forma natural y precisa, es decir, sin esfuerzo ni brusquedad.

Navarro (2009) define los juegos tradicionales como los juegos antiguos o convencionales que los niños practican con su cuerpo, con recursos naturales fácilmente disponibles (como arena, guijarros y huesos, así como palos, hojas, flora, ramas y muchos más) o con artilugios caseros. Estos juegos no requieren la ayuda de otros accesorios complicados.

Definición operacional. Para evaluar la variable psicomotriz se utiliza una hoja de observación con 20 preguntas divididas en tres dimensiones: la dimensión motriz (del 1 al 7), la dimensión cognitiva (del 8 al 14) y la dimensión afectiva o

emocional (del 15 al 20).

Los juegos tradicionales proporcionan a los alumnos de cinco años una diversión agradable al tiempo que les permiten aprender nueva información y mejorar sus habilidades y talentos psicomotores. Esto ayuda a que crezcan los procesos cerebrales y de integración social de los alumnos.

#### Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>Psicomotricidad gruesa</b>	<b>Coordinación</b>	Óculo manual	Mantiene la coordinación óculo-manual para la manipulación de objetos y la realización de los juegos.
		Óculo podal	Aplica la coordinación óculo-podal (patear, saltar, esquivar)
		Lateralidad	Muestra dominio del uso de su lateralidad en el momento de jugar los juegos tradicionales.
		Movimientos con mano y pies	Realiza movimientos coordinados con las manos y los pies.
	<b>Ritmo</b>	Armonía	Posee armonía en sus movimientos al realizar los juegos tradicionales ya sea individual o colectivo.
		Movimientos rítmicos	Ejecuta diferentes movimientos rítmicos en la práctica de los juegos tradicionales
		Ritmo con la mano y pies	Mantiene ritmo con las manos y los pies al momento de jugar los juegos tradicionales.
		Movimientos rítmicos durante el juego	Realiza movimientos rítmicos durante el desarrollo del juego.
	<b>Equilibrio</b>	Equilibrio postural	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.
			Mantiene equilibrio al momento de realizar los diferentes juegos tradicionales.
		Equilibrio al saltar	Posee equilibrio al saltar con un solo pie y con los dos pies
	Equilibrio mediante juegos	Realiza los juegos tradicionales de manera autónoma manteniendo su equilibrio.	

<p><b>Juegos tradicionales</b></p>	<p><b>Juegos Colectivos</b></p>	<p>Participa en juegos de escondidas  Participa en el juego "El rey manda"  Juega "Watuchis"  Demuestra habilidad motriz al jugar "Mata gente"  Demuestra habilidad para jugar "La Gallina ciega"  Realiza movimientos al jugar "kiwi"  Participa en el juego "Los Encantados"  Muestra seguridad al jugar "La Pesca"  Muestra habilidad motriz al jugar "Trompo"  Participa en el juego "Lobo esta ....."</p>
------------------------------------	---------------------------------	--

La hipótesis, quedó establecido: La aplicación de los juegos tradicionales desarrollará significativamente la Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433- Las Delicias- Huacrachuco, 2019.

Los objetivos se dividieron en: Objetivo general la cual es determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollará la Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433- Las Delicias- Huacrachuco, 2019 y los objetivos específicos: Identificar el nivel de Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433- Las Delicias- Huacrachuco, 2019; antes de la aplicación de los juegos tradicionales, analizar el nivel de Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433- Las Delicias- Huacrachuco, 2019; después de la aplicación de los juegos tradicionales y compara el nivel de Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433- Las Delicias- Huacrachuco, 2019; antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

## METODOLOGÍA

Seguimos el enfoque metodológico científico para elegir el tipo y el diseño de la investigación, la población y la muestra del estudio, los métodos y las herramientas, y las estrategias de procesamiento y análisis de datos.

Dado que experimentamos con juegos tradicionales para encontrar soluciones a problemas del mundo real como el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, se ha determinado que el tipo de investigación que mejor se ajusta a la investigación actual es la investigación experimental con una característica explicativa por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Se eligió para el diseño de la investigación de acuerdo con Sánchez y Reyes (2015) Los pre y post test o evaluaciones realizadas antes y después de los juegos tradicionales con los pequeños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 433- Las Delicias-Huacrachuco, serán aplicados por un solo grupo en el diseño pre-experimental del presente estudio. Los diseños siguen el esquema de la investigación, que se representa gráficamente de la siguiente manera:

GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

GE: grupo experimental (estudiantes de 4 años)

O<sub>1</sub>= pre-test (evaluación del grupo mediante la Ficha de observación)

X=Ejecución de los juegos tradicionales

O<sub>2</sub>= Post –test (evaluación del grupo mediante la Ficha de observación)

Según Ramírez (1997), referenciado por Cocega, Godoy, Jimenez, & Arcia (2009), la muestra censal, en la cual todos los participantes de la investigación que son unidades de análisis son tratados como muestras, es lo que se entiende por población y muestra. Todos los individuos que conformaron la población fueron incluidos en la muestra de este estudio, que incluyó a veinticuatro jóvenes de la Institución Educativa

N° 433-Las Delicias-Huacrachuco. Los estudiantes fueron elegidos de acuerdo con el siguiente cuadro:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>CICLO</b>	<b>EDAD</b>	<b>CANTIDAD</b>
I.E N°433	II	4 años - A	24
TOTAL			24

**Fuente:** Nomina de matrícula 2019

Cocega, Godoy, Jiménez y Arcia (2009) partieron del supuesto de que los instrumentos y técnicas de investigación son los medios a través de los cuales se reúnen los registros, tales como comentarios, cuestionarios, entrevistas y encuestas. Partiendo de este supuesto, la técnica de investigación elegida fue la observación. Con el uso de una variedad de instrumentos, la técnica de observación permite al investigador obtener datos directamente del tema o evento en estudio; en este caso, se tomaron en consideración los formularios de observación primera y final.

Según Sánchez & Reyes (2015), el instrumento de investigación es un conjunto específico de herramientas empleadas en la técnica de registro. Según la metodología, la ficha de observación, herramienta de verificación en la investigación, permite revisiones en el proceso educativo que se evalúan cualitativamente.

Ficha de observaciones. Consta de doce piezas ordenadas en tres categorías: equilibrio (de nueve a doce), ritmo (de cinco a ocho) y coordinación (de uno a cuatro).

Se entrega individualmente a cada sujeto de la muestra y sirve para valorar los siguientes métodos o afirmaciones: inicio (1), proceso (2) y logro excelente (3). Al aplicarse de forma anónima, el instrumento también tiene en cuenta la protección del sujeto.

En cuanto a la autenticidad y fiabilidad del instrumento. Se utilizó el registro de expertos para validar el instrumento examinando la validez de una investigación. Se eligieron investigadores con formación profesional y trayectoria en el campo para participar en este proceso aportando valoraciones, juicios y pruebas en el instrumento que se utilizó. Contamos con los siguientes expertos: Mg. Helen Xiomara Núñez Pinto, Mg. María del Carmen Chávez Mestanza, y Mg. Aler Salazar Arce.

Según Hernández et al. (2014), se utilizó una prueba piloto para establecer la fiabilidad en una comunidad cercana al entorno de la investigación. Este procedimiento requiere una orientación de la administración del instrumento de medición y produce valores que van de cero a uno; en el caso de la presente investigación, el cálculo de la fiabilidad dio como resultado 0,855, lo que indica una fiabilidad "muy alta".

En cuanto a la metodología de tratamiento y análisis de los datos, los resultados del tratamiento estadístico se ordenaron mediante tablas y gráficos basados en la frecuencia absoluta (fi), que representa el número de veces que se repite una determinada función de la variable o magnitud investigada. La frecuencia porcentual (%) representa la proporción porcentual que coincide con la frecuencia absoluta.

También se emplearon estadísticos descriptivos; Fernández (2005) afirma que estos estadísticos explican y evalúan los datos sin intentar hacer generalizaciones, por lo que son apropiados para este grupo (Ávila, 2001). Utilizando el estadístico no paramétrico t student test para muestras relacionadas, se emplearon estadísticos inferenciales para las comparaciones estadísticas que corresponden a la evaluación de los enunciados de hipótesis, fijándose un umbral de significación del 5% ( $p < 0,05$ ).

## RESULTADOS

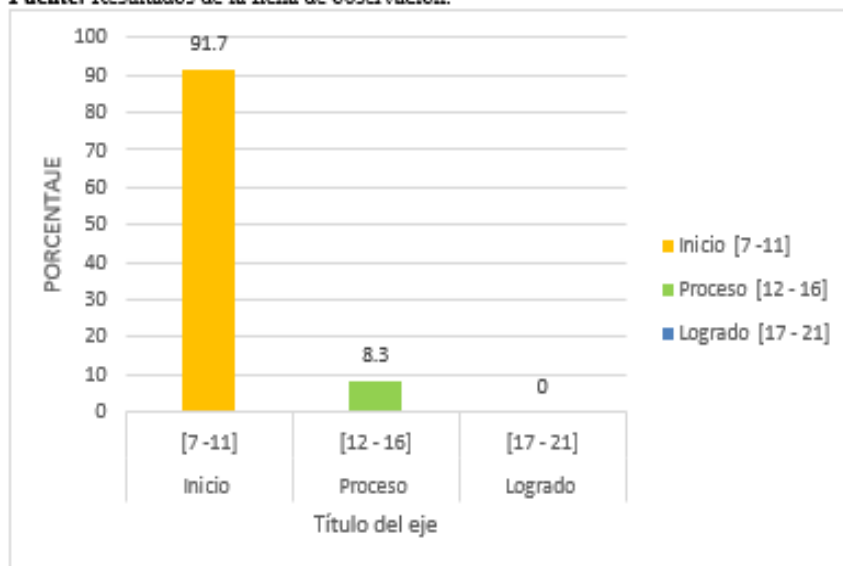
Tras la aplicación del instrumento tanto en la prueba previa como en la posterior, se cotejaron y procesaron los datos para obtener los resultados que se muestran a continuación.

**Tabla 1**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°433 antes de la aplicación de juegos tradicionales*

Nivel	Intervalo	fi	%	%
Inicio	[7 -11]	22	91,7	91,7
Proceso	[12 - 16]	2	8,3	100.0
Logrado	[17 - 21]	0	0	100.0
Total		24	100	

Fuente: Resultados de la ficha de observación.



**Figura 1**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°433.*

Fuente: Tabla 1

De los datos de la Tabla 1 y la Figura 1 se desprende que los niños de la I.E. N° 433 se encontraban en el nivel inicial durante el pre-test, requiriendo la necesidad de un

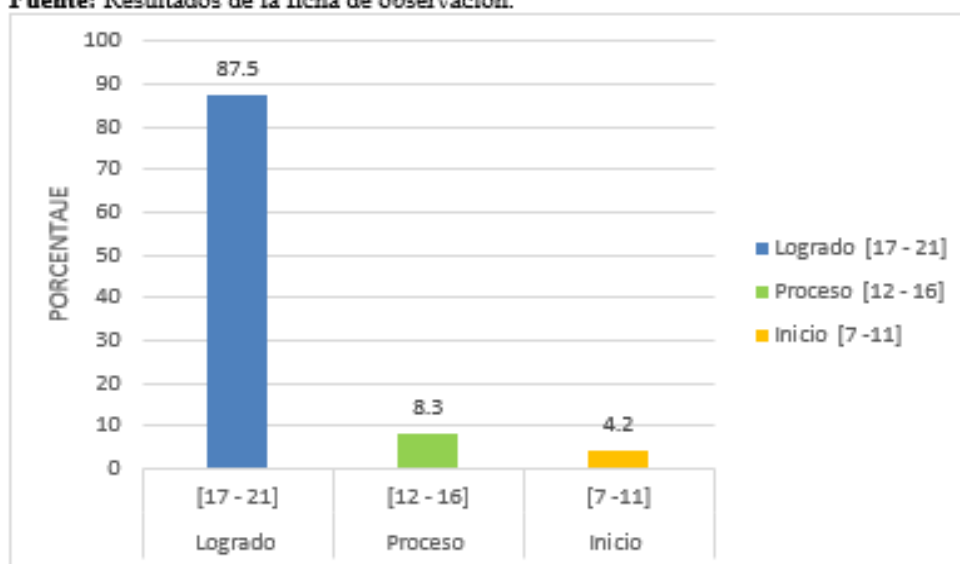
tratamiento correspondiente, alcanzando la psicomotricidad gruesa un 91,7% en el nivel inicial, un 8,3% en el nivel de proceso y un 8,3% en el nivel alcanzado antes de la ejecución de los juegos tradicionales.

**Tabla 2**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°433 después de la aplicación de juegos tradicionales*

Nivel	Intervalo	fi	%	%
Logrado	[17 - 21]	21	87,5	87,5
Proceso	[12 - 16]	2	8,3	95,8
Inicio	[7 - 11]	1	4,2	100,0
Total		24	100	

Fuente: Resultados de la ficha de observación.



**Figura 2**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°433.*

Fuente. Tabla 2

El uso de juegos tradicionales tiene como resultado el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas que alcanzan el 87,5% en el nivel alcanzado, el 8,3% en el nivel de proceso y el 4,2% en el nivel inicial, según los datos de la Tabla y la Figura 2. Como resultado, se considera que tras la intervención pedagógica basada en juegos tradicionales, el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas ha alcanzado el nivel deseado; se ha demostrado que el uso de juegos tradicionales tiene resultados

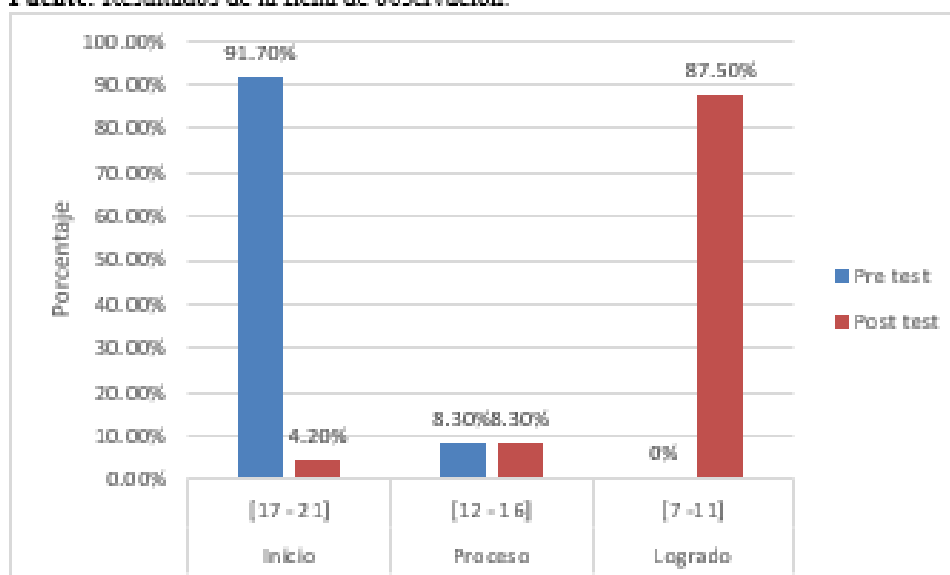
positivos.

**Tabla 3**

*Comparación del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°433 antes y después de la aplicación de juegos tradicionales*

Nivel	Intervalo	Pre test		Post test	
		fi	%	fi	%
Inicio	[17 - 21]	22	91,7	1	4,2
Proceso	[12 - 16]	2	8,3	2	8,3
Logrado	[7 -11]	0	0	21	87,5
Total		24	100	24	100

Fuente: Resultados de la ficha de observación.



**Figura 3**

*Comparación del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°433*

Fuente: Tabla 3

La comparación entre los resultados del pre y postest sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N° 433 se desprende de los datos expuestos en la Tabla 3 y Figura 3, donde disminuye en un 87,5% en el nivel de inicio, pasando de 91,7% a 4,2%. 2%, es decir, un aumento del 87,5%; en el nivel de proceso, se cree que se mantiene en el 8,3%; y en el nivel alcanzado, aumenta en el 87,5%. En consecuencia, se presume que la utilización de los juegos convencionales durante las sesiones desarrolladas ha propiciado el desarrollo de la psicomotricidad

gruesa.

**Tabla 4**

*Prueba de significancia "t student" en la ejecución de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años*

Prueba de muestras emparejadas								
Psicomotricidad	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pos Test - Pre Test	1,778	,420	,063	1,651	1,904	28,365	23	,000

Fuente: Resultados de la ficha de observación.

Sobre la base de los datos proporcionados en la Tabla 4 para la prueba de significación "t student" en la ejecución de juegos convencionales, el estadístico "t student" revela un valor  $t=28,365$ , que es considerablemente superior a los niveles de confianza establecidos. La hipótesis nula ( $H_0$ ), que afirma que la práctica de juegos tradicionales marca una diferencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, se rechaza porque el valor de significación,  $p=0,000$ , es inferior al valor alfa, 0,05 (5% de probabilidad de error), lo que demuestra la incidencia significativa de la variable independiente. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Según los juegos convencionales, los datos indican que la variable independiente tiene un peso significativo. El estadístico "t student" ( $t=28,365$ ) es significativamente superior a los valores de confianza establecidos, y el valor de significación ( $p=0,000$ ) es inferior al valor alfa (0,05, o 5% de probabilidad de error). A la luz de estos resultados, se considera legítima la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ).

Estos hallazgos coinciden con los de Córdova (2018), quien utilizó juegos tradicionales para evaluar dos aplicaciones diarias y 13 sesiones. Ella observó un incremento en el nivel motor grueso y el crecimiento de la media motora, lo que impactó directamente en el desarrollo motor. Los resultados de la prueba de hipótesis de Wilcoxon, que rechaza la hipótesis nula al encontrar una significación bilateral asintótica de 0,041, dan cuenta de ello. Asimismo, Córdova (2017) señala que existe una relación instantánea entre la asociación generalizada y el nivel débil o bajo entre los juegos psicomotores y las habilidades motrices gruesas de los alumnos que tienen cinco años de edad (p. 106). Del mismo modo, una investigación realizada en Cajamarca llevó a los investigadores (García, 2018) a concluir que los juegos tradicionales desempeñan un papel en el desarrollo de la motricidad gruesa. La coordinación motora gruesa de los niños mejoró en un 95% después de jugar juegos tradicionales, en comparación con el 45% en la prueba previa.

En el ámbito mundial, López (2018) descubrió que, al evaluar las habilidades motoras gruesas en niños de entre 3 y 4 años de edad, las habilidades de los niños se encontraban en un nivel medio, lo que indicaba un deterioro moderado. Hallazgos similares mostraron que los juegos infantiles clásicos, como la rayuela, el gato y el ratón, el rey, la serpiente diminuta, entre otros, ayudaban al desarrollo de las habilidades motoras gruesas. Del mismo modo, Mamani (2017) llega a la conclusión de que la técnica psicomotriz mejora la coordinación motora, el manejo de objetos, la capacidad de imitación, el dominio y la distinción sensorial, además de la estabilidad, el vigor y la coordinación ocular. Además, el juego ampliará la función de mediador y facilitador para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y, en general, ayudará a que crezcan las capacidades motoras gruesas del niño.

Del mismo modo, Silva (2017) señala que los ejercicios psicomotrices que se realizan en la institución facilitan el desarrollo de conceptos espaciales a través de experiencias físicas, siendo los más frecuentes arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos y arriba-abajo. En un sentido similar, Chang (2016) señala en su conclusión que en el examen se encontró que el 80% de los alumnos de 4 años de esta institución tienen un bajo rendimiento en términos de habilidades psicomotoras gruesas.

Según Huayllani (2018), los juegos tradicionales no se utilizan para desarrollar la motricidad gruesa; sin embargo, es muy posible estimular el desarrollo de los niños a través de los juegos en todas las áreas, lo que resulta en una mayor mejora en los niños pequeños. Por esta razón, esta guía también está dirigida a padres y otras personas interesadas en la estimulación infantil basada en el juego.

## CONCLUSIÓN

La prueba de hipótesis arroja un valor de significación de  $p=0.000$ , lo que demuestra que los juegos tradicionales influyen sustancialmente en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños que viven en la I.E. N°402-Huacrachuco. Los resultados del post-test y pre-test revelan una diferencia significativa.

Dado que el pre-test revela un gran número de niños en el primer nivel (91.7%), los juegos tradicionales ayudan a los pequeños de 4 años a desarrollar sus habilidades motoras gruesas. Sin embargo, es necesaria una intervención rápida para revertir los resultados.

Según los resultados posteriores a la prueba, la proporción de desarrollo de la motricidad gruesa que se alcanzó fue del 87,5%, seguida del proceso (8,3%) y el arranque (4,2%). Estos resultados indican que los juegos tradicionales han tenido un impacto sustancial.

La motricidad gruesa de los niños de la I.E. 403-Huacrachuco ha mejorado, como se puede comprobar comparando los resultados de antes y después de utilizar los juegos tradicionales. En particular, el nivel alcanzado ha aumentado en un 87,5%, el nivel de proceso se ha mantenido constante en un 8,3%, y el nivel de inicio ha disminuido en un 87,5%.

## **RECOMENDACIONES**

Promover la creación de ideas innovadoras relativas a la implementación de juegos tradicionales que preserven la cultura local, para lo cual se puede colaborar con los padres de familia, al director de la I.E. N°403-Huacrachuco.

Los profesores pueden utilizar los juegos al aire libre y los juegos de patio como método de enseñanza para tratar diversos temas. Estas actividades no sólo sirven como grandes fuentes de motivación, sino que también ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades psicomotoras gruesas.

Los profesores deben fomentar la integración de los padres y el aprendizaje intercultural creando actividades que reflejen las costumbres de las culturas de las que procede cada familia.

Para otros investigadores, seguir fomentando o impulsando la práctica de juegos tradicionales con el fin de ayudar a los niños a mejorar su motricidad gruesa y evitar que lleven la vida sedentaria que propicia la tecnología actual.

## **AGRADECIMIENTO**

A los directivos, docentes y alumnos de la Institución Educativa N°403-Huacrachuco, por permitir el acceso al espacio necesario para el desarrollo de la tesis.

Al instructor de la Universidad Privada San Pedro, por ayudarme a validar los instrumentos de recolección de datos utilizados en el estudio.

Al personal de la Universidad San Pedro, por permitirme asistir a clases a lo largo de mis estudios de postgrado, y a los instructores por su ayuda con mis trabajos de curso.

A mis padres, que siempre han estado a mi lado y me han orientado para mejorar como profesional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, E. (2011). *Juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje*. Latinoamericana, 98-108.
- Andía, O. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años de la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de 12 Puno, provincia de Puno, Región Puno*. 2015 (Tesis de maestría). Universidad Uladech católica.
- Arce y Cordero (2001). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar*.
- Aucoutrier, B. (1997). *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad*. Recuperado de [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/874/1/ESTRATEGIAS\\_PARA\\_EL\\_DESARROLLO\\_DE\\_LA\\_PSICOMOTRICIDAD.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/874/1/ESTRATEGIAS_PARA_EL_DESARROLLO_DE_LA_PSICOMOTRICIDAD.pdf).
- Boggio, S. & Omori, M. (2017). *El desarrollo de las nociones de espacio a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana Pontificia Universidad Católica del Perú*. (Tesis de maestría);
- Cervantes, M. (2012). *Juegos de Rescate Tradicionales Culturales*. Mexico: Santander
- Chang, G. (2016). *La psicomotricidad como estrategia didáctica, basado en el enfoque socio cognitivo para el desarrollo del aprendizaje de niños(as) de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 1565 Chimbote en el año 2015*” (Tesis de maestría); Universidad Uladech Católica Chimbote.
- Cocega, G., Godoy, Z., Jimenez, Y., & Arcia, S. (2009). *Análisis de un informe de investigación como estrategia de aprendizaje*. Obtenido de <http://documents.tips/education/analisis> de-uninforme-de-

investigacion.html.

- Colado, J., & Cortell, J. (2007). *Evaluación en la enseñanza de las habilidades motrices básicas en el medio acuático: el equilibrio, aspectos introductorios*. (Vol. 2). España: U. S. Murcia.
- Condemarin, M. (1996). *Madurez Edit. Escolar*. Andrés Bello Chile
- Córdova, N. (2017) *Juegos Psicomotrices y la Motricidad Gruesa de los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*. (Tesis de maestría); *Universidad Cesar Vallejo Escuela de Posgrado*.
- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018* (tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima.
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI.
- Díaz, A. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar*. Córdoba: Norma.
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" – Celendín*. Tesis de Maestría, Universidad San Pedro, Cajamarca-Perú.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. 5ta.Edición. México D.F: Mc Graw Hill Interamericana.
- Herrador, A. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. . Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva SL.
- Huayllani, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco*. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Jacobo, M. (2011). *El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas en edad preescolar*. Buenos Aires: Book

- Leytón, O. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la Escuela fiscal Fe y Alegría de Solanda-Quito. Ecuador: (Tesis de Licenciatura).* Recuperado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/10986>.
- Loli, Z (2008). *Educación Psicomotriz Básica* 2° Ediciones
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 A 4 Años.* Informe de investigación, Universidad de Ambato, Ecuador.
- Lozano, T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 distrito de San Clemente - Pisco.* Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica-Parú: Repositorio Institucional.
- Mamani, R. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”* Universidad Mayor de San Andre. Paz – Bolivia
- Maza, L. (2016) *Ejecución de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N°1563 Cristo Rey Amigo de los niños –Nuevo Chimbote ,2016.* Universidad Nacional del Santa.
- Mora, D. (2014). *La influencia de la psicomotricidad en el aprendizaje de niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Miguel* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima.
- Navarro, R. (2009). *Los Juegos y Actividades Tradicionales como reflejo de la Sociedad.* Revista Digital de Educación Física, 11-132.
- Nista, V., & Moreira, W. (2017). *Movimiento y expresión corporal en educación infantil.* . Narcea.
- Salazar, J. (2014). *Diseño y ejecución de un programa de desarrollo psicomotriz*

*fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años* (Tesis de maestría)  
Universidad Nacional de Ecuador.

Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: BusinessSupport Aneth.

Sánchez, I. (2017). *La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército* (Tesis de maestría)  
“Universidad Militar Nueva Granada.

Silva, M. (2017). *Psicomotricidad y lectoescritura en estudiantes de Inicial -5 años- instituciones educativas Red 03, Huaral 2017*”; (Tesis de maestría);  
Universidad Cesar Vallejo Escuela de Posgrado Huaral.

Stella, C. M. (2012). *Educación Psicomotriz*. . Talleres Gráficos.

Yamaly Inés Yoshana Trinidad (2018) *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen del Carmen Ventanilla 2017* (Tesis de Pregrado) Universidad Cesar Vallejo Chimbote –Perú.

Yarasca, J. P. (2018). *Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica 2016*. Universidad Nacional de Huancavelica. Perú:  
Repositorio Institucional. Obtenido de  
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1783>

Zapata, O. (1990) *Teoría y práctica de la psicomotricidad: Ediciones Trillar 2°*  
Ediciones

## ANEXO

### Instrumento

### FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

La presente tiene por finalidad observar individualmente a los estudiantes del I.E.I. N°433- Las Delicias- Huacrachuco para identificar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Leyenda:

Inicio (1)

Proceso (2)

Logro destacado (3)

N°	Ítems	Inicio	Proceso	Logro
	<b>DIMENSIÓN: Coordinación</b>			
1.	Mantiene la coordinación óculo- manual para la manipulación de objetos y la realización de los juegos.			
2.	Aplica la coordinación óculo- podal (patear, saltar , esquivar )			
3.	Muestra dominio del uso de su lateralidad en el momento de jugar los juegos tradicionales.			
4.	Realiza movimientos coordinados con las manos y los pies.			
	<b>DIMENSIÓN: Ritmo</b>	Inicio	Proceso	Logro destacado
5.	Posee armonía en sus movimientos al realizar los juegos tradicionales ya sea individual o colectivo.			
6.	Ejecuta diferentes movimientos rítmicos en la práctica de los juegos tradicionales			
7.	Mantiene ritmo con las manos y los pies al momento de jugar los juegos tradicionales.			
8.	Realiza movimientos rítmicos durante el desarrollo del juego.			
	<b>DIMENSIÓN: Equilibrio</b>	Inicio	Proceso	Logro destacado
9.	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.			
10.	Mantiene equilibrio al momento de realizar los diferentes juegos tradicionales.			
11.	Posee equilibrio al saltar con un solo pie y con los dos pies			
12.	Realiza los juegos tradicionales de manera autónoma manteniendo su equilibrio.			

## Confiabilidad de la ficha de observación de la psicomotricidad Gruesa

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,855	12

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM_1	26,00	15,429	,278	,840
ITEM_2	26,07	16,781	-,093	,871
ITEM_3	25,60	16,257	,000	,872
ITEM_4	25,73	12,638	,652	,577
ITEM_5	26,07	16,495	-,008	,884
ITEM_6	25,87	14,552	,473	,818
ITEM_7	26,07	16,495	-,008	,884
ITEM_8	25,80	16,743	-,108	,894
ITEM_9	25,73	13,924	,483	,810
ITEM_10	25,73	12,638	,652	,577
ITEM_11	25,80	14,457	,288	,837
ITEM_12	25,80	14,314	,395	,822

## FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b>CUESTIONARIO PARA MEDIR EL DESEMPEÑO DOCENTE</b>	
<b>Adaptado por:</b> Glenis Socorro Cordova Lopez	
Nombre	Ficha de observación para medir la motricidad gruesa
Autor	Tomado y adaptado por Glenis Socorro Cordova Lopez
Procedencia	Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de La Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020
Año de elaboración	2012 (adaptado 2019)
Administración	Estudiantes de educación inicial
Duración del cuestionario	40 minutos aproximadamente
Áreas que evalúan los reactivos	Motricidad gruesa: coordinación, ritmo y equilibrio
Grado de aplicación	Estudiantes de Inicial EBR
Validez	Mg. Aler Salazar Arce (Docente de la I.E.18116) Mg. María del Carmen Chávez Mestanza (I.E.I. 384) Mg. Helen Xiomara Núñez Pinto (Colegio de Psicólogos)
Confiabilidad	Alfa de Cronbach 0,885
Calificación	Uso ordinal <ol style="list-style-type: none"><li>1. Inicio</li><li>2. Proceso</li><li>3. Logro destacado</li></ol>



# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

## I. Datos Informativos:


1. Título : “LA GALLINITA CIEGA”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Pañuelo <input type="checkbox"/> Patio <input type="checkbox"/> pandereta

## 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se exprese corporalmente</li> </ul>	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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diversos movimientos y juegos de manera autónoma mostrando coordinación al desplazarse en el espacio y control de su cuerpo, expresando diversas emociones al realizarlas.	Hace movimientos de coordinación con su cuerpo para al esquivar a la gallinita.	Escala Valorativa

## 6. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción “La gallina turuleca”.</li> <li>➤ Se pregunta a los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juego será de gallinita? ¿Cuándo jugamos como nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir?</li> </ul> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Propósito:</b> El día de hoy jugaremos a la gallinita ciega realizando movimientos coordinados con nuestro cuerpo para escapar de la gallinita ciega.</li> </ul>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos dispersamos por el patio y nos movemos al compás de la música.</li> <li>➤ Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se elige quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.</li> <li>2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</li> <li>3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse coordinadamente pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Luego se intercambian los papeles.</li> </ol> 
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra pedirá a los niños ingresar al aula y se convertirán en globos donde se desinflaran y llegar a la calma.</li> </ul>
	Expresión gráfico plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entrega su hojita para que represente lo que, más le gusto de su actividad.</li> </ul>
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?</li> </ul>

## ESCALA VALORATIVA

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: **“LA GALLINITA CIEGA”**

N°	EVALUACIÓN  APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA  CRITERIO DE	<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b>		
			Realiza diversos movimientos y juegos de manera autónoma mostrando coordinación al desplazarse en el espacio y control de su cuerpo, expresando diversas emociones al realizarlas.		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

### I. Datos Informativos:


1. Título : “LA RAYUELA”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Tiza, piedras <input type="checkbox"/> plumones <input type="checkbox"/> Patio <input type="checkbox"/> pandereta


### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y 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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diversos movimientos y juegos de manera autónoma mostrando equilibrio al saltar con un pie y los dos al desplazarse en el espacio y control de su cuerpo, expresando diversas emociones al realizarlas.	Hace movimientos de saltos, utilizando sus pies al realizar el juego.	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Entonan la canción “EL OSO GOLOSO”.</li> <li>➤ Observan el mundo y dialogan sobre ello respondiendo a preguntas ¿saben que juego es?</li> </ul> <p><b>PROPOSITO:</b> El día de hoy vamos a realizar diversos movimientos con nuestro cuerpo saltando con un pie y con los dos mostrando equilibrio al jugar en el mundo.</p>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos dispersamos por el patio y nos movemos al compás de la música.</li> <li>➤ Nos ubicamos y nos vamos deslizando saltando adelante y hacia atrás, moviendo los brazos adelante y atrás.</li> <li>➤ Nos movemos según la música y nos ponemos como estatuas según el dibujo.</li> <li>➤ Observamos la Rayuela y que números tiene preguntamos si alguien sabe jugarlo.</li> <li>➤ Se colocan en fila parados y vamos tirando una piedrita de tiracho y caerá en cualquier número, luego saltan con un pie en cada recuadro hasta llegar a su tiracho para recogerlo como podamos hacerlo y regresamos saltando al final caen con los dos pies.</li> <li>➤ Nos organizamos y se pide a los niños recoger los materiales utilizados.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra pedirá a los niños ingresar al aula y calmarse pensando en algo bonito que están en un paisaje.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfico plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entrega su hojita para que represente lo que, más le gusto de su actividad.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comentamos la actividad: ¿les gusto jugar la rayuela? ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿Cómo saltaron? ¿con que otro material les gustaría trabajar en la otra sesión?</li> </ul>

## 8. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Entonan la canción “EL OSO GOLOSO”.</li> <li>➤ Observan el mundo y dialogan sobre ello respondiendo a preguntas ¿saben que juego es?</li> </ul> <p><b>PROPOSITO:</b> El día de hoy vamos a realizar diversos movimientos con nuestro cuerpo saltando con un pie y con los dos mostrando equilibrio al jugar en el mundo.</p>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos dispersamos por el patio y nos movemos al compás de la música.</li> <li>➤ Nos ubicamos y nos vamos deslizando saltando adelante y hacia atrás, moviendo los brazos adelante y atrás.</li> <li>➤ Nos movemos según la música y nos ponemos como estatuas según el dibujo.</li> <li>➤ Observamos la Rayuela y que números tiene preguntamos si alguien sabe jugarlo.</li> <li>➤ Se colocan en fila parados y vamos tirando una piedrita de tiracho y caerá en cualquier número, luego saltan con un pie en cada recuadro hasta llegar a su tiracho para recogerlo como podamos hacerlo y regresamos saltando al final caen con los dos pies.</li> <li>➤ Nos organizamos y se pide a los niños recoger los materiales utilizados.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra pedirá a los niños ingresar al aula y calmarse pensando en algo bonito que están en un paisaje.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfico plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entrega su hojita para que represente lo que, más le gusto de su actividad.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comentamos la actividad: ¿les gusto jugar la rayuela? ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿Cómo saltaron? ¿con que otro material les gustaría trabajar en la otra sesión?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “LAS ESCONDIDAS”**

N°	EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
		CRITERIO DE		Realiza diversos movimientos y juegos de manera autónoma mostrando coordinación al desplazarse y realizar diversas posturas al esconderse.		
				A	B	C
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

### I. Datos Informativos:


1. Título : “MATA GENTE”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Música <input type="checkbox"/> Pelota <input type="checkbox"/> Patio

### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza diversos movimientos de ojo manual al momento de lanzar la pelota durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.	Hace movimientos de ojo manual al lanzar la pelota de un lado a otro en el juego.	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños y niñas al patio y a sentarse formando un círculo grande</li> <li>➤ Se menciona las normas a tener en cuenta para el desarrollo del taller, se presenta mediante imágenes: Cuidarse uno mismo, Cuidar a los compañeros, Cuidar el material.</li> </ul> <p><b>PROPOSITO:</b> El día de hoy vamos a jugar con las pelotas a lanzar a la gente mostrando coordinación óculo manual.</p>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se muestra el espacio donde se desarrollará el taller, acompañado de un ritmo que se marca con una pandereta se indica que cuando suene una vez caminamos alrededor del espacio y cuando suene dos veces corremos.</li> <li>➤ Se presenta las pelotas</li> <li>➤ Los niños y niñas mencionan lo que desean realizar con los materiales.</li> <li>➤ Se menciona que jugaran a la mata gente “Cuatro personas, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón trataran de que el balón les choque a los que están en medio mostrando coordinación óculo manual al lanzar el balón y los demás trataran de esquivar el balón. el ultimo que quede intacto será el ganador.”</li> <li>➤ Los niños y niñas comentan que grupo lanzo mejor la pelota.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños y niñas a sentarse y formar un círculo nuevamente.</li> <li>➤ Los niños y niñas inhalan profundamente y exhalan.</li> <li>➤ Se entona la canción de la semillita para que vuelvan a la calma.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfico plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se entrega su hojita para que represente lo que, más le gusto de su actividad.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comentamos la actividad: ¿les gusto el juego que hemos realizado? ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿Cómo se movieron? ¿con que otro material les gustaría trabajar en la otra sesión?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “MATA GENTE”**

N°	COMPETENCIA CRITERIO DE EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
		Realiza diversos movimientos de óculo manual al momento de lanzar la pelota durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

### I. Datos Informativos:


1. Título : “KIWI”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Música <input type="checkbox"/> Pelota <input type="checkbox"/> Patio <input type="checkbox"/> Tarros

### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza diversos movimientos de coordinación óculo manual al momento de lanzar la pelota durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.	Hace movimientos de óculo manual al lanzar la pelota en los tarros y de esquivar.	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente pedirá a los niños a salir al patio y en medio de todos se sentara formando un círculo.</li> <li>➤ Luego les contara que les enseñara un juego muy divertido pero les dirá que tendrán que respetar las normas de convivencia del aula y cuidar los objetos que se utilizaran.</li> <li>➤ <b>PROPOSITO:</b> El día de hoy los niños y niñas lanzaran la pelota para tumbar los tarros mostrando coordinación ojo-mano y tumbar las latas.</li> </ul>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente les invita a bailar una canción infantil.</li> <li>➤ La maestra formara a los niños en dos grupos para ello sacaran un papelito de una caja en el cual estará una bolita de color y según ello formaran su grupo.</li> <li>➤ Formados los grupos empieza el juego que consiste en tumbar una pirámide de latas con una pelota y luego tratar de armarla esquivando una pelota.</li> <li>➤ Lo realizarán por niños.</li> </ul> 
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra pedirá a los niños que formen un círculo y se les dirá que imaginen que son unos globitos que se están desinflando y así poco a poco ir echándose en el piso, se les pedirá que cierren sus ojitos y comiencen a inhalar y exhalar esto se repetirá tres veces.</li> </ul>
	Expresión gráfico plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les proporcionara una hoja de papelote y por grupos tendrán que dibujar y pintar lo que más les gusto de la actividad realizada.</li> <li>➤ También se le puede brindar una hojita grafica donde ayudaran a llegar al animalito a su casa realizando los trazos.</li> </ul>
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué más les gusto? ¿Qué fue lo más fácil? ¿en qué momento hubo alguna dificultad? ¿pudieron derrumbar la torre?¿con que objetos podremos realizar más torres?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “KIWI”**

N°	EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA CRITERIO DE		
		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
		Realiza diversos movimientos de coordinación óculo manual al momento de lanzar la pelota durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

### I. Datos Informativos:

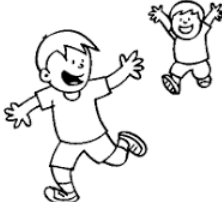
1. Título : “LOS ENCANTADOS”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Música <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Patio

### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se exprese corporalmente</li> </ul>	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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diversos movimientos de coordinación mostrando equilibrio al realizar posturas durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.	Muestra equilibrio en las diferentes posturas que realiza en el juego	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños salen al patio en forma ordenada, se sentara formando un semicírculo y en asamblea dialogan lo que van a realizar recordando las normas del taller de psicomotricidad.</li> <li>➤ Luego los niños bailan al compás de canción y cuando la canción pare ellos tendrán que quedarse quietos.</li> <li>➤ <b>PROPOSITO:</b> el día de hoy los niños y niñas van a realizar el juego de los encantados realizando diversas posturas con su cuerpo y manteniendo el equilibrio.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente muestra el espacio donde se desarrollara la sesión.</li> <li>➤ Se explica el juego a realizar: Los niños se dividen en dos grupos y eligen quien encantara, los demás niños se desplazaran corriendo saltando mostrando coordinación en sus movimientos hasta que los encanten y quedaran como estatuas sin moverse esperando que otro lo desencante, el juego termina cuando todos los niños estén encantados.</li> <li>➤ Los niños realizan el juego.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra pedirá a los niños que formen un semicírculo y se les narra la historia de la semillita y deberán echarse de acuerdo a la narración de la canción.</li> <li>➤ La profesora ira tocando la cabeza de los niños y ellos se irán levantando poco a poco.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfica plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les proporcionara una hoja donde tendrán que dibujar y pintar lo que más les gusto de la actividad realizada.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué más les gusto? ¿Qué fue lo más fácil? ¿en qué momento hubo alguna dificultad?¿cómo se sintieron ser encantados?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “LOS ENCANTADOS”**

N°	EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA CRITERIO DE	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
			Realiza diversos movimientos de coordinación mostrando equilibrio al realizar posturas durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.		
			A	B	C
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

### I. Datos Informativos:


1. Título : “EL LOBO ESTÁ.....”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usara en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Mascara o disfraz del lobo <input type="checkbox"/> Patio

### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se exprese corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y 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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diversos movimientos armónicos con su cuerpo al momento de realizar rondas y giros durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.	Muestra ritmo en sus movimientos al girar en la ronda del juego.	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños salen al patio en forma ordenada, se sentara formando un semicírculo y en asamblea observan una mascara del lobo y responden a las preguntas: ¿Quién es? ¿Qué juego conocen del lobo? ¿Cómo será?</li> <li>➤ <b>PROPOSITO:</b> el día de hoy los niños y niñas van a realizar el juego del LOBO ESTA.....realizando movimientos rítmicos cuando entonan la canción de la ronda.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente muestra el espacio donde se desarrollara la sesión.</li> <li>➤ Se explica el juego a realizar: Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo. Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> - <i>¿El Lobo está?</i> El jugador que hace el personaje de el lobo contesta: - <i>¡Me estoy poniendo los calzoncillos!</i> Los otros jugadores siguen cantando: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> - <i>¿El Lobo está?</i> El lobo contesta: - <i>¡Me estoy poniendo la camiseta!</i> Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. -El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.</li> <li>➤ Los niños y niñas realizan el juego.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra entona una canción de relajación.</li> <li>➤ La profesora ira tocando la cabeza de los niños y ellos se irán levantando poco a poco.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfico plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les proporcionara una hoja donde tendrán que dibujar y pintar lo que más les gusto de la actividad realizada.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué más les gusto?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “¿EL LOBO ESTÁ?”**

N°	COMPETENCIA CRITERIO DE EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
		Realiza diversos movimientos armónicos con su cuerpo al momento de realizar rondas y giros durante el juego expresando diversas emociones al realizarlas.		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

### I. Datos Informativos:


1. Título : “JUEGO DEL WATUCHIS”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Patio

### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se exprese corporalmente</li> </ul>	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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diversos movimientos armónicos con su cuerpo al momento de realizar los watuchis expresando diversas emociones al realizarlas.	Muestra ritmo en sus movimientos al realizar mímicas con su cuerpo.	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan los niños una adivinanza donde la maestra mencionara algunas preguntas referentes a la adivinanza utilizando movimientos armónicos.</li> <li>➤ Los niños adivinaron sus adivinanzas.</li> <li>➤ <b>PROPOSITO:</b> el día de hoy los niños y niñas van a realizar el juego del watuchis realizando movimientos para que adivinen.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente muestra el espacio donde se desarrollara la sesión.</li> <li>➤ Se explica el juego a realizar: cada niño saldrá al frente y con movimientos armónicos realizaran gestos y mímicas para que los demás niños adivinen y así sucesivamente otro niño puede salir a jugar watuchis.</li> <li>➤ Los niños y niñas realizan el juego.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra entona una canción de relajación.</li> <li>➤ La profesora ira tocando la cabeza de los niños y ellos se irán levantando poco a poco.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfico plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les proporcionara una hoja donde tendrán que dibujar la adivinanza que más les gusto de la actividad.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué más les gusto?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “JUEGO DEL WATUCHIS”**

N°	COMPETENCIA CRITERIO DE EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
		Realiza diversos movimientos armónicos con su cuerpo al momento de realizar los <b>WATUCHIS</b> expresando diversas emociones al realizarlas.		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

### I. Datos Informativos:


1. Título : “TROMPO”
2. Fecha :
3. Docente : Amarilis Fabiola, Rodríguez Francisco.
4. Grado : 4 años.
5. Sección : Única.

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<input type="checkbox"/> Trompo <input type="checkbox"/> Patio

### 6. Propósito del Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>P S I C O M O T R I C I D A D</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se exprese corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza diversas acciones de coordinación óculo manual al momento de lanzar su trompo expresando diversas emociones al realizarlas.	Lanza su trompo mostrando coordinación óculo manual en sus movimientos .	Escala Valorativa

## 7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	FASES	ESTRATEGIAS
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea o inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan los niños un trompo lo manipulan observando como es y dialogan sobre ello ¿Cómo es? ¿han jugado con el trompo? ¿Cómo se hace?</li> <li>➤ <b>PROPOSITO:</b> el día de hoy los niños y niñas van a realizar movimientos de coordinación ojo mano al lanzar su trompo.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente muestra el espacio donde se desarrollara la sesión.</li> <li>➤ Se explica el juego a realizar: cada niño manipula el trompo para luego enroscarlo con una cuerda y lanzarlo de acuerdo a sus posibilidades mostrando coordinación ojo-mano al lanzar el trompo. Así sucesivamente con los demás niños</li> <li>➤ Los niños y niñas realizan el juego.</li> </ul> 
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra entona una canción de relajación y simulan que son plantas y el viento les mueve lentamente hasta regresar a la calma.</li> </ul>
	<b>Expresión gráfico plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les proporcionara una hoja donde dibujaran sus trompos.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué más les gusto?</li> </ul>

**ESCALA VALORATIVA**  
**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “TROMPO”**

N°	EVALUACIÓN APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
		CRITERIO DE		Realiza diversas acciones de coordinación óculo manual al momento de lanzar su trompo expresando diversas emociones al realizarlas.		
				A	B	C
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						

### BASE DE DATOS DEL PRE TEST EN LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD

N	DIMENSIÓN MOTRIZ								DIMENSIÓN COGNITIVA								DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL								VARIABLE
	1	2	3	4	5	6	7	SUB TOTAL	8	9	10	11	12	13	14	SUB TOTAL	15	16	17	18	19	20	SUB TOTAL	TOTAL	
1	1	1	2	1	2	1	2	10	2	1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	2	1	2	8	28	
2	2	1	1	2	1	2	1	10	3	2	2	1	2	2	1	13	1	2	1	1	2	1	8	31	
3	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	22	
4	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	22	
5	1	1	2	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	2	1	1	7	24	
6	1	1	2	3	1	2	1	11	1	2	3	1	2	1	1	11	1	1	1	2	3	1	9	31	
7	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	22	
8	1	2	1	1	2	1	2	10	2	3	1	2	1	1	2	12	1	1	2	1	1	2	8	30	
9	2	1	2	3	1	2	1	12	1	2	3	3	2	1	1	13	2	2	1	2	3	1	11	36	
10	1	1	1	1	2	1	2	9	2	1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	1	1	2	7	26	
11	1	1	2	2	1	2	1	10	1	2	2	1	3	2	1	12	1	1	1	2	2	1	8	30	
12	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	3	2	1	1	11	1	2	1	1	1	1	7	27	
13	1	1	2	2	1	1	1	9	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	2	2	1	8	25	
14	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	1	2	1	1	9	1	2	1	1	1	1	7	25	
15	1	2	3	2	1	1	1	11	1	1	2	1	1	2	1	9	1	1	2	3	2	1	10	30	
16	1	2	2	1	2	1	2	11	2	1	1	3	1	2	2	12	1	1	2	2	1	2	9	32	
17	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	1	3	1	1	10	1	2	1	1	1	1	7	26	
18	2	1	2	2	1	2	1	11	1	2	2	1	2	2	1	11	1	2	1	2	2	1	9	31	
19	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	2	1	9	1	1	1	1	2	1	7	24	
20	2	1	3	1	1	2	1	11	1	2	3	1	2	1	1	11	1	2	1	3	1	1	9	31	
21	1	1	2	1	1	2	1	9	1	2	1	1	2	1	1	9	1	1	1	2	1	1	7	25	
22	1	2	1	2	1	1	1	9	1	1	2	3	1	1	1	10	1	1	2	1	2	1	8	27	
23	2	1	1	1	2	2	1	10	1	2	1	2	2	1	1	10	1	2	1	1	1	2	8	28	
24	1	1	2	3	1	1	1	10	1	1	3	1	1	1	1	9	1	1	1	2	3	1	9	28	

**BASE DE DATOS DEL POS TEST EN LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD**

N	DIMENSIÓN MOTRIZ								DIMENSIÓN COGNITIVA							DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL						VARIABLE		
	1	2	3	4	5	6	7	SUB TOTAL	8	9	10	11	12	13	14	SUB TOTAL	15	16	17	18	19	20	SUB TOTAL	TOTAL
1	1	3	2	3	2	3	2	16	2	1	3	2	3	3	2	16	3	1	3	2	3	2	14	46
2	2	1	3	2	3	2	3	16	3	1	2	3	2	2	3	16	3	2	3	3	2	3	16	48
3	3	1	1	3	3	3	3	17	3	1	1	3	3	3	3	17	3	1	3	2	3	3	15	49
4	3	2	3	1	3	3	3	18	3	3	3	3	1	3	3	19	3	3	2	3	3	3	17	54
5	1	3	1	1	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	21	3	1	3	2	3	3	15	51
6	1	3	2	3	3	2	3	17	3	2	3	3	1	3	3	18	3	3	1	2	3	3	15	50
7	1	1	1	3	3	3	3	15	3	3	3	3	1	3	3	19	3	3	3	1	3	3	16	50
8	3	2	3	3	2	3	2	18	2	3	3	2	3	3	2	18	3	3	2	3	3	2	16	52
9	2	3	2	3	3	2	3	18	3	2	3	3	1	3	3	18	2	2	3	2	3	3	15	51
10	3	3	1	1	2	3	2	15	2	3	3	2	1	3	2	16	3	3	1	1	3	2	13	44
11	3	3	2	2	3	2	3	18	3	2	2	3	3	2	3	18	3	1	3	2	2	3	14	50
12	2	3	3	1	3	2	3	17	3	2	1	1	1	3	3	14	3	2	1	3	3	3	15	46
13	3	3	2	2	1	3	3	17	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	1	2	2	3	14	51
14	2	3	3	3	3	2	3	19	3	2	1	3	2	3	3	17	3	2	3	3	3	3	17	53
15	3	2	3	1	3	3	3	18	3	3	1	3	3	2	3	18	3	3	2	3	2	3	16	52
16	3	2	2	3	2	3	2	17	2	3	3	3	3	2	2	18	3	3	1	2	3	2	14	49
17	2	3	3	1	1	2	3	15	3	2	3	1	3	3	3	18	3	2	3	3	1	3	15	48
18	2	3	2	2	3	2	3	17	3	2	2	3	2	2	3	17	3	2	3	2	1	3	14	48
19	3	3	3	2	3	1	3	18	3	3	2	3	3	1	3	18	3	3	3	3	2	3	17	53
20	2	3	3	3	3	1	3	18	3	2	3	1	1	3	3	16	3	2	3	1	3	3	15	49
21	3	3	2	1	1	1	3	14	3	2	3	3	2	3	3	19	3	3	3	2	3	3	17	50
22	3	2	1	2	3	3	3	17	3	1	2	1	3	3	3	16	3	3	2	1	2	3	14	47
23	2	3	3	3	2	2	3	18	3	2	3	2	2	3	3	18	3	2	3	3	3	2	16	52
24	3	3	1	3	1	3	3	17	3	1	3	3	3	3	3	19	3	3	3	2	1	3	15	51

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN


1. Información del Autor			
RODRIGUEZ FRANCISCO AMARILIS FABIOLA		76370668	amarilisrf68@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"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<b>Juegos Tradicionales en la Psicomotricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N°433- La Delicias- Huacrachuco, 2019</b>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público <sup>3</sup> (info:eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/>
			Acceso restringido <sup>4</sup> (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)
(*) En caso de restringido sustentará 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 COMMONS <sup>5</sup>

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

Huella Digital 

Firma 

Huacrachuco 13 DICIEMBRE 2023

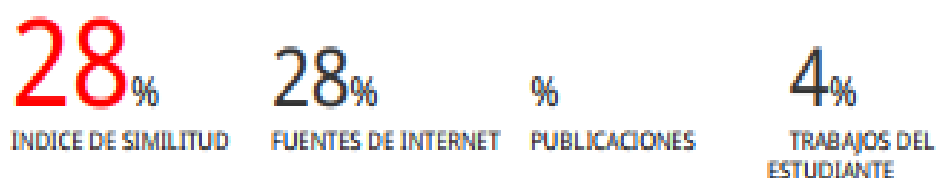
#### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM
- Si el autor eligió 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, Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 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 pone a disposición 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 otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según artículo 12.2 del artículo 12 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENA TI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALCIA".

Nota - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

# Juegos Tradicionales en la Psicomotricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N°433- La Delicias- Huacrachuco, 2019

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uns.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

21	<a href="http://www.aplenotenis.com.ar">www.aplenotenis.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://www.mouvement-mondial-des-meres.org">www.mouvement-mondial-des-meres.org</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://www.unicef.org">www.unicef.org</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
26	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://educacionfisicaprimeria2021.blogspot.com">educacionfisicaprimeria2021.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://espanol.vacationstogo.com">espanol.vacationstogo.com</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://publications.theseus.fi">publications.theseus.fi</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://www.monografias.com">www.monografias.com</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %