



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas  
en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana –  
2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestro en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Sandoval Olaya, Moraima (orcid.org/0000-0002-3696-4667)

**ASESOR:**

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/0000-0002-0950-7954)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de Brechas y carencias en la Educación en todos sus  
niveles.

**PIURA – PERÚ**

**2022**

## **Dedicatoria**

A la memoria de mi madre, Dalila, quien durante toda su vida me motivó a superarme mediante el estudio. Este logro no hubiera sido posible sin su aliento constante.

A mis dos hijos: a Gianmarco, por ser un modelo de superación para mí; y a Danitza, por su cariño y su apoyo siempre incondicional. A mis amadas nietas, Ana y Sofía, sus sonrisas fueron mi mayor motivación. Y, finalmente, a mis once hermanos, que con sus palabras de aliento me impulsaron a seguir adelante y me hicieron comprender que el “no puedo” no existe, y el que “sí puedo” está en mí.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por permitirme culminar esta tesis y este programa. Por ser mi soporte espiritual y por iluminarme cada día en mi trabajo.

A mis estudiantes de 4 años de la institución educativa “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” quienes fueron una pieza fundamental en la investigación. A los padres de familia, que siempre estuvieron dispuestos a ayudar. Al director de la escuela, Fernando Barrantes, por facilitarme el acceso al desarrollo de esta investigación. A mi hermana Zoraida Sandoval, por estar siempre ahí, atenta, y por todo el apoyo incondicional en esta misión que parecía muy lejana, pero que ahora llega a su fin.

Gracias por todo y mucho.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y Diseño de investigación .....	15
3.2. Variables y Operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo .....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Método de Análisis de datos.....	17
3.6. Aspectos éticos .....	18
IV. RESULTADOS .....	19
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES .....	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS .....	35
Anexo .....	39

## Índice de tablas

	Pg.
Tabla 1. Porcentajes y frecuencias de los niveles de Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Pretest.	20
Tabla 2. Porcentajes y frecuencias de las Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Post-test	22
Tabla 3. Diferencias de las Habilidades Motrices Básicas y de los niveles de las dimensiones antes y después de la aplicación del programa	24
Tabla 4. Estadística de Prueba Pretest – Post test de las Habilidades Motrices Básicas	26
Tabla 5. Escala Valorativa - Baremos	27
Tabla 6. Medias obtenidas en el pre test	28
Tabla 7. Medias obtenidas en el post test	29

## Índice de figuras

Figura 1	Niveles de Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Pretest	21
Figura 2	Niveles de las dimensiones de las Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Post-test	23
Figura 3	Diferencias de las Habilidades Motrices Básicas y de los niveles de las dimensiones antes y después de la aplicación del programa.	25

## Resumen

El presente estudio científico tuvo como meta Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales. La investigación corresponde a un diseño pre experimental con pre y post prueba, la cual se trabajó en una población de 23 estudiantes. Como herramienta de medición se utilizó una escala Valorativa para medir las habilidades motrices Básicas, instrumento con una confiabilidad alta con un valor de 0.870. Para el procesamiento de los datos se utilizó la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Se encontró que el programa basado en juegos tradicionales generó cambios sustanciales en la conducta de los estudiantes desarrollando sus habilidades motrices básicas, demostrado a través de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Palabra clave: Habilidades Motrices básicas, juegos tradicionales, programa.

## **Abstract**

The aim of this scientific study was to develop basic motor skills in students of an educational institution, Sullana - Peru, 2022 through a program based on traditional games. The research corresponds to a pre-experimental design with pre- and post-test, with a population of 23 students. An assessment scale was used as a measurement tool to measure basic motor skills, an instrument with a high reliability with a value of 0.870. For data processing, the nonparametric test of ranges with Wilcoxon sign for related samples was used. It was found that the program based on traditional games generated substantial changes in the behavior of the students developing their Basic Motor Skills, demonstrated through the Wilcoxon signed ranks test.

Keyword: Basic Motor Skills, traditional games, program.

## I. INTRODUCCIÓN

Los niños y niñas actualmente tienen problemas para desarrollar sus habilidades motrices básicas, siendo evidentes en los diversos establecimientos de educación inicial. Estas deficiencias son visibles en sus actividades corporales diarias y limitan su capacidad para desarrollar las habilidades antes mencionadas, lo que se ve agravado por el confinamiento provocado por el COVID 19.

A pesar de que, la enfermedad del coronavirus no ha impactado directamente a una gran parte de la población de infantes, esta emergencia si ha impactado negativamente su desarrollo, que, en algunas ocasiones debido a las restricciones interpuestas por los estados, como limitaciones para vivir con otros niños y niñas, lo que finalmente genera más perjuicios que bienestar (United Nations, 2020). La otra medida, que fue el cierre de colegios, ha impactado en la población de infantes al disminuir radicalmente su contacto social y sus ejercicios cotidianos, lo que genera en ellos una deficiencia de la sensación de cercanía al hogar y de los potenciales resultados de socialización que otorgan las escuelas (Erades & Morales, 2020)

Esta circunstancia actual ha acentuado otro problema médico que influye en la población de infantes, como es la escasa actividad física, debido a que estas medidas de restricción han hecho que los menores inviertan más energía ante las actividades virtuales frente a una pantalla (Bates, et al., 2020; Becker & Gregory, 2020; Margaritis, et al., 2020). El cierre de los colegios implicó que los estudiantes tengan restringido el acceso para el desarrollo de actividades psicomotoras en la jornada estudiantil. (González Rivas, et al., 2021).

Por ello, es importante promover el desarrollo de habilidades motrices que enfatizan la enseñanza de las habilidades fundamentales y habilidades motrices para el mejor desarrollo motor posible, así mismo, para lograr garantizar que los alumnos alcancen el nivel que exige la sociedad actual.

Las habilidades motoras básicas son cruciales para el desarrollo general de un niño porque les permiten realizar una variedad de acciones con facilidad, como correr, saltar, subir y bajar, trepar, rodar y lanzar. Como tal, se les debe incentivar desde temprana edad porque esta será una etapa en su existencia. Cuando un niño

desarrolla la independencia locomotora, comienza a caminar y experimenta una variedad de sensaciones y limitaciones que debe aprender a manejar.

En el Perú, se adoptaron medidas preventivas como la desvinculación social, impidiendo además el contacto social e in situ en las escuelas del país. (El Peruano. Decreto de Urgencia N° 026-2020)

Actualmente se desconoce cuántos niños peruanos sufren retraso intelectual, motores, sociales y/o emocionales como consecuencia de una alimentación inadecuada, malas condiciones físicas durante los primeros meses después del parto y durante el embarazo. (Alva, et al.,2015)

A decir verdad, a través de Unicef, se ha realizado un marco general para medir el efecto del Coronavirus entre los niños latinoamericanos menores de seis años, y donde Perú también es un miembro importante para el estudio. Sin embargo, a la fecha no existe resultados del estudio. (Segura, 2022).

En la actualidad existen numerosas asociaciones y personas que apuestan por la estimulación y el desarrollo de sus capacidades esenciales, considerando el nivel educativo y social del que proviene el niño, esto además del fortalecimiento y aplicación que son referentes claves para conectar con los elementos motores del menor, por lo que debe ser dinamizado y estimulado en la caza y ejecución de los juegos habituales para su posterior desarrollo.

Cada ejemplo fundamental de desarrollo ejecutado desde una experiencia primordial asume una función crucial al principio, ya que permite al niño disponer de desarrollos sencillos y sencillos para enmarcar mezclas básicas en su herencia motora.

Los niños que no tienen suficientes estímulos tendrán limitaciones físicas, sociales y cercanas a su hogar a largo plazo; así como la realidad de ser potencialmente menores sin actividad.

En la I.E. N° 14798, se ha visto que los menores de 4 años experimentan dificultades para realizar o intentar realizar sus movimientos motrices básicos, por ejemplo, correr, brincar, subir, bajar, trepar, rodar, lanzar, y así; La razón de esta gran cantidad de deficiencias se debe a que no han tenido suficiente estimulación

en sus habilidades motrices desde el principio; Así mismo, la falta de relación con los demás como resultado del aislamiento de la pandemia del Coronavirus, notándose cada vez más la presencia de indicadores de retraso en su desarrollo psicomotor.

Según este punto de vista, la investigación significa fomentar un programa a la luz de los juegos tradicionales para reforzar los movimientos motrices básicos en la mejora del menor a nivel básico estudiantil. Teniendo en cuenta lo que está sucediendo, se espera abordar la pregunta adjunta: ¿Cómo mejoran las habilidades motrices básicas después de la aplicación de un programa basado en Juegos tradicionales para estudiantes de 4 años en la Institución Educativa?

En cuanto al para qué de la investigación, se precisa que, La exploración es una apuesta lógica, ya que se abrazará para formar un programa en vista de actividades clásicas para que los niños de 4 años desarrollen sus capacidades motrices fundamentales, sirviendo esta hipotética razón para un futuro examen que desee conocer el efecto de los factores en la relación expresada como el área de educación y puede tener más información sobre el método más competente para que los niños fomenten sus habilidades motrices básicas.

Desde el punto académico, esta exploración encamina su trabajo en cada uno de los ejercicios propuestos al desarrollo de las habilidades motrices básicas como correr, brincar, subir, bajar, trepar, rodar, lanzarse, relacionados con la psicomotricidad gruesa y que además se espera incentivar el área emocional, involucrando forma idónea las concepciones motrices, practicando el diseño del equilibrio y la idea de construcción del cuerpo.

A partir de la justificación teórica, el motivo de este estudio fue generar reflexión y discusión escolástica sobre la información actual para hacer frente a una hipótesis, la cual se legitima en los compromisos de Aucouturier (2004), quien piensa en los juegos al aire libre, como ocurre con los juegos convencionales, que permiten al niño caer, saltar, girar, columpiarse, estimular el desarrollo motriz y emocional; es decir, favorecen la asociación entre lo afectivo y motor; a través del cual el niño comunica sus pensamientos y encuentra el mundo.

Desde el aspecto social, se demostrará que los juegos tradicionales son significativos para la mejora de las habilidades motrices básicas en los niños, ya que crean en ellos diversas adquisiciones de habilidades y capacidades, que permiten una mejora digna con la sociedad y con su entorno más cercano.

En cuanto a la aspecto metodológico, puedo hacer referencia a que se atenderán aspectos, por ejemplo, los juegos dinámicos y los juegos convencionales estáticos dentro de los juegos tradicionales, que en su conjunto desarrollarán aún más las habilidades motrices básicas, gestionaremos sesiones de aprendizaje que elaboren juegos convencionales que promoverán la importancia de aplicar técnicas recreativas en los menores como forma de despertar el carácter lúdico del menor según su giro transformador, juegos habituales en la mejora de los habilidades motrices, es una sugerencia de utilidad instructiva que ayudará en el avance exhaustivo del estudiante desde el nivel subyacente.

Es así que se plantea como objetivo general: Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Y los objetivos específicos: Evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, antes de la aplicación del programa; Diseñar un programa basado en juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022; Aplicar el programa basado en juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022; Evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, después de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales.

En cuanto a la hipótesis de la investigación, se consideró como Hipótesis General la aplicación del programa basado en juegos tradicionales desarrolla las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022. Así mismo, teniendo como hipótesis nula, la aplicación del programa basado en juegos tradicionales no desarrolla las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Para Córdova (2018), quien utilizó para su trabajo de tesis una población de 19 estudiantes, el programa de juego tradicional estuvo compuesto por 13 sesiones de aprendizaje y 2 sesiones de evaluación, con juegos que se enfocaban en la práctica de la coordinación dinámica general. Se utilizó la técnica de la encuesta, y se basó en el test motor o escala de desarrollo motor de Ozeretski, versión de Guilma para la variable desarrollo motor. Como resultado de su uso, el desarrollo motor de los niños se vio inmediatamente afectado. Esto se demuestra utilizando la prueba de Wilcoxon, que da como resultado una sig. Asintótica bilateral 0,046 y nivel de confianza del 95% para el rechazo de la hipótesis nula. En este estudio fue factible demostrar que el uso de un programa de juego clásico para promover el desarrollo motor puede tener efectos extremadamente positivos.

Córdova (2017) utilizó una técnica cuantitativa, un diseño transversal no experimental y un análisis correlacional descriptivo. 70 jóvenes de ambos sexos de la Institución Educativa Inicial N° 307 sirvieron como nuestra población muestral. Los datos fueron recolectados a través de los instrumentos de observación “Juegos Psicomotores” y “Motricidad Gruesa”, los cuales fueron aplicados al grupo muestra. Y se demostró que la mayoría de los niños (71%) tienen un éxito promedio en los juegos psicomotores y también tienen buenas habilidades motoras gruesas (87%). La dimensión motora de los juegos psicomotores mostró tener un nivel bajo o débil y asociación altamente significativa (\*\*P0.01) con la dimensión cognitiva, según el análisis estadístico correlacional.

En una investigación publicada en 2017, León Pillpa y Santa Cruz Meneses buscaron confirmar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motoras fundamentales de los niños pequeños. Se empleó un instrumento para evaluar la motricidad incluidos los niños de 7 a 8 años en un estudio experimental, que incluyó una población de 25 niños y una muestra de 15 niños. El estudio también incluyó un enfoque de evaluación. Se dice que existen variaciones significativas en las habilidades motrices fundamentales entre el pretest y el posttest porque los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo de estas habilidades, lo cual se sustenta en el grado de significación alcanzado, que es similar a  $=0.000$ , que es menor que  $=0.05$ .

En su tesis, Ramos Villanueva (2018) buscó examinar los desafíos que se presentan al intentar orientar la práctica pedagógica hacia el desarrollo de habilidades motrices fundamentales durante la psicomotricidad. Desde la perspectiva de la investigación acción educativa, esta investigación es cualitativa. 25 estudiantes de primer año conformaron el grupo con el que trabajamos, junto con un docente investigador, un experto en apoyo pedagógico, 10 diarios de campo y 18 sesiones de aprendizaje. El director del I.E.I. N°018, el acompañante pedagógico, y yo contribuimos cada uno de alguna manera a la triangulación, que luego fue finalizada tomando en consideración esos aportes. El logro del desarrollo de las habilidades motrices fundamentales durante la actividad psicomotriz se desprende del análisis reflexivo del diario de campo posterior a la aplicación del enfoque educativo. La conclusión del estudio es que el surgimiento de habilidades motoras fundamentales durante la actividad psicomotora favorece el surgimiento de autonomía, habilidades, talentos y una variedad de otras habilidades.

Luego de hacer una revisión de los diversos antecedentes pasamos a revisar las teorías que sustentan este trabajo, Según Batalla (1994), la habilidad motriz es el nivel de competencia que tiene un sujeto en relación con un propósito determinado. Incluso si el objetivo se logra de manera rápida y económica, todavía se piensa que se ha aprendido la habilidad.

Por otro lado, Según Renato Manno (1994), las habilidades son patrones de movimiento únicos que requieren experiencia y se vuelven automáticos con la repetición y la práctica. Son conceptos básicos de motricidad que se aprenden para abordar un desafío motriz en particular, para crear y generar una solución efectiva y económica, para lograr una meta específica.

Meinel y Schnabel (2003) definen las habilidades motrices básicas como "acciones motrices típicas con patrones específicos, que sirven como base para actividades motrices más complejas y especializadas, tales como: correr, lanzar, atrapar, saltar la cuerda, patear una pelota, y escalada". (p. 34). Los niños tienen habilidades motrices desde el momento en que son concebidos; durante el embarazo, realizan movimientos reflejos que se pueden reconocer al nacer. A medida que el niño se desarrolla, estas habilidades se perfeccionan y, cuando el niño ingresa a la escuela, están completamente desarrolladas. Es responsabilidad

del instructor concentrarse en cada una de estas habilidades mediante la planificación de lecciones que ayuden a los estudiantes a desarrollarlas. Dado lo cruciales que son para el desarrollo infantil, es crucial no ignorar ninguna de estas áreas.

Cada habilidad que se domina abre el camino para el surgimiento de la siguiente; por ejemplo, un niño no puede caminar sin antes gatear, no puede correr sin antes caminar, etc.

A medida que una persona se desarrolla, también lo hacen sus habilidades motoras y, como resultado, emerge una variedad de funciones motoras, que incluyen caminar, correr, saltar, girar, lanzar y gatear. Todas estas funciones deben estimularse adecuadamente para evitar que los niños tengan problemas para realizarlas, lo que abre la puerta a la siguiente habilidad.

Según Camisan (2011), tres características de las habilidades motoras incluyen: ser compartida por todas las personas, haber permitido la supervivencia y servir como base para el aprendizaje motor (p. 21). Debido a su maduración y al estímulo que han tenido, los niños entre 6 y 12 años presentan estos rasgos. Es en este momento cuando se perfeccionan sus habilidades motoras.

El aprendizaje del movimiento no es algo que se desarrolle en los menores de manera espontánea; más bien, es algo que se aprende solo y con el tiempo. Es importante empoderar a los niños en su motricidad, habilidades y destrezas para ayudarlos a ser más independientes en su entorno y actuar con bases más sólidas cuando sean adultos.

El desarrollo de las habilidades motoras ocurre por una variedad de razones a lo largo del tiempo, incluidos días, meses y años, otorgando la ganancia de capacidad que viene junto con el crecimiento y el desarrollo y en parte debido a ese proceso natural. Considerando que este desarrollo es independiente de la actitud del facilitador, se puede decir que cuanto más enriquecedora sea la estimulación que se le brinde a cada una de estas habilidades, más sencillo será adquirirlas rápidamente, dando los mejores resultados y logrando un mayor nivel de habilidad motora que es típico para su edad.

Según Díaz (1999), quien fue citado por Ureña, Velandrino y Alarcón (2006), la motricidad básica es una variedad de comportamientos y aprendizajes que adquiere una persona. Estos comportamientos y aprendizajes están determinados por su complejidad y por no responder a esquemas establecidos, modelos de movimientos o gestos conocidos, ni formas que identifiquen acciones reguladas. El autor aborda específicamente los comportamientos y el aprendizaje que el individuo experimenta y completa durante las actividades, los cuales se consideran complicados porque se trata de un proceso de aprendizaje.

Castañer y Camerino (1996) dividieron las habilidades motoras fundamentales en tres categorías: locomoción (caminar, correr, saltar y trepar); manipulación (lanzar, golpear, atrapar y driblar); y estabilidad motora (equilibrio, ponerse de pie, estirarse y doblarse).

La combinación de patrones de movimiento que introducen la tarea, tanto global como segmentaria del cuerpo, da lugar a las habilidades esenciales. Sus orígenes se remontan a la dotación filogenética de la especie humana, que se expresa a través de la transmisión del parentesco.

En este estudio se adopta la categorización propuesta por Castañer y Camerino (1996), ya que cubre en gran medida los elementos principales que otros autores han abordado. De acuerdo con los estudios realizados sobre el desarrollo infantil, la clasificación de habilidades de estos autores según las áreas en las que se desarrollan permite y facilita, al mismo tiempo, diferenciar las funciones de locomoción, manipulación y estabilidad, que se reflejan en esta clasificación. en un orden continuo de desarrollo motor.

La Locomoción; dado que existe una base de dotación heredada a partir de la cual se pueden iniciar una serie de habilidades fundamentales, las habilidades de locomoción y de tipo locomotor se desarrollan automáticamente. En cambio, maduran y derivan en una u otra dirección basándose en cómo influyen las circunstancias extrínsecas en la especialización motriz de cada niño. De acuerdo con el concepto descrito por Castañer (2012), un niño necesita una base de habilidades fundamentales que adquiere de la experiencia para que crezca la capacidad locomotora. Según Chacón (2006), los modelos locomotores para

caminar, correr y saltar se han elegido porque incluyen los modelos primarios sobre los que se construyen todas las demás inclinaciones de locomotoras (salto sobre un pie, salto de obstáculos, saltos y otros).

Dado que están involucrados correr, caminar y saltar, la habilidad locomotora es crucial porque forma la base para los otros talentos que siguen. Esta es la fuente de todas las demás habilidades. Las cuatro habilidades básicas de locomoción que tenemos son caminar, correr, saltar y trepar. Dado que las capacidades locomotoras se basan en movimientos inherentes y naturales, se aprenden y mejoran inmediatamente. Estas habilidades maduran y se diversifican de diferentes maneras a medida que crece el individuo, dependiendo de los factores externos.

Manipulación; Prieto (2010) afirma que se centra en el manejo de las cosas. Según Wickstrom (1983), golpear y lanzar son cualquier serie de movimientos que implican lanzar un objeto al espacio con uno o ambos brazos. En este sentido, descubrimos ciertas habilidades de manipulación. La recepción y la captura son similares en el sentido de que ambas implican impedir la imposición de un objeto que ha sido lanzado con los brazos y las manos, según McClenaghan y Gallahue (2001, p. 57). la participación de habilidades perceptivo-motoras y coordinadas, que son la base del componente cualitativo.

La base de la especialización motriz se alcanza o se enseña experimentando en diversas actividades atléticas y no deportivas. que se realizan en el día a día. Los movimientos naturales y la manipulación burda son adquiridos por la biología del ser humano y su cultural. Además, la práctica constante y variada hace una contribución significativa a la calificación de las habilidades de manipulación, que se caracterizan por movimientos fluidos, flexibles, armónicos, eficientes y efectivos producidos por la interacción de los procesos socio-perceptuales y físico-motores. entre estas habilidades están: lanzar, golpear, atrapar y driblar.

La estabilidad motriz; es el crecimiento de la capacidad perceptivo-motora adecuada, la adaptación espacio-temporal del cuerpo y la participación de las capacidades físico-motoras (condicionales y coordinativas) para vencer la fuerza de la gravedad y realizar con éxito las tareas motrices necesarias en las acciones propuestas. Según Cantón (2014), son habilidades motrices que incluyen conservar

una estabilidad de equilibrio estático y dinámico frente a una situación o tarea motriz sugerida. El equilibrio se logra mediante un adecuado ajuste postural que resuelve con éxito el desafío planteado.

Estas habilidades incluyen el desarrollo de la capacidad del cuerpo para la suficiencia perceptiva motora, el crecimiento de la adaptabilidad del espacio-tiempo del cuerpo. Levantarse, extenderse y agacharse son algunos ejemplos de habilidades motoras relacionadas con la estabilidad motora.

Las habilidades que sirven como base para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades especializadas, más complicadas, propias de un determinado medio cultural, según Batalla (2000), se conocen como habilidades motrices específicas.

Nos basamos en las aportaciones de Trigo (1994) para comprender qué son los juegos tradicionales. Trigo (1994) señala que los juegos tradicionales han sido impuestos o practicados en un contexto particular después de haber sido practicados en otros contextos y que con la práctica persistente se ha establecido en el tiempo como tradicional, pasando de una generación a la siguiente y siendo valorado como indígena. juego. Estos juegos aluden a pasatiempos de antaño que han perdurado en el tiempo y que en muchas ocasiones han sufrido alteraciones debido a que ya no se utilizan con tanta regularidad como antes.

Dado que los juegos tradicionales son fáciles de jugar y promueven la interacción social entre los jugadores, se consideran juegos populares. Además, debido a que los juegos tradicionales preservan los valores culturales y las tradiciones a través de su juego, son componentes importantes del currículo educativo. Abordan los requisitos fundamentales de los niños para la movilidad, la colaboración, la interacción social, la comunicación y otras cosas que surgen en las actividades habituales de los niños. Los juegos tradicionales no deben quedar relegados al pasado, por lo que es crucial que los instructores les dejen un lugar en sus aulas. Esto evitará que desaparezcan con el tiempo. Es crucial que los profesores los utilicen para hacer sus clases más amenas. Hoy en día, es común ver a los niños enfrascados en la tecnología, perdiendo interés por la infancia, y esto se refleja en los juegos tecnológicos que practican.

Para Jiménez (2009), “son juegos que se han jugado durante mucho tiempo y probablemente se seguirán jugando en el futuro. Los padres son los que les enseñan estos juegos a sus hijos, quienes luego se los enseñan a sus hijos, y así sucesivamente.” (p. 2). Estos pasatiempos ancestrales han sido transmitidos a los hijos del autor por sus padres, quienes los practicaban de pequeños, y así es como transmiten estos agradables recuerdos a sus hijos. Por el contrario, Morera (2008) señala lo siguiente, la práctica de juegos tradicionales es un componente necesario de la existencia humana; sin ellos, es imposible revelar la posición social de una persona, ya que los juegos son una expresión social y cultural de lo bien que una persona se ha adaptado a su entorno. Son juegos más ostentosos que se han ido pasando luego de padres a hijos, y así sucesivamente, empezando por los abuelos.

De estas aportaciones se puede inferir que los juegos tradicionales son un patrimonio cultural que se transmite de generación en generación, que las prácticas de las nuevas generaciones sobre ellos están moldeadas por encuentros anteriores y que, sobre todo, suponen una fuerte carga social y carga afectiva sobre quienes los practican.

El placer y la diversión que brindan estos juegos no debe ser suplantado por ningún valor tecnológico, por lo que es importante que docentes y padres le den a este tipo de juegos la importancia necesaria a la hora de realizar las actividades diarias. Los juegos tradicionales tienen un gran valor educativo y tradicional, por lo que no deben ser reemplazados por nada ni nadie. El desarrollo de los mismos, permite el disfrute de la sana diversión y evitar que los niños pasen su infancia frente a una pantalla se consideran importantes deberes a cumplir por parte de docentes y padres. Al hacerlo, podrán recuperar el placer y el disfrute que le dieron a la infancia y transmitirlo a los niños de hoy.

Lavega (2000) afirma que existen varias categorías dentro de los juegos convencionales, destacando dos clasificaciones cruciales: una basada en la evaluación de la interacción motriz y otra como vínculo con el entorno físico.

También se incluyen en esta clasificación los juegos socio motores, en los que la interacción motriz está totalmente ordenada y se caracteriza por el juego colectivo y en equipo. Los juegos de psicomotricidad tradicionales ocupan el primer

lugar porque su práctica requiere la sistematización de tareas motrices, la exploración de la validez del resultado, la repetición e imitación de estereotipos.

Por otro lado, distingue entre juegos que se desarrollan en entornos seguros y, por otro lado, juegos en un entorno inseguro que aportan una mayor comprensión y percepción de este entorno, según el criterio de relación con el medio físico. Con fines de investigación, se ha dividido en juegos dinámicos, estáticos y manipulativos basados en estas contribuciones.

Los juegos tradicionales dinámicos, según Borel (1921) son aquellos juegos en los que se deben tomar decisiones en varios puntos a lo largo del tiempo. Mata gente, chapa chapa, Gato y el ratón son solo algunos de los juegos de esta categoría.

Los juegos tradicionales estáticos, según Von Neumann (1928) aquellos juegos en los que cada participante actúa simultáneamente y todos a la vez. Este tipo de juego está relacionado con la "forma normal" de un juego, que incluye información sobre los jugadores, las técnicas que cada uno de ellos puede utilizar y los resultados relacionados con cada perfil de jugador (es decir, con cada situación posible en la que cada uno el jugador elige una de sus estrategias disponibles). Entre los juegos que tenemos en esta clasificación están mundo, alto o stop, escondidas.

Los juegos tradicionales manipulativos, según Mora (2013) afirma que aprenden a hacer pequeños movimientos usando los músculos y los dedos de sus manos, o habilidades motoras finas. Antes de aprender a escribir, estas habilidades motoras son cruciales. Los juegos en esta categoría incluyen balón prisionero, naciones, kiwi y la gallina ciega.

Por todo lo anterior, es importante señalar que los juegos tradicionales permiten la generación de información y el desarrollo de la motricidad al permitir que los niños realicen actividades como saltar, correr y otros movimientos similares, activando así su motricidad. Según Barreto (2007): "Debido a su importante significado educativo y formativo para los niños, que fomenta la participación espontánea, los juegos son una herramienta fundamental en el período preescolar. Cuando los niños juegan juegos tradicionales, desarrollan habilidades motoras" (p.19). La vida

de los niños se enriquece con los juegos tradicionales, que los liberan al permitirles expresar sus emociones a través de ellos, enseñarles a amar lo que hacen y enseñarles las tradiciones de sus padres y abuelos. Dado que los juegos tradicionales contienen una amplia gama de material que tiene como objetivo mejorar las habilidades motrices de los estudiantes, los profesores deben utilizarlos para llevar a cabo sus lecciones. Al aprovecharlos, puede aprender más sobre ellos y mejorar sus talentos como resultado de las acciones que realizan.

Un niño que no juega es como una vela sin luz, ya que jugar es una actividad fundamental para el desarrollo del niño en el aprendizaje cotidiano. Jugar es altamente trascendental y vital para un sano crecimiento. Los espacios abiertos como el patio del colegio son uno de los espacios que más anhelan los niños.

Los jóvenes pueden experimentar alegrías desde sus primeros años a través de los juegos. Por ejemplo, correr en el jardín y moverse rápida e independientemente por el espacio les da a los niños una sensación de libertad y fortalece su autonomía. En consecuencia, los juegos tradicionales que permiten a los niños dar volteretas, saltar, girar o columpiarse (desequilibrio de equilibrio) son ejercicios que despiertan sus músculos; además, como señala Aucouturier (2004), tienen una resonancia emocional y simbólica con los recuerdos reprimidos de los niños de alejarse de sus padres.

Aucouturier (2004), indica “Los juegos que se juegan en un contexto social y cultural ayudan a los niños a identificarse con sus compañeros y reconocer su cultura.” (p.102); Cuando un menor tiene una alegría considerable al jugar estos juegos, influye en su desarrollo social y cognitivo., “La expresividad motora de cada niño es su medio para expresar la alegría de ser él mismo, la alegría de desarrollar su independencia y la alegría de aprender y comprender el mundo que le rodea.” (p.86).

Según Aucouturier (2004) en el caso del programa de estudio basado en juegos tradicionales, un proyecto educativo promueve el desarrollo armónico de niños y niñas al darles la oportunidad de existir como un tema distinto y expresar un discurso propio y distintivo., así como “favorece el goce de producir, que

posibilita el funcionamiento de la cognición y el goce de pensar, al facilitar el despertar de la conciencia del otro, de uno mismo y de su entorno.” (p.87)

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y Diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

El estudio actual fue aplicado, ya que tuvo como objetivo abordar un tema en particular u ofrecer soluciones creativas a problemas que tienen un impacto en una persona, un grupo o sociedad. Debido a la aplicación práctica de los principios científicos a las situaciones cotidianas, se suele denominar investigación por contrato o método científico de investigación.

##### 3.1.2. Diseño de investigación

El presente estudio fue de diseño preexperimental, siendo la forma más simple de diseño de investigación que sigue los pasos básicos de los experimentos. El diseño preexperimental no tiene grupo de comparación. Esto significa que, si bien un investigador puede afirmar que los participantes que recibieron cierto tratamiento experimentaron un cambio, no puede concluir que el cambio fue causado por el tratamiento mismo.

#### 3.2. Variables y Operacionalización

**Definición conceptual:** Meinel y Schnabel (2003) definen las habilidades motrices básicas como "acciones motrices típicas con patrones específicos, que sirven como base para actividades motrices más complejas y especializadas, tales como: correr, lanzar, atrapar, saltar la cuerda, patear una pelota, y escalada". (p. 34).

- **Definición operacional:** Para evaluar las capacidades motoras se utilizó un dispositivo con una escala de graduación dividida en tres categorías: locomoción, manipulación y estabilidad motora.
- **Indicadores:** La variable está dividida en tres dimensiones locomoción con sus indicadores caminar, correr, saltar, trepar; manipulación con sus indicadores lanzar, golpear, atrapar, driblear; estabilidad motriz con sus indicadores equilibrarse, levantarse, estirarse, doblarse.

- **Escala de medición:** posee una escala ordinal.

### **Variable independiente Juegos Tradicionales**

- **Definición conceptual:** Para Jiménez (2009), “Son juegos que se han jugado durante mucho tiempo y probablemente se seguirán jugando en el futuro. Los padres son los que les enseñan estos juegos a sus hijos, quienes luego se los enseñan a sus hijos, y así sucesivamente.” (p. 2).
- **Definición operacional:** El programa, que se basó en juegos clásicos, tuvo previstas 18 sesiones que tuvieron lugar en el centro educativo en el horario que establezca el centro. Cada una de las sesiones de 45 minutos ha incluido una reflexión sobre los tres momentos pedagógicos.

## **3.3. Población, muestra y muestreo**

### **3.3.1. Población**

La población estuvo constituida por 46 menores de la I.E.14798 del distrito de Sullana de 4 años de educación inicial, con la que realizaremos este estudio.

### **3.3.2. Muestra**

Para esta investigación se trabajó con 23 menores de 4 años.

### **3.3.3. Muestreo**

Para el presente estudio se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia teniendo los siguientes criterios:

Criterios de inclusión: Alumnos que estén registrados en el presente año académico; Alumnos cuyos padres brinden su consentimiento.

Criterios de exclusión: Escolares que no estén presentes al desarrollo de alguna sesión; alumnos que presenten alguna dificultad medica por la cual no puedan realizar actividad motora.

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

Se utilizó la observación indirecta a los efectos de esta investigación para recopilar datos para la variable Habilidades Motoras Básicas.

Se creó una escala de evaluación y, al utilizarla, podremos obtener información de diagnóstico para la tesis.

Para el presente estudio se elaboró una escala Valorativa para medir las habilidades motrices Básicas, la cual contiene 3 dimensiones locomoción, manipulación y estabilidad motriz, de acuerdo con Castañer y Camerino (1996). El instrumento tiene en total 21 ítems, 7 ítems por dimensión, utiliza una escala valorativa que va desde excelente hasta deficiente, está dirigido para niños de 4 años, el encargado de responder a los ítems es el tutor, docente o apoderado, respecto a la conducta motora del menor.

El instrumento recibió una calificación "alta" (validez de AIKEN=1.0) porque fue aprobado por jueces expertos, quienes avalan su uso.

La confiabilidad del instrumento se determinó por el uso de una prueba piloto, encontrándose un coeficiente Alfa de Cronbach = ,870.

Se enfatizó el propósito del instrumento como una forma de diagnosticar la situación inicial de los alumnos con respecto a sus habilidades motrices fundamentales.

### **3.5. Método de Análisis de datos**

Se utilizó las frecuencias y los porcentajes para ilustrar estadísticas descriptivas simples. Dado que es una variable de tipo cualitativo, se empleará un enfoque no paramétrico para dos grupos en un tipo de investigación no paramétrica. Las estadísticas inferenciales se aplicarán utilizando la prueba Rangos de Wilcoxon.

El software Statistical Product and Service Solutions aplicará estadísticas a los datos recopilados con ayuda de la escala de evaluación (SPSS V. 24).

### **3.6. Aspectos éticos**

Los participantes del presente estudio no serán sometidos a ningún procedimiento que vulnere sus derechos fundamentales, pero la investigación tendrá en cuenta consideraciones éticas en el cuidado de los mismos. El estudio tendrá en cuenta la aprobación de la dirección del centro educativo y la supervisión del profesorado de aula. La identidad de los participantes está protegida durante todo el proceso de estudio, y ni la aplicación de los instrumentos de investigación ni el desarrollo del programa comprometen esta confidencialidad.

#### IV. RESULTADOS

Para transmitir los hallazgos de la investigación se utilizan estadísticas descriptivas e inferenciales.

**Tabla 01**

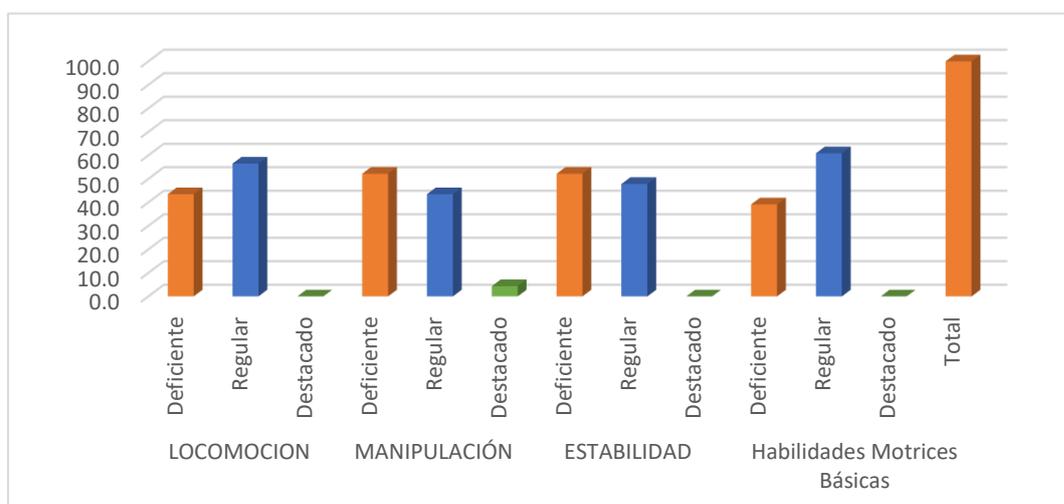
*Porcentajes y frecuencias de los niveles de Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Pretest.*

		Pretest	
		F	%
Locomoción	Deficiente	10	43.5
	Regular	13	56.5
	Destacado	0	0
Manipulación	Deficiente	12	52.2
	Regular	10	43.5
	Destacado	1	4.3
Estabilidad	Deficiente	12	52.2
	Regular	11	47.8
	Destacado	0	0
Habilidades Motrices Básicas	Deficiente	9	39.1
	Regular	14	60.9
	Destacado	0	0.0
Total		23	100.0

Fuente: test aplicado antes y después del Programa

**Figura 01**

*Niveles de Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Pretest.*



Fuente: tabla N°01

Como se puede evidenciar en la presente tabla respecto a los resultados obtenidos de la variable de estudio, en el pretest se observa que destaca el nivel Regular con un 60.9%, seguido del nivel deficiente con un 39.1%. En la Dimensión Locomoción se aprecia que destaca el nivel Regular con un 56.5%, seguido del nivel deficiente con un 43.5%; En la Dimensión Manipulación se aprecia que destaca el nivel Deficiente con un 52.2%, seguido del nivel Regular con un 43.5%; En la Dimensión Estabilidad se aprecia que destaca el nivel Regular con un 52.2%, seguido del nivel deficiente con un 47.8%.

**Tabla 02**

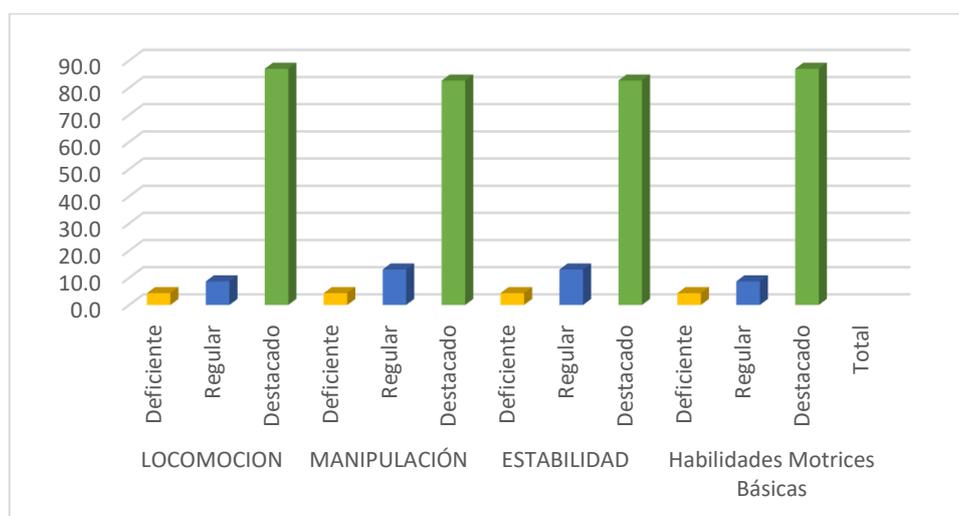
*Porcentajes y frecuencias de las Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Postest*

		Postest	
		F	%
Locomoción	Deficiente	1	4.3
	Regular	2	8.7
	Destacado	20	87.0
Manipulación	Deficiente	1	4.3
	Regular	3	13.0
	Destacado	19	82.6
Estabilidad	Deficiente	1	4.3
	Regular	3	13.0
	Destacado	19	82.6
Habilidades Motrices Básicas	Deficiente	1	4.3
	Regular	2	8.7
	Destacado	20	87.0
Total			

Fuente: Antes y después de la aplicación del Programa

**Figura 02**

*Niveles de las dimensiones de las Habilidades Motrices Básicas y sus dimensiones obtenidas en el Postest*



Fuente: tabla 02

Como se observa en la presente tabla en la variable Habilidades Motrices Básicas en el Posttest se visualiza que sobresale el nivel Destacado con un 87%, seguido del nivel regular con un 8.7%. En la dimensión Locomoción destaca el nivel Destacado con un 87%, seguido del nivel Regular con un 8.7%; en la dimensión Manipulación destaca el nivel Destacado con un 82.6%, seguido del nivel Regular con un 13%; en la dimensión Estabilidad destaca el nivel Destacado con un 82.6%, seguido del nivel Regular con un 13%.

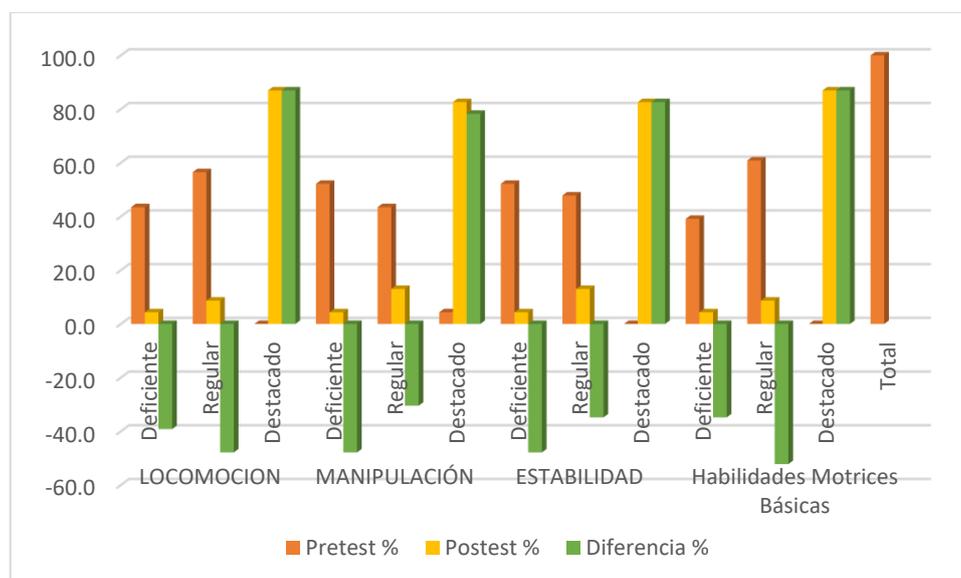
**Tabla 03**

*Diferencias de las Habilidades Motrices Básicas y de los niveles de las dimensiones antes y después de la aplicación del programa*

		Pretest		Postest		Diferencia	
		F	%	F	%	F	%
Locomoción	Deficiente	10	43.5	1	4.3	-9	-39.1
	Regular	13	56.5	2	8.7	-11	-47.8
	Destacado	0	0	20	87.0	20	87.0
Manipulación	Deficiente	12	52.2	1	4.3	-11	-47.8
	Regular	10	43.5	3	13.0	-7	-30.4
	Destacado	1	4.3	19	82.6	18	78.3
Estabilidad	Deficiente	12	52.2	1	4.3	-11	-47.8
	Regular	11	47.8	3	13.0	-8	-34.8
	Destacado	0	0	19	82.6	19	82.6
Habilidades Motrices Básicas	Deficiente	9	39.1	1	4.3	-8	-34.8
	Regular	14	60.9	2	8.7	-12	-52.2
	Destacado	0	0.0	20	87.0	20	87.0
Total		23	100.0				

**Figura 03**

*Diferencias de las Habilidades Motrices Básicas y de los niveles de las dimensiones antes y después de la aplicación del programa.*



Fuente: tabla 03

Como se observa en la presente tabla después de la aplicación del programa hay diferencias en los niveles de las Habilidades motrices Básicas, se evidencia una disminución del 34.8% en el nivel Deficiente, una disminución de 52.2% en el nivel regular y un aumento de 87% en el nivel destacado. Por otro lado, respecto a las dimensiones de la Habilidades motrices Básicas, en la dimensión Locomoción se evidencia una disminución del 39.1% en el nivel Deficiente, una disminución de 47.8% en el nivel regular y un aumento de 87% en el nivel destacado; en la dimensión Manipulación se evidencia una disminución del 47.8% en el nivel Deficiente, una disminución de 30.4% en el nivel regular y un aumento de 78.3% en el nivel destacado; en la dimensión Estabilidad se evidencia una disminución del 47.8% en el nivel Deficiente, una disminución de 34.8% en el nivel regular y un aumento de 82.6% en el nivel destacado

## Prueba de hipótesis general

H<sub>0</sub> La aplicación del programa basado en juegos tradicionales no desarrolla las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022.

H<sub>G</sub>: La aplicación del programa basado en juegos tradicionales desarrolla las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022.

**Tabla 04**

*Estadística de Prueba Pretest – Postest de las Habilidades Motrices Básicas*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades Motrices Básicas POS -	Rangos negativos	0a	0	0
Habilidades Motrices Básica PRE	Rangos positivos	22b	11.50	253.00
	Empates	1c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba	
Habilidades Motrices Básicas POS - Habilidades Motrices Básica PRE	
Z	-4,111b
Sig. asintótica	0.000

Toma de decisiones

El valor “Z” = -4,111 > 1,96, por tanto, se rechaza la H<sub>0</sub> y se acepta H<sub>G</sub>: M<sub>e</sub> ≠ 0, es decir, que el programa basado en juegos tradicionales desarrolla las habilidades

motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 y es significativa  $p$  –valor  $0.000 < 0.01$ . Es fundamental tener en cuenta que el intervalo de la prueba estadística de Wilcoxon entre  $-1,96$  y  $1,96$  corresponde a la zona de rechazo de la hipótesis nula, que es todo lo que queda fuera de ese intervalo.

Conclusión.

La aplicación del programa basado en juegos tradicionales desarrolla las habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, demostrado por “ $Z$ ” =  $-4,111 > 1,96$ , y es significativa por  $p$  –valor  $0.000 < 0.01$ .

Prueba de hipótesis específicas

$H_0$  Los niveles de las dimensiones de las habilidades motrices básicas antes de aplicar programa en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, no son deficientes a Regular.

$H_2$  Los niveles de las dimensiones de las habilidades motrices básicas antes de aplicar programa en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, son deficientes a Regular.

**Tabla 05**

*Escala Valorativa - Baremos*

	Locomoción	Manipulación	Estabilidad	Habilidades Motrices Básicas
Deficiente	0 -7	0 -7	0 -7	0 -21
Regular	7 - 14	7 - 14	7 - 14	14 - 42
Destacado	15 - 21	15 - 21	15 - 21	42 - 63

**Tabla 06***Medias obtenidas en el pre test*

		Estadísticos			
		Habilidades			
		Motrices	Locomoción	Manipulación	Estabilidad
		Básicas			
N	Válido	23	23	23	23
	Perdidos	0	0	0	0
Media		24.0870	8.8696	7.6957	7.5217
Mínimo		9.00	3.00	4.00	2.00
Máximo		36.00	14.00	16.00	13.00

Como se puede apreciar en la tabla previo a la aplicación del programa, las medias derivadas del pretest en las dimensiones de la Habilidades Motrices Básicas, en concordancia con la escala valorativa (tabla 4), las dimensiones se encuentran en un nivel Deficiente a Regular.

#### Toma de decisiones

Al encontrarse las medias de las dimensiones de la Habilidades Motrices básicas obtenidas en el pre test en un nivel Deficiente a regular se acepta la hipótesis específica que manifiesta los niveles de las dimensiones de las habilidades motrices básicas antes de aplicar programa en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, son deficientes a Regular, rechazando la hipótesis nula.

- H<sub>0</sub> Los niveles de las dimensiones de las habilidades motrices básicas después de aplicar programa en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, no son Destacado.
- H<sub>3</sub> Los niveles de las dimensiones de las habilidades motrices básicas después de aplicar programa en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, son Destacado.

**Tabla 07***Medias obtenidas en el Postest*

		Estadísticos			
		Habilidades			
		Motrices	Locomoción	Manipulación	Estabilidad
		Básicas			
N	Válido	23	23	23	23
	Perdidos	0	0	0	0
	Media	52.9565	18.5217	16.8696	17.5652
	Mínimo	16.00	5.00	4.00	7.00
	Máximo	62.00	21.00	21.00	21.00

Como se puede apreciar en la tabla posterior a la aplicación del programa, las medias derivadas del Postest en las dimensiones de la Habilidades Motrices Básicas, en concordancia con la escala valorativa (tabla 4), las dimensiones se encuentran en un nivel Destacado.

#### Toma de decisiones

Al encontrarse las medias de las dimensiones de la Habilidades Motrices básicas obtenidas en el Postest en un nivel Destacado se acepta la hipótesis específica que manifiesta los niveles de las dimensiones de las habilidades motrices básicas después de aplicar programa en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, son Destacado, rechazando la hipótesis nula.

## V. DISCUSIÓN

Respondiendo al Objetivo General del presente estudio; después del procesamiento de datos y basándose en los hallazgos, posterior a la aplicación del programa en los niños, se evidencia un incremento de 87% en el nivel destacado, teniendo en cuenta que previo a la aplicación del programa este nivel se encontraba en 0%, así mismo, una disminución del 57% en el nivel regular, el cual previo a la aplicación del programa existía un 60.9% de niños en este nivel, por otro lado también, una disminución de 34.8% en nivel deficiente, el cual previo a la aplicación del programa existía un 39.1% de niños en este nivel.

A raíz de este resultado se manifiesta que luego de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales en la población de estudios se evidencian efectos positivos, incrementándose las habilidades Motrices Básicas.

Los resultados de la investigación de Córdova (2018), en la que aplicó un programa de juegos tradicionales con juegos que se basaban en la coordinación General apoyan las conclusiones del presente estudio; debido a que su estudio demostró que el uso de un programa de juegos tradicionales promueve el desarrollo motor, teniendo efectos extremadamente positivos al igual que la presente investigación.

Así mismo, estos resultados corroboran lo que manifiesta Barreto (2007): “Debido a su importante significado educativo y formativo para los niños, que fomenta la participación espontánea, los juegos son una herramienta fundamental en el período preescolar. Cuando los niños juegan juegos tradicionales, desarrollan habilidades motoras” (p.19).

Por lo tanto, se manifiesta que de acuerdo a los resultados el programa basado en juegos tradicionales desarrolla la habilidades Motrices básicas en estudiantes de una Institución Educativa, Sullana – Perú, 2022.

Basándonos en el primer objetivo específico se evidencio los siguientes resultados antes de la aplicación del Programa, en las Habilidades Motrices Básicas de manera general destaca el nivel Regular (60.9%) y el nivel deficiente (39.1%); en la Dimensión Locomoción destaca el nivel Regular (56.5%) y el nivel deficiente (43.5%); En la Dimensión Manipulación destaca el nivel Deficiente (52.2%) y el nivel Regular (43.5%); En la Dimensión Estabilidad destaca el nivel Regular (52.2%) y el nivel deficiente (47.8%).

Así mismo, las medias derivadas del pretest en las dimensiones de la Habilidades Motrices Básicas, en concordancia con la escala valorativa se encuentran en un nivel Deficiente a Regular (8.8696, 7.6957, 7.5217). Estos resultados nos indican que previo a la aplicación del programa en la población de estudio, los estudiantes de nivel inicial, tenían un desarrollo deficiente a regular en las Habilidades Motrices Básicas

Luego de haber diseñado y aplicado un programa basado en juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una Institución Educativa, Sullana – Perú, 2022, se evidencia en las Habilidades Motrices Básicas de manera general sobresale el nivel Destacado (87%); en la dimensión Locomoción destaca el nivel Destacado (87%); en la dimensión Manipulación destaca el nivel Destacado (82.6%); en la dimensión Estabilidad destaca el nivel Destacado (82.6%).

Así mismo, las medias derivadas del Postest en las dimensiones de la Habilidades Motrices Básicas, en concordancia con la escala valorativa se encuentran en un nivel Destacado (18.5217, 16.8696, 17.5652). Estos resultados nos indican que posterior a la aplicación del programa en la

población de estudio, los estudiantes de nivel inicial, tuvieron un desarrollo deficiente a destacado en las Habilidades Motrices Básicas.

Por lo tanto, se evidencian efectos positivos en las dimensiones de las Habilidades Motrices Básicas, en la Dimensión Locomoción previo a la aplicación del programa prevalecía el nivel Regular con un 56.5% en los niños, sin embargo, posterior a la aplicación del programa, la prevalencia se ubicó en el nivel Destacado con 87% de niños; en la Dimensión Manipulación previo a la aplicación del programa prevalecía el nivel Deficiente con un 52.2% en los niños, sin embargo, posterior a la aplicación del programa, la prevalencia se ubicó en el nivel Destacado con 82.6% de niños; en la Dimensión Estabilidad previo a la aplicación del programa prevalecía el nivel Regular con un 60.9% en los niños, sin embargo, posterior a la aplicación del programa, la prevalencia se ubicó en el nivel Destacado con 87% de niños.

Estos resultados indican que existe un incremento de las Habilidades Motrices Básicas en los niños, luego de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales.

Finalmente, en los resultados observamos que durante la prueba de hipótesis a nivel general en las Habilidades motrices Básicas existen efectos significativos posterior a la aplicación del programa basado en juegos tradicionales en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, todo ello explicado por  $Z = -4,111 > 1,96$ , y es significativa por  $p$  –valor  $0.000 < 0.01$ .

En consecuencia, que los recursos utilizados en el programa basado en juegos tradicionales han beneficiado al desarrollo de las habilidades motrices básicas en sus tres dimensiones Locomoción, Manipulación y Estabilidad. Todos estos resultados en obtenidos en el presente estudio están en concordancia no solo con Córdova (2018), como se indicó previamente, sino

también con el estudio de León Pillpa y Santacruz (2017), confirmando el impacto positivo que tienen los juegos tradicionales en las habilidades motoras; ellos arribaron a la conclusión que los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo de estas habilidades Motoras, lo cual se sustenta en el grado de significación alcanzado en su estudio, que es similar al encontrado en la presente investigación  $p < 0.05$ .

Así mismo esto es respaldado a nivel teórico por el autor, Morera (2008) quien señalo lo siguiente, la práctica de juegos tradicionales es un componente necesario de la existencia humana; sin ellos, es imposible revelar la posición social de una persona, ya que los juegos son una expresión social y cultural de lo bien que una persona se ha adaptado a su entorno.

En la misma línea Barreto (2007) dice; la vida de los niños se enriquece con los juegos tradicionales, que los liberan al permitirles expresar sus emociones a través de ellos, enseñarles a amar lo que hacen; dado que los juegos tradicionales contienen una amplia gama de material que tiene como objetivo mejorar las habilidades motrices de los estudiantes, los profesores deben utilizarlos para llevar a cabo sus lecciones, jugar es altamente trascendental y vital para un sano crecimiento.

## VI. CONCLUSIONES

Según los resultados del estudio, pueden extraerse las siguientes conclusiones:

1. Los estudiantes de un centro educativo de Sullana que tenían un desarrollo deficiente a regular en sus habilidades motrices básicas tuvieron cambios sustanciales como resultado del programa basado en juegos tradicionales. Por lo tanto, los recursos aplicados en el programa han promovido el desarrollo de conductas y aprendizajes en su Habilidades motrices básicas, logrando en ellos un mejor dominio de las mismas tales como caminar, correr, saltar, girar y lanzar.
2. Los niveles de las Habilidades motrices básicas antes de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales eran entre deficientes (39.1%) y regulares (60.9%) en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, Esto demuestra que existían niveles significativos que indicaban un retraso en el desarrollo de Habilidades motrices básicas en la población de estudio.
3. Se Diseñó un programa basado en juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022. El programa, que se basó en juegos clásicos, con 18 sesiones, cada una de las sesiones con un tiempo de duración de 45 minutos.
4. Se aplicó un programa basado en juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022.
5. Los niveles de las Habilidades motrices básicas después de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales fueron Destacadas (87%) en los estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, Esto demuestra que se dio un incremento positivo en el desarrollo de Habilidades motrices básicas en la población de estudio.

## VII. RECOMENDACIONES

- El director de la UGEL de Sullana, debe tener en cuenta la implementación de programas basados en juegos tradicionales, para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas, en aquellas instituciones de nivel inicial bajo su jurisdicción al favoreciendo el proceso de instrucción y aprendizaje en los menores.
- Se recomienda al director de la institución educativa que, al tener acceso a esta investigación, utilicen y apliquen esta herramienta para apoyar el crecimiento de las habilidades motrices básicas. Así mismo, compartir la información con los directivos de las Instituciones de la zona.
- Llevar a cabo un estudio más exhaustivo sobre el efecto de los juegos tradicionales en la Habilidades Motrices Básicas en la población estudiantil.
- Adoptar medidas para replicar las actividades basadas en los juegos tradicionales en colaboración con los padres y la comunidad educativa para el desarrollo de las Habilidades motrices Básicas en los niños de la comunidad educativa.

## REFERENCIAS

- Aqu. (2009). *Guía para la evaluación de competencias en el prácticum de los estudios de maestro/a*.
- Armas, M. (2017). *Juegos pequeños para el mejoramiento de las habilidades motrices en los alumnos de primer grado*.
- Aucuturier, B. (1985). *La práctica psicomotriz: reeducación y terapia*. Ed. Científico médica.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Grao.
- Barrera, Á. (2014) *Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras, correr saltar y lanzar por medio de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años a 10 años de la Institución Educativa Sochaquira abajo sede Guaquira – Guayatá “Boyacá”*, Tesis de grado.
- Batalla, P. (2004). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. INDE Barcelona.
- Bhandari, P. (2022, October 10). *Population vs. Sample | Definitions, Differences & Examples*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/population-vs-sample/>
- Becker, S. P., & Gregory, A. M. (2020). Editorial Perspective: Perils and promise for child and adolescent sleep and associated psychopathology during the COVID-19 pandemic. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*, 61(7), Retos, número 43 (1º trimestre)- 368 -757–759.  
<https://doi.org/10.1111/jcpp.13278>
- Belásquez, D. (2017). *Evaluar en educación física*. Ed. Paidós
- Bates, L. C., Zieff, G., Stanford, K., Moore, J. B., Kerr, Z. Y., Hanson, E. D., . . . Stoner, L. (2020). *Covid-19 Impact on Behaviors across the 24-Hour Day in Children and Adolescents: Physical Activity, Sedentary Behavior, and Sleep*. *Children*, 7(9). <https://doi.org/10.3390/children7090138>

- Bolívar, (2001), *Los Juegos Infantiles De Los 3 A Los 6 Años, segundo ciclo de educación infantil*. 2da Edición
- Cantón Hernández José Carlos. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. Castañer, M. y Camerino, O. (1996). *La e. f. en la enseñanza primaria*. Ed. Inde.
- Caminan A. (2011). *La psicomotricidad en preescolar*. Ceac.
- Campbell, D., & Stanley, J. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Chicago, IL: Rand McNally.
- Castañer, M. y Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*.
- Chacón, Y. (2006) *Habilidades motrices básicas en los niños del tercer grado de la u.e colegio salesiano san Luis*. Tesis de grado
- Coloma, G. (2005) *La teoría de los juegos y el funcionamiento de los mercados*. Temas de Magnament.
- Condero, N. (s,f). *La rayuela*. <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/>.
- Cordóva, 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 para obtener el grado de Maestro, Universidad César Vallejo.
- Cordóva, N. (2017) *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*. Tesis para obtener el grado de Maestro, Universidad César Vallejo.
- Díaz, J. (1999) *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*.
- Educación primaria (2016) *el aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades como proceso de desarrollo*. Minedu
- Educación física escolar (2016) *el aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades como proceso de desarrollo*. Minedu
- Erades, N., & Morales, A. (2020). *Impacto psicológico del confinamiento por la COVID-19 en niños españoles: un estudio transversal*. Revista De

Psicología Clínica Con Niños Y Adolescentes, 7(3), 27–34.

<https://doi.org/10.21134/rpcna.2020.mon.2041>

Escuza, M. (2017) *Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría” N°17, 2016*. Tesis para obtener el grado de Maestro, Universidad César Vallejo.

García (2012). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico*. Tesis de Grado

Gil, P. y Contreras, O. y Díaz, A. y Letra, A. (s.f) *Educación física con su contribución al proceso formativo de la educación infantil*.

González Rivas, R. A., Gastélum-Cuadras, G., Velducea Velducea, W., González Bustos, J. B., & Domínguez Esparza, S. (2021). *Análisis de la experiencia docente en clases de Educación Física durante el confinamiento por COVID-19 en México*. Retos, 42, 111. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86242>

Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. (6ta Edición) México D.F.: McGraw-Hill.

Huaman, R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años*. Tesis de grado.

Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales recursos didácticos en la escuela*. *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17.

Kothari, C.R. (2008) *“Research Methodology: Methods and Techniques”* New Age International

La vega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*.

Lapierre, A. (1984). *Educación Psicomotriz en la Escuela Maternal, una experiencia con los “pequeños”*. Barcelona: Científico Médica.

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 - Carrera de

Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física, Deportes y Recreación, ESPE).

León Pillpa, L., & Santa Cruz Meneses, E. V. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017.*

Mar, J. (2010) *juegos dinámicos para niños y niña. Juegos tradicionales y motrices.*

Margaritis, I., Houdart, S., El Ouadrhiri, Y., Bigard, X., Vuillemin, A., & Duché, P. (2020). *How to deal with COVID-19 epidemic-related lockdown physical inactivity and sedentary increase in youth? Adaptation of Anses' benchmarks.* Archives of Public Health, 78(1),52.  
<https://doi.org/10.1186/s13690-020-00432-z>

Ramos, N. (2004). *Los Juegos Tradicionales y las Nociones Viso- Espaciales en los Niños en Edad Preescolar.* Tesis de Grado, Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.

Trigueros, C. y Rivera, E. (2010). *El desarrollo de las habilidades motrices básicas. Habilidades motrices básicas.*

United Nations (2020). *Policy Brief: The Impact of COVID-19 on children.* Retrieved from <https://unsdg.un.org/resources/policy-brief-impact-covid-19-children>

Walón, H. (1981). *La importancia del movimiento en el desarrollo de la personalidad.* Psicología y Educación.

## Anexos



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 30 de Septiembre del 2022

**SEÑOR**  
**FERNANDO BARRANTES ALVARADO**  
**Director de I.E. N° 14798**

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 29 de Septiembre del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: OLAYA SANDOVAL OLAYA
- 2) Programa de estudios : Maestría.
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES EN ESTUDIANTES CON BAJA AUTOESTIMA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



**Dr. Edwin Martín García Ramírez**  
**Jefe UPG-UCV-Piura**



**Lic. Fernando Barrantes Alvarado**  
**DIRECTOR I.E. 14798 B.S.F. de F**  
**EL PORVENIR - BELLAVISTA**

**Tabla de Operacionalización de Variables.**

<b>VARIABLE DE ESTUDIO</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>
Habilidades Motrices	Según Batalla (1994) define la habilidad motriz como el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado.	Las habilidades motrices serán evaluadas mediante el instrumento escala valorativa agrupados en 3 dimensiones: locomoción, manipulación y estabilidad motriz.	Locomoción	Caminar Correr Saltar Tregar	Escala ordinal
			Manipulación	Lanzar Esquivar Golpear Atrapar	
			Estabilidad motriz	Equilibrarse Levantarse Estirarse Doblarse	
Juegos Tradicionales	Para Jiménez (2009), “son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente” (p. 2).	El programa basado en juegos tradicionales ha contemplado el desarrollo de 15 sesiones que se desarrollaran en la Institución educativa, en el horario designado por la institución educativa. Las sesiones presentan una duración de 45 minutos, Cada sesión ha contemplado los tres momentos pedagógicos	-	-	-

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>DIMENSION N° 01: Locomoción</b>							
1	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	X		X		X		
2	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	X		X		X		
3	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.	X		X		X		
4	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.	X		X		X		
5	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo - derecho hasta una distancia de 2 metros.	X		X		X		
6	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.	X		X		X		
	<b>DIMENSION N° 02: Manipulación</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
8	8. Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.	X		X		X		
9	9. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.	X		X		X		
10	10. Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.	X		X		X		
11	11. Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.	X		X		X		
12	12. Golpea con la pelota al objetivo observado.	X		X		X		
13	13. Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.	X		X		X		
14	14. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.	X		X		X		
	<b>DIMENSION N° 02: Estabilidad</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
15	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo	X		X		X		
16	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo – derecho - izquierdo	X		X		X		
17	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	X		X		X		
18	Se levanta del piso con su pierna derecha – izquierda apoyándose con sus manos	X		X		X		
19	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	X		X		X		
20	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.	X		X		X		
21	dobra su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se solicita.	X		X		X		

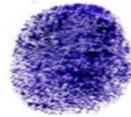
**OBSERVACIONES:** El tiempo aproximado de su aplicación es aceptable y propicio tanto para realizar una evaluación individual como grupal.

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Aplicable ( X ) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( ) **APELLIDOS**

**Y NOMBRES DEL JUEZ:** Noe Adriano Herrera Gabancho. DNI 41781611 **ESPECIALIDAD DEL**

**EVALUADOR:** Maestro en psicología Educativa.

Piura, 20 de noviembre de 2022



**CINTYA KATERINE CEVALLOS  
SANDOVAL  
DNI: 44851300**

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

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

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

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteadosson suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>DIMENSION N° 01: Locomoción</b>							
1	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	X		X		X		
2	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	X		X		X		
3	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.	X		X		X		
4	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.	X		X		X		
5	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo - derecho hasta una distancia de 2 metros.	X		X		X		
6	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.	X		X		X		
	<b>DIMENSION N° 02: Manipulación</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
8	8. Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.	X		X		X		
9	9. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.	X		X		X		
10	10. Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.	X		X		X		
11	11. Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.	X		X		X		
12	12. Golpea con la pelota al objetivo observado.	X		X		X		
13	13. Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.	X		X		X		
14	14. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.	X		X		X		
	<b>DIMENSION N° 02: Estabilidad</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
15	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo	X		X		X		
16	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo – derecho - izquierdo	X		X		X		
17	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	X		X		X		
18	Se levanta del piso con su pierna derecha – izquierda apoyándose con sus manos	X		X		X		
19	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	X		X		X		
20	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.	X		X		X		
21	dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se solicita.	X		X		X		

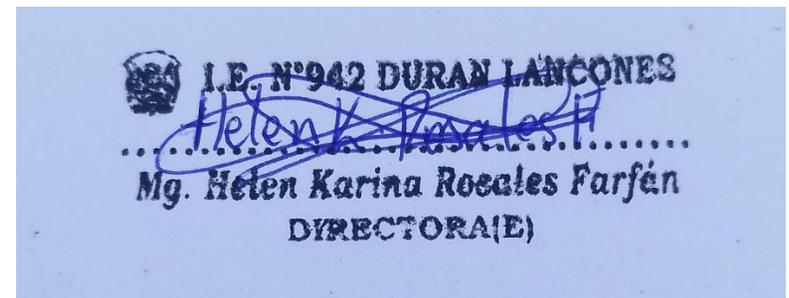
**OBSERVACIONES:** El tiempo aproximado de su aplicación es aceptable y propicio tanto para realizar una evaluación individual como grupal.

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Aplicable ( X ) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( ) **APELLIDOS**

**Y NOMBRES DEL JUEZ:** Noe Adriano Herrera Gabancho. DNI 41781611 **ESPECIALIDAD DEL**

**EVALUADOR:** Maestro en psicología Educativa.

Piura, 20 de noviembre de 2022



<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>DIMENSION N° 01: Locomoción</b>							
1	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	X		X		X		
2	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	X		X		X		
3	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.	X		X		X		
4	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.	X		X		X		
5	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo - derecho hasta una distancia de 2 metros.	X		X		X		
6	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.	X		X		X		
	<b>DIMENSION N° 02: Manipulación</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
8	8. Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.	X		X		X		
9	9. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.	X		X		X		
10	10. Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.	X		X		X		
11	11. Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.	X		X		X		
12	12. Golpea con la pelota al objetivo observado.	X		X		X		
13	13. Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.	X		X		X		
14	14. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.	X		X		X		
	<b>DIMENSION N° 02: Estabilidad</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
15	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo	X		X		X		
16	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo – derecho - izquierdo	X		X		X		
17	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	X		X		X		
18	Se levanta del piso con su pierna derecha – izquierda apoyándose con sus manos	X		X		X		
19	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	X		X		X		
20	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.	X		X		X		
21	dobra su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicita.	X		X		X		

**OBSERVACIONES:** El tiempo aproximado de su aplicación es aceptable y propicio tanto para realizar una evaluación individual como grupal.

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Aplicable ( X ) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( ) **APELLIDOS**

**Y NOMBRES DEL JUEZ:** Noe Adriano Herrera Gabancho. DNI 41781611 **ESPECIALIDAD DEL**

**EVALUADOR:** Maestro en psicología Educativa.

Piura, 20 de noviembre de 2022



**Mg. Noe A. Herrera Gabancho**  
**SICOLO**  
**C.Ps.P. 1613**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteadosson suficientes para medir la dimensión

**ESCALA VALORATIVA DE HABILIDADES MOTRICES**  
**BÁSICAS**

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Observador (a): \_\_\_\_\_

Ítems	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
<b>DIMENSIÓN N° 01: Locomoción</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
1. Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.				
2. Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.				
3. Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.				
4. Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.				
5. Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo - derecho hasta una distancia de 2 metros.				
6. Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.				
7. Sube y desciende de la silla con el apoyo de piernas y brazos.				
<b>DIMENSIÓN N° 02: Manipulación</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
8. Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.				
9. Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.				
10. Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.				
11. Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.				
12. Golpea con la pelota al objetivo observado.				
13. Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.				
14. Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.				
<b>DIMENSIÓN N° 02: Estabilidad</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
15. Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo.				
16. Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo – derecho - izquierdo.				
17. Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.				
18. Se levanta del piso con su pierna derecha – izquierda apoyándose con sus manos.				
19. Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.				
20. Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.				
21. Dobra su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se solicita.				

## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	21	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	21	100,0

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

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,870	21

## VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Ítems	Criterio	Acuerdos	V Aiken	Decisión	Ítems	Acuerdos	V Aiken	Decisión
1	Objetividad	3	1.00	Si	11	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
2	Objetividad	3	1.00	Si	12	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
3	Objetividad	3	1.00	Si	13	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
4	Objetividad	3	1.00	Si	14	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
5	Objetividad	3	1.00	Si	15	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
6	Objetividad	3	1.00	Si	16	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
7	Objetividad	3	1.00	Si	17	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
8	Objetividad	3	1.00	Si	18	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
9	Objetividad	3	1.00	Si	19	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si
10	Objetividad	3	1.00	Si	20	3	1.00	Si
	Pertinencia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Relevancia	3	1.00	Si		3	1.00	Si
	Claridad	3	1.00	Si		3	1.00	Si

	3	1.00	Si
21	3	1.00	Si
	3	1.00	Si
	3	1.00	Si

---

---

**Validez  
de Aiken 1.00**

---

## Anexo N°07

### CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

#### Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022

INVESTIGADORA: MORAIMA SANDOVAL OLAYA.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar de la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022", cuyo objetivo es: Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022", cuyo objetivo es Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Esta investigación es desarrollada por estudiante de posgrado de la carrera profesional Psicología Educativa De la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobada por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14798 "Blanca Susana Franco de Valdiviezo"

Que los menores de 4 años experimentan dificultades para realizar o intentar realizar sus movimientos motrices básicos, debido a que no han tenido suficiente estimulación en sus habilidades motrices desde el inicio de su crecimiento; notándose cada vez más la presencia de indicadores de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Moraima Sandoval Olaya email: mori2126@hotmail.com y Docente asesor Dra. Geovana Elizabeth Linares Purisaca email: lpurisaca@ucvvirtual.edu.pe  
Consentimiento Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Sandia Flores Vargas 

Fecha y hora: 16/12/22 4:32:44



Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022

INVESTIGADORA: MORAIMA SANDOVAL OLAYA.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar de la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022", cuyo objetivo es: Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022", cuyo objetivo es Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Esta investigación es desarrollada por estudiante de posgrado de la carrera profesional Psicología Educativa De la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobada por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N°14798 "Blanca Susana Franco de Valdiviezo"

Que los menores de 4 años experimentan dificultades para realizar o intentar realizar sus movimientos motrices básicos, debido a que no han tenido suficiente estimulación en sus habilidades motrices desde el inicio de su crecimiento; notándose cada vez más la presencia de indicadores de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Moraima Sandoval Olaya email: mori2126@hotmail.com y Docente asesor Dra. Geovana Elizabeth Linares Purisaca email: lpurisaca@ucvvirtual.edu.pe  
Consentimiento Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Dra. Delysmina Flores ATOCHE [Firma]

Fecha y hora: 16/12/22 79430947



**Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022

INVESTIGADORA: MORAIMA SANDOVAL OLAYA.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar de la investigación titulada “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022”, cuyo objetivo es: Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – PERÚ, 2022”, cuyo objetivo es Desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022 a través de un programa basado en juegos tradicionales.

Esta investigación es desarrollada por estudiante de posgrado de la carrera profesional Psicología Educativa De la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobada por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N°14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo”

Que los menores de 4 años experimentan dificultades para realizar o intentar realizar sus movimientos motrices básicos, debido a que no han tenido suficiente estimulación en sus habilidades motrices desde el inicio de su crecimiento; notándose cada vez más la presencia de indicadores de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Moraima Sandoval Olaya email: mori2126@hotmail.com y Docente asesor Dra. Geovana Elizabeth Linares Purisaca email: lpurisaca@ucvvirtual.edu.pe  
Consentimiento Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: María Jessenia Correa Gutierrez 

Fecha y hora: 16/12/2022 4815 8911

---

**PROGRAMA**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA  
DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES  
BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS**

---



**DIRIGIDO: ESTUDIANTES DE 4 AÑOS**  
**AUTORA: MORAIMA SANDOVAL OLAYA**

**PIURA-2022**

**PROGRAMA BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES MTRICES BÁSICAS**

## **1. DATOS GENERALES:**

<b>1.1. UGEL</b>	: UGEL SULLANA
<b>1.2. I.E.</b>	: N°14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo”
<b>1.3. LUGAR</b>	: Sullana- Perú
<b>1.4. CICLO/AULA</b>	: II – 4 años
<b>1.5. DURACIÓN</b>	: 18 sesiones
<b>1.6. DOCENTE</b>	: Moraima Sandoval Olaya

## **2. PROBLEMÁTICA:**

En la actualidad en las II.EE del nivel inicial se evidencian dificultades en los niños respecto a sus habilidades motrices básicas, como correr, saltar, subir, bajar, trepar, rodar, lanzar; deficiencias que les restan posibilidades para desarrollar sus habilidades motrices básicas los cuales se observó en sus prácticas corporales diarias. En la institución Educativa N°14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo”, mediante un pretest se evidenció que el 52% de niños en cuestión se encuentra en un estado deficiente para el desarrollo de sus actividades motrices básicas, por ello necesario aplicar competencias motrices que enfoquen la enseñanza de las habilidades motrices básicas para su desarrollo motriz óptimo, para que así los estudiantes alcancen el nivel necesario que exige la sociedad actual.

Es por ello que, se vio como parte fundamental la incorporación de los juegos tradicionales en las Instituciones Educativas, en él se busca que la propuesta pueda lograr desarrollar las habilidades motrices básicas, la enseñanza guiada hace parte primordial del niño intercambiando relaciones con personas que lo rodean imitando ruidos, gestos, palabras y acciones, que comprenden con gran facilidad adquiriendo habilidades que van incorporando en su acervo motor.

### **3. IMPORTANCIA DEL PROGRAMA:**

Considero importante promover la ejecución de juegos tradicionales porque permite a los estudiantes desenvolverse de manera autónoma y ejercer sus habilidades motrices de una manera dinámica, permitido así relacionarse con su entorno.

En estos tiempos somos conscientes que nuestro país está atravesando situaciones difíciles que están afectando el desenvolvimiento motriz del estudiante ya que impide que puedan expresarse de manera libre en la comunidad, es así como considero la elaboración de este programa basado en juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Dentro de las actividades considero distintos recursos como: el espacio, los materiales a usar en los distintos juegos; pañuelos, tiza, pelota, latas, piedras, etc.

- distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

#### **3.1. OBJETIVOS:**

##### **A. GENERAL:**

Promover el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de 4 años de Educación Inicial a partir de los juegos tradicionales familiares.

##### **B. ESPECÍFICOS:**

- Proponer juegos tradicionales para mejorar la locomoción, manipulación y el equilibrio en los estudiantes.
- Iniciar y afianzar la definición de la propia lateralidad.
- Desarrollar el equilibrio y el control postural.
- Controlar las distintas formas de desplazamientos: marcha, carrera, salto... coordinando los diversos movimientos implicados.
- Lanza objetos con precisión a un espacio determinado.
- Realizar posturas de pararse en un pie por un tiempo determinado.
- Correr sorteando obstáculos demostrando equilibrio y locomoción correcta.
- Desarrollar la capacidad atención y reacción.
- De Atrapar objetos sin dejarlos caer.
- Armar torres sin perder el equilibrio y precisión

- Reconoce distancia y sonidos.
- Demostrar precisión al arrojar pelota a un lugar o persona determinado.
- Demuestra fuerza, precisión al jalar.
- Lanzar con los dedos y con puntería la canica en un hueco.
- Correr llevando un aro rodando de un lugar a otro demostrando equilibrio y precisión.
- Atrapar a su compañero demostrando fuerza y velocidad en su carrera.
- Realizar saltos precisos de derecha e izquierda sin pisar la liga logrando terminar el juego.
- Realizar saltos precisos de derecha e izquierda sin pisar la liga logrando terminar el juego.

### **3.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- Se ha considerado 18 sesiones de aprendizaje de 45 minutos cada una, su aplicación será en forma diaria, pues los niños en cuestión son estudiantes de la tesista, estas actividades se realizarán en forma presencias a partir de 9 a 9 y 45 de la mañana
- Las sesiones de aprendizaje tienen distintas estrategias, canciones de calentamiento, pañuelos, pelotas, piedras etc.

### **RECURSOS**

#### **- HUMANOS:**

En el desarrollo de la propuesta se considerará como recursos humanos a los siguientes:

- Estudiantes de 4 años.

#### **B. FINANCIEROS:**

Es autofinanciado por la docente que lo aplica y con el apoyo de los padres de familia.

#### **C. MATERIALES:**

Para la ejecución de los juegos tradicionales, se utilizarán los siguientes materiales:

- Piedra.
- Pañuelos.
- Tiza.
- Pelota.
- Latas.
- Silla.

Para la ejecución de los juegos tradicionales se usó como recurso:

- Parlante.
- Espacio.
- Música (motivación).
- Recurso.

### **3.3. EVALUACIÓN:**

- Fichas de observación
- Cuaderno de campo
- Pre test
- Posts test

### 3.4. PROGRAMACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS:

### 3.5 MATRIZ DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
"se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	• Comprende su cuerpo.	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.
	• Se expresa corporalmente.	

### 3.5. ACTIVIDADES/SESIONES/MÓDULOS DE APRENDIZAJE:

SESIÓN	NOMBRE DE LA SESION	FECHA	OBJETIVO	MATERIALES	LUGAR	OBSERVACIÓN
1	Bienvenida: Conozco mi cuerpo	21/11	Proponer juegos tradicionales para mejorar la locomoción, manipulación y el equilibrio en los estudiantes	Material: El propio cuerpo Instalación: el patio	Aula de psicomotricidad Patio de la escuela	Se presentó el programa y el propósito de este. Realizamos juegos de integración. Reconocen que parte del cuerpo utilizarán en los días posteriores
2	Nos divertimos jugando	22/11	Iniciar y afianzar la definición de la propia lateralidad	El propio cuerpo Pañuelos Tizas	Aula de Psicomotricidad	Utilización de las posibilidades expresivas del propio cuerpo en situaciones diversas. Exploración de las posibilidades y limitaciones motrices del propio cuerpo en situaciones lúdicas
3	Nos divertimos jugando a la "Gallina ciega"	23/11	Desarrollar el equilibrio y el control postural	Pañuelos conos El propio cuerpo	Patio del nivel Inicial	Coordinación y control corporal en las actividades que implican tanto el movimiento global como segmentario y la adquisición progresiva de habilidades motrices nuevas, en las acciones lúdicas. Aceptación y valoración ajustada y positiva de la

						propia identidad y de sus posibilidades y limitaciones.
4	Nos divertimos jugando a los Países	24/11	Controlar las distintas formas de desplazamientos: marcha, carrera, salto... coordinando los diversos movimientos implicados.	Su propio cuerpo Pelota conos	Patio del nivel inicial	Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar aquellas tareas y conductas que estén al alcance del niño Confianza en las propias posibilidades de acción.
5	Nos divertimos jugando a Siete pecados	25/11	Lanza objetos con precisión a un espacio determinado	Su propio cuerpo Pelota conos	Patio del plantel	✓ Se noto la participación de los estudiantes.
6	Nos divertimos jugando a mundo	28/11	Realizar posturas de pararse en un pie por un tiempo determinado	Conos Tizas Cajas	Patio del plantel	✓ Confianza en sus propias posibilidades.
7	Nos divertimos jugando a chapa chapa	29/11	Correr sorteando obstáculos demostrando equilibrio y locomoción correcta	Sillas Música Su propio cuerpo	Aula de clase Despejada de mesas	✓ Cuidado para no lastimarse al subir a las sillas.
8	Nos divertimos jugando al alto o stop.	30/11	Desarrollar la capacidad atención y reacción.	Su propio cuerpo Pelotas Conos	Patio del nivel inicial	✓ Control de sus actividades corporales
9	Nos divertimos jugando al matagente	12-Jan	Atrapar objetos sin dejarlos caer	Su propio cuerpo Pelota	Patio de la escuela	✓ Los niños y niñas presentaban dificultad en lanzar a la distancia determinada, se tuvo que disminuir distancia y lograr desarrollar este juego

10	Nos divertimos jugando Kiwi	12-Feb	Armar torres sin perder el equilibrio y precisión	Su propio cuerpo Tarros Pelota	Patio de la escuela	✓ Se propuso jugar con latas en un primer momento y se tomó también la variante de jugar con chapas.
11	Nos divertimos jugando a las escondidas	12-May	Reconoce distancia y sonidos.	Su propio cuerpo Pelota	Aula de Psicomotricidad	✓ El nombre de países los niños mencionaban los países que jugaban en el mundial.
12	Nos divertimos jugando balón prisionero	12-Jun	Demostrar precisión al arrojar pelota a un lugar o persona determinado	Su propio cuerpo Pelota	Patio de la escuela	✓ Se mostro respeto a las reglas del juego.
13	Jugamos "Que pase el Rey mundo"	12-Jul	Demuestra fuerza, precisión al jalar.	Su propio cuerpo Tiza Piedra o cáscara de plátano	Patio de la escuela	✓ Fue un juego que demostraron mayor interés y algarabía, en el momento de lanzar su cáscara de plátano al cuadrado que le correspondía.
14	Jugamos Canicas o Bolinchas	12-Sep	Lanzar con los dedos y con puntería la canica en un hueco	Su propio cuerpo Canicas	En espacio de tierra dentro de la escuela	✓ Su dificultad mayor fue lanzar con sus dedos pulgar e índice.
15	Nos divertimos al aro	12-Dec	Correr llevando un aro rodando de un lugar a otro demostrando equilibrio y precisión	Su propio cuerpo Aro Gancho de alambón	Patio de la escuela	✓ Fue un juego divertido al tener que llevar el aro rodando y de otra mano a su compañera sin perder el equilibrio.
16	Jugamos al gato y al ratón	13/12	Atrapar a su compañero demostrando fuerza y velocidad en su carrera	Su propio cuerpo Tiza	Patio de la escuela	✓ Se desarrollo también con ayuda de silbato, este fue su guía de inicio y de termino.

17	Jugamos al liguero	14/12	Realizar saltos precisos de derecha e izquierda sin pisar la liga logrando terminar el juego	Su propio cuerpo Ligas o Elástico	Patio de la escuela	✓ Se utilizo como variante el ingreso de dos compañeros para saltar juntos y al mismo tiempo sin perder el equilibrio y precisión.
18	Clausura del programa	15/12	Realizar saltos precisos de derecha e izquierda sin pisar la liga logrando terminar el juego.	Su propio cuerpo	Aula de Psicomotricidad	✓ Se invito a los padres de familia para agradecer por el apoyo en materiales que requeríamos para la aplicación del programa y sobre todo con el refuerzo en casa.

## SESION 01

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Bienvenida: Conozco mi cuerpo”

**FECHA:** 21 de noviembre 2022

**OBJETIVO:**

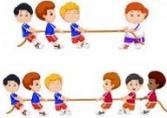
Proponer juegos tradicionales para mejorar la locomoción, manipulación y el equilibrio en los estudiantes

**METODO (PROCESO):**

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo

REPRESENTACION ESCRITA	
INICIO	<p>Bienvenida:</p> <p><b>Canción: canción para moverse</b></p> <p>Va a empezar el juego y no es complicado Estos diez deditos ya están preparados La mano derecha y la otra también Van hacia delante junto con un pie El pie que nos queda marcha para atrás Mientras la cabeza gira sin cesar Mientras una mano saluda al compás El talón izquierdo nos pega detrás Si el codo derecho se acerca a la sien A la oreja izquierda rascarás muy bien ¡Ráscate la orejita! Y ahora ¡date en la colita!</p> <p>Entre las dos piernas un arco se verá; Por él la mano izquierda ahora pasará Luego de estas vueltas, al llegar aquí Las manos contentas se estrechan así Con este cantito seremos al fin Ágiles y sueltos como un bailarín.</p> <p>Le daremos la Bienvenida al programa de la aplicación de Juegos Tradicionales para beneficiarnos y ser mejores desarrollando nuestra motricidad.</p> <p>El propósito de este programa es lograr muchas habilidades motrices y poder correr, poder saltar y sobre todo leer y escribir.</p>
	

	<p>Indicamos a continuación las siguientes posiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ De puntillas, subir y bajar</li> <li>✓ Colocar un pie delante del otro y oscilar adelante y atrás</li> <li>✓ Oscilar con los pies separados hacia ambos lados</li> <li>✓ De pie, descansar el cuerpo sobre cada un de los pies alternativamente, levantando la pierna contraria flexionada por la rodilla</li> <li>✓ Balancear el cuerpo mediante un movimiento pendular sobre un solo pie. Después intentarlo con el otro pie</li> <li>✓ Balancear una pierna con apoyo en la otra</li> </ul>	 
	<p>Caminamos, tapándonos un ojo con la mano</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>PARTE PRINCIPAL</b></p>	<p><b>PRESENTO EL PROPOSITO DEL PROGRAMA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vamos a jugar a la gallinita ciega, donde un compañero será el que nos encuentre y los demás nos alejaremos para que no nos encuentre.</li> <li>2. Haremos juegos con las ligas y saltaremos según lo indique.</li> <li>3. Haremos juegos con pelotas, con latas para hacer torres, nos vamos a divertir mucho porque estos juegos lo harán en casa también, sus papas también cuando eran niños jugaron lo mismo.</li> </ol> <p>Esto le va a permitir correr más rápido, saltar obstáculos, coger objetos con precisión, caminar con equilibrio y movernos de un lugar a otro sin dificultad.</p>	   
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>RELAJACIÓN</b></p>	<p>Al ritmo de una canción los niños (acostados en el suelo) levantarán el segmento que el maestro indique, moviéndolo como una serpiente.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM">https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM</a></p>	

## SESION 02

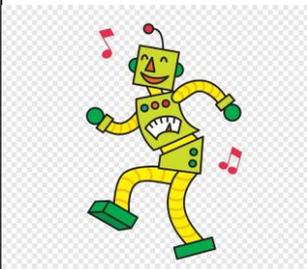
**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando”

**FECHA:** 22 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Iniciar y afianzar la definición de la propia lateralidad

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, Pañuelo, el patio

<b>CALENTAMIENTO</b>	<b>REPRESENTACION ESCRITA</b>	
	<p>En primer lugar, explicar a los niños que son un robot, cómo se mueve y por qué, utilizando el cuerpo de la profesora como modelo.</p> <p>Seguidamente, los niños pasarán a imitar a la profesora, quien realizará los movimientos de un robot a la vez que dice en voz alta lo que hace, muy lentamente y haciendo una pausa, al nombrar cada parte del cuerpo:</p> <p>So-mos-robots. An-da-mos-por-to-dos-la-dos Mo-ve-mos-la-ca-be-za. Mo-ve-mos-los-bra-zos Do-bla-mos-los-co-dos De pronto...¡plaf!..., hemos caído. Las-pi-er-nas-se-han-que-da-do-hacia-a-rri-ba-y-los-bra-zos-tam-bi-én Se-do-blan-los-co-dos Se-do-blan-las-ro-di-las In-ten-ta-mos-le-van-tar-nos- Nos-cu-es-ta-mu-cho-tra-ba-jo Nos-que-da-mos-sin-pi-las Nos-des-ma-ya-mos</p> <p>Ahora si: Hacer, junto con los niños, los siguientes movimientos: describir círculos en el aire, cada vez más amplios, primero con toda la pierna (se ejercita la cintura pelviana); después con la zona inferior de la pierna, desde la rodilla hasta el pie, manteniendo el muslo elevado y en posición horizontal, y finalmente con la punta del pie. Realizar el ejercicio de la misma forma con las articulaciones del brazo.</p>	 

<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>LA CARRERA DE LA CARRETILLA (JUEGO TRADICIONAL)</b></p> <p>1. Este juego de la carrera de la carretilla se juega con su propio cuerpo. Consisten en cogerse en parejas; aquí participa varias parejas y corren con las manos apoyadas al suelo y la pareja le sujeta por los tobillos y va llevándolo hasta llegar a la distancia designada por el docente y regresa alternando los papeles y gana el que pasa la meta.</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Los niños acostados en el suelo y su compañero le darán masajes por todo el cuerpo con un segmento corporal (ejemplo: con las palmas de las manos, con los antebrazos, con la barriga)</p>	

### SESION 03

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando a la gallina ciega”

**FECHA:** 23 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio y el control postural

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, Pañuelo, el patio

<b>CALENTAMIENTO</b>	<p align="center"><b>REPRESENTACION ESCRITA</b></p> <p>Un niño frente al otro (en parejas) realizan movimientos de imitación (el espejo): llevar la oreja hasta el hombro a un lado y otro, elevar los brazos y estirarlos, empujar algo imaginario, agitar los brazos. Realizar otros movimientos creados por los niños.</p>	
	<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Juego la gallinita ciega</b></p> <p>2. En primer lugar, se debe elegir a 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.</p>
<p>3. 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.</p>		
<p>4. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles</p> <p>Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.</p>		
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Los niños acostados en el suelo, tienen que imaginarse que son hojas de periódicos y que están arrugados lentamente por una gran mano, lo cual deben de expresar con su cuerpo. Seguidamente harán el proceso inverso, hasta conseguir una postura cómoda y lo más estirada posible, manteniéndola durante varios minutos.</p>	

## SESION 04

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando a los países”

**FECHA:** 24 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Controlar las distintas formas de desplazamientos: marcha, carrera, salto... coordinando los diversos movimientos implicados

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, Pelota, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
<b>CALENTAMIENTO</b>	<p>Somos gigantes, andamos como gigantes. Todos estirados de puntillas.</p> <p>Todos los gigantes tienen sus piernas grandes, se las van tocando, los brazos grandes, el cuerpo grande, los ojos, etc.</p> <p>Nos miramos los brazos, lo recorren con la mano.</p> <p>Lo mismo con los pies.</p> <p>¿El ojo es más grande o más pequeño que la pierna?</p> <p>Se hacen comparaciones con las distintas partes del cuerpo.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Países</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada participante debe tener un nombre de un país, luego uno de los participantes será elegido por el grupo para que pueda lanzar la pelota hacia el espacio, pronunciando un nombre de un país.</li> <li>2. El mencionado tendrá que ir a atrapar la pelota y luego para que dejen de correr sus compañeros de juego tendrá que decir stop.</li> <li>3. Tendrá que saltar tres pasos y lanzar la pelota hacia un compañero, si logra alcanzarlo pelota esa persona será quién lance la pelota o en caso contrario él mismo vuelve a lanzar la pelota</li> </ol>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Cierran los ojos, los abren; se estiran mucho, se escogen; abren la boca, la cierran; separan los dedos, los juntan; abren las manos, la cierran</p>	

## SESION 05

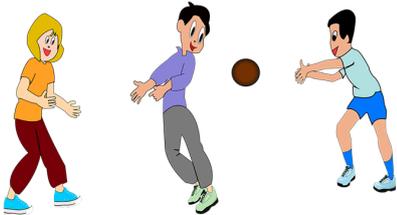
**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando a Siete pecados”

**FECHA:** 25 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Lanza objetos con precisión a un espacio determinado

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, pelota, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
<b>CALENTAMIENTO</b>	<p><b>Canción: da una vuelta en tu lugar</b></p> <p>Caminar caminar y parar chic chic            Caminar caminar y parar chic chic            Caminar caminar y parar chic chic            Da una vuelta en tu lugar.            Y Brincar y brincar y parar chic chic            Y correr y correr y parar chic chic            Y correr y correr y parar chic chic            Y correr y correr y parar chic chic            Da una vuelta en tu lugar.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Siete pecados:</b>            Los siete pecados. Son juegos tradicionales para correr. Para jugar se asignan números a los jugadores y luego se lanza una pelota al aire mientras se dice un número.</p> <p>Al decir “stop” todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.</p> <p>La persona elegida debe recoger la pelota y al decir “stop si falla al lanzar la pelota, sale del juego.</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Acostados en la colchoneta escuchamos música relajante</p>	

## SESION 06

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando al mundo”

**FECHA:** 28 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Realizar posturas de pararse en un pie por un tiempo determinado

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, tiza, cascara de plátano o piedra, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p><b>Canción: ¡la ranita!</b></p> <p>Este es el baile de la ranita Brinca, brinca y levanta la manita Sacude, sacude la cinturita Pega un brinco ya un dos tres (yo soy una ranita que si me ponen musiquita me pongo a bailar y a gozar con mucho ritmo y sabor más o menos así)</p> <p>Yo tengo una ranita Que si oye musiquita Ella baila meneando Suavecito la colita Y brinca pa' un lado Y brinca pa'l otro Y se mueve con un ritmo bien sabroso Se empieza a medio alocar Dando vueltas ella empieza a cantar</p>	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>PARTE PRINCIPAL</b></p>	<p><b>Mundo:</b>          Se dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar el mundo compuesto por cajas con números del 1 al 10.          Todos los integrantes formarán una fila, cada uno tendrá una piedra la cual será lanzada. Se entonará la canción brinca la tablita que yo la brinque, bríncala tu ahora, que yo me canse, dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis, seis y dos son ocho, y ocho diez y seis. El primero que está en la fila lanzará la piedra en el primer cuadro, y comenzará a saltar esquivando el cuadro con la piedra, se saltará cada cuadro hasta llegar al diez y luego regresar hasta que le toque al segundo y así sucesivamente.          El que llegue al diez será el ganador</p>	 <p>El diagrama muestra un camino en forma de '10' formado por diez cuadros numerados del 1 al 10. El cuadro 1 es verde, el 2 es rojo, el 3 es azul, el 4 es amarillo, el 5 es azul, el 6 es amarillo, el 7 es rojo y el 8 es naranja. Los cuadros 9 y 10 están en la parte superior del camino. El camino comienza en el cuadro 1 y termina en el cuadro 10.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>RELAJACIÓN</b></p>	<p>Nos sentamos con las piernas cruzadas, los ojos cerrados, las manos sobre las piernas, respiramos lenta y profundamente, estamos en silencio, tratamos de oírnos el corazón.</p>	 <p>Ilustración de cuatro niños (dos niñas y dos niños) sentados en posición de meditación (loto) sobre alfombras azules. Los niños tienen los ojos cerrados y las manos sobre sus piernas.</p>

## SESION 07

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** "Nos divertimos jugando a chapa chapa"

**FECHA:** 29 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Correr sorteando obstáculos demostrando equilibrio y locomoción correcta

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p><b>Canción: ¡caminando, caminando!</b></p> <p>Caminando, caminando. A brincar. A brincar. Corre, corre, corre. Corre, corre, corre, paren ya. Paren ya en puntillas en puntillas, a brincar a brincar, corre, corre, corre, corre, corre, paren ya, paren ya</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Chapa chapa:</b> Se selecciona a un integrante del equipo quien atraparà a los demás participantes contrincantes, para evitar ser atrapado los demás participantes tendrán que subir a una silla. Cuando el que va chapar se aleje el contrincante de inmediato bajara de la silla y buscara escapatoria para no ser atrapado. Si logran atraparlo se dirá la palabra chapado y sucesivamente se tomará el lugar del otro</p>	
RELAJACIÓN	<p>Aprendemos a enroscar cuerdas, apoyados en el suelo haciendo un caracol.</p>	

## SESION 08

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** "Nos divertimos jugando alto stop"

**FECHA:** 29 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad atención y reacción.

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p><b>Canción: ¡saltando con un solo pie!</b></p> <p>Saltando con un solo pie, salto y brinco como usted</p> <p>Saltando con un solo con un pie, salto alto ya lo ves</p> <p>Saltando con un solo pie, salto y brinco como usted</p> <p>Saltando con un solo con un pie, salto alto ya lo ves</p> <p>Salta, salta, saltarín, con los pies</p> <p>Salta, salta, salta, saltarín, con los pies</p> <p>Me doy una vuelta entera</p> <p>Me doy una vuelta entera.</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Alto stop:</b></p> <p>Primero se dibuja un círculo uno más chico en medio, luego se divide en varias partes, cada uno de los jugadores ponen un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo, en el círculo de en medio ponen alto o stop, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc.</p> <p>Deberán elegir a una persona para que comience el juego, está comienza diciendo declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es "sandía" ( o el nombre de un país)</p>	

	<p>El niño que tiene ese nombre, debe pisar el círculo más chico y decir, alto o stop, los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita alto o stop se detienen inmediatamente.</p> <p>El niño que dijo alto y stop escogerá a un niño(a) parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar al compañero, si adivina la cantidad de pasos, para llegar al compañero, se le pone un punto o piedrita, en la parte del círculo que corresponde, y si no se le pone que no llegó, al primero que lleve 5 puntos si no adivinaron, se le pone un castigo que le ponen entre todos.</p>	
<p><b>RELAJACIÓN</b></p>	<p>La profesora dirá al oído a cada niño el nombre de un animal (pulpo, estrella de mar, ballena, pez, tiburón, foca). ¡Ojo! ha de quedar.</p> <p>Todos los animales se echan a dormir cerrando bien los ojos.</p> <p>Al oír una palmada todos se levantan con los ojos cerrados y imitando el movimiento propio de su animal. Ir en busca de su pareja.</p> <p>Ganan las primeras parejas que se encuentren.</p>	 <p>The illustration features a blue background with the text 'Imitar Animales' in green and yellow. On the left, there are icons of a blue elephant and a yellow giraffe. On the right, a person in a red shirt is mimicking a bear by holding their hands behind their head, and a person in a purple shirt is mimicking a monkey by holding their hands near their face.</p>

## SESION 09

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando a la matagente”

**FECHA:** 30 de noviembre 2022

**OBJETIVO:** Atrapar objetos sin dejarlos caer

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, pelota, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p><b>Canción: con la pelota de aquí para allá</b></p> <p>Vamos, vamos, vamos, vamos a jugar con la pelota de aquí para allá</p> <p>Toma, toma, toma la pelota toma, toma, tómala otra vez</p> <p>Dame, dame, dame la pelota dame, dame, tírala hacia acá.</p> <p>Toma, toma, toma la pelota toma, toma, tómala otra vez</p> <p>Dame, dame, dame la pelota dame, dame, tírala hacia acá</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Juego a la Matagente:</b></p> <p>Formamos dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores), también se subdividen en dos y se colocan en los costados del equipo central.</p> <p>Luego los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del equipo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo, el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, este “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.</p>	

**RELAJACIÓN**

Mientras se toma aire por la nariz, levantar los brazos hasta ponerlos en cruz. Aguantar unos segundos. Expulsar el aire por la nariz al tiempo que se bajan los brazos. Repetir con los ojos cerrados.



## SESION 10

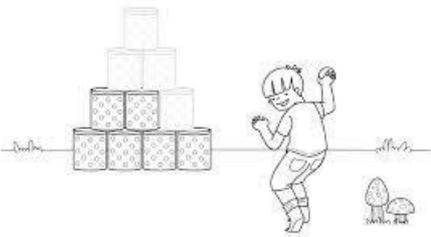
**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando Kiwi”

**FECHA:** 01 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Armar torres sin perder el equilibrio y precisión

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, tarros vacíos de leche, pelota, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p>Mientras suena el pandero a distintos ritmos (muy lentamente, lentamente, deprisa, más deprisa, muy deprisa) recorrer todo el espacio del gimnasio. En los momentos en que el pandero deje de sonar todos permanecerán inmóviles.</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Juego Kiwi:</b> Se forma dos grupos y un integrante de cada grupo se enfrentan al llamado “piedra, papel o tijera”, el que gane denomina a su grupo (grupo 1), el primer grupo lanza la pelota al centro del cuadro donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar.</p> <p>Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado.</p> <p>El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadro para que así ganen y sigan acumulando puntos. Volverán a empezar si ganan, pero si pierden entra a tirar las latas el segundo grupo.</p>	

**RELAJA  
CIÓN**

Tendidos todos en el suelo boca arriba. Nos ponemos a escuchar los ruidos que están fuera del patio



## SESION 11

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando a las Escondidas.”

**FECHA:** 02 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Reconoce distancia y sonidos

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p><b>Canción: ¡partes del cuerpo!</b></p> <p>Preparados ¿Estamos listo? Que todo el cuerpo vamos a mover el cuerpo</p> <p>Mueve la cabeza si la tienes tiesa, Arriba las manos y nos animamos salta con las dos</p> <p>Piernas y no te duermas mueve la cintura sin mesura</p> <p>Cogemos la pelota de nuevo cantamos está bella canción.</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Escondidas:</b></p> <p>Se elige a un jugador para que sea el que cuente y encuentre a los demás que estén escondidos, el jugador que cuente tendrá que hacerlo mientras rebota una pelota en la mano y si se le cae vuelve a contar dándoles así a los demás jugadores la oportunidad de cambiarse de lugar.</p> <p>El juego y termina cuando el que cuenta encuentra a todos los que están escondidos o cuando uno de ellos corre a tocar la “casa” del que contó diciendo (ampay con todos mis compañeros).</p>	

**RELAJACIÓN**

De pie un niño le hará un pequeño masaje con la mano abierta y de forma hueca. Posteriormente se cambian los roles



## SESION 12

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos jugando al balón prisionero”

**FECHA:** 05 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Demostrar precisión al arrojar pelota a un lugar o persona determinado

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, Pelota, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
<b>CALENTAMIENTO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Canción: CORRE, CORRE.</b></p> <p style="text-align: center;">Corre, corre, caballito Trota por la carretera no detengas tu carrera que lleguemos tempranito y si haces caso siempre a la vida y si no quieres la cuesta arriba escogeremos la cuesta abajo (x2)</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Balón prisionero:</b> Se dividen en dos equipos y una cancha se divide en dos. Se ubican los equipos, uno a cada lado de la cancha. Con una sola pelota en juego los jugadores de uno y otro equipo tratarán de eliminar a los jugadores contrarios del otro equipo arrojando la pelota para que esta los golpee sin ningún pique previo y caiga al suelo. Los jugadores "quemados" irán al área donde se encuentra el delegado y podrán "quemar" a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos y con esa pelota le dan a alguien del equipo contrario</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Echados en el suelo, respiran profunda y lentamente, estamos con los ojos cerrados y nadie dice nada.</p>	

## SESION 13

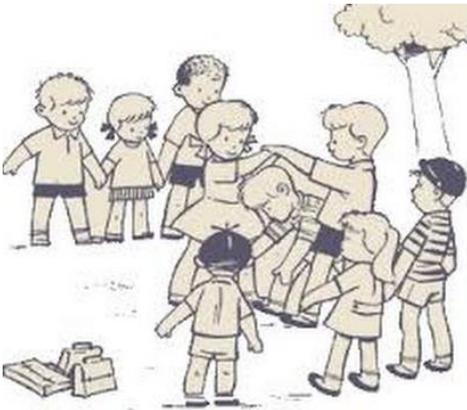
**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Jugamos “Que pase el Rey””

**FECHA:** 06 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Demuestra fuerza, precisión al jalar.

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p>Los ojos tapados, tratan de andar, no podemos ver; tenemos que escuchar muy bien.</p> <p>Tratan de seguir un sonido fuerte con los ojos tapados.</p>	 A cartoon illustration of a young boy with blonde hair, wearing a red shirt and blue pants. He has his eyes closed and a slightly pained or focused expression, with one hand raised to his forehead. A small 'ock' watermark is visible near his hand.
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Jugamos “Que pase el Rey”:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dos niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno.</li><li>2. Cantando los de la fila pasan por debajo del arco:</li><li>3. El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? Con cáscara de huevo, burritos al potrero. Que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar. Tras, tras, tras.</li><li>4. En la última expresión tras los del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que en ese momento por paso por allí. En voz baja, para que los demás no oigan, le piden escoger entre los dos colores. Después de haber elegido un color, el jugador atrapado se coloca detrás del niño del arco al que este corresponde y lo toma por la cintura.</li><li>5. Continúa el juego de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan</li></ol>	 A black and white line drawing of a group of children playing the game 'Que pase el Rey'. Two children are standing back-to-back, holding hands to form an arch. A line of other children is standing in a line, ready to pass under the arch. One child is being held up by the arch-makers. In the background, there are trees and a small building.

	<p>elegido uno de los dos colores. Se da entonces, una prueba de fuerza. Firmemente agarrados por la cintura del compañero de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a halar hacia atrás en dirección contraria al otro grupo. Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro o que se suelte un niño y caigan al suelo varios de ellos. El equipo ganador es el que no se cae.</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Cierran los ojos, los abren; se estiran mucho, se escogen; abren la boca, la cierran; separan los dedos, los juntan; abren las manos, la cierran</p>	

## SESION 14

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Jugamos Canicas o Bolinchas”

**FECHA:** 07 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Lanzar con los dedos y con puntería la canica en un hueco

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, canicas o bolinchas, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
<b>CALENTAMIENTO</b>	<p>Balancear el cuerpo mediante un movimiento pendular sobre un solo pie. Después intentarlo con el otro pie</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Jugamos Canicas o Bolinchas:</b>            En este juego pueden jugar de cuatro a seis jugadores.            Debemos de cavar seis hoyos en la tierra. Los hoyos se enumeran del uno al seis.            Después se traza una línea a unos 5 metros del círculo.            Cada jugador tiene un turno para tirar como en todos los juegos de canicas. El objetivo es que el jugador intenta colocar la canica en el hoyo elige y así sucesivamente se va determinando la posición de cada jugador, se vuelve a tirar las canicas, pero esta vez se comienza en el N.º 1 y así hasta el hoyo N.º 6, cada vez que se introduzca la canica en el agujero el jugador puede volver a tirar y si no se pierde el turno.            Cuando un jugador le da a una canica de un adversario, obtiene dos turnos.            Gana el jugador que logre meter todas las canicas en todos los hoyos.</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Una pelota pequeña por cada pareja de jugadores. Los niños por parejas. Uno de ellos estirado en el suelo. El otro junto a él, con la pelota que representa ser una esponja. El niño que tiene la pelota recorre con ésta todo el cuerpo de su compañero,</p>	

	como si lo estuviera bañando	
--	------------------------------	--

## SESION 15

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos al aro”

**FECHA:** 9 de diciembre de 2022

**OBJETIVO:** Correr llevando un aro rodando de un lugar a otro demostrando equilibrio y precisión

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, aro, gancho para el aro, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
<b>CALENTAMIENTO</b>	<p>Proponer a los niños distintas velocidades de marcha: rápidas, lentas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Andar a cámara lenta</li> <li>• Andar muy deprisa</li> <li>• Deslizarse sentados hacia atrás, deprisa y despacio</li> <li>• Andar a cuatro patas, deprisa y despacio.</li> <li>• Caminar por parejas cogidos de los hombros.</li> <li>• Caminar por parejas cogidos de los hombros, uno por delante y otro por detrás.</li> </ul>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Nos divertimos al aro:</b> Partida de resistencia En este juego con aro, gana el jugador que durante más tiempo mantenía en pie el aro dándole vueltas. Este juego se debe jugar al aire libre y sin obstáculos. <b>Variante:</b> Divertidas y emocionantes carreras para lo cual se debe dibujar una línea para la salida de los participantes y otra línea para la llegada, que indica el final del trayecto.</p>	

<b>RELAJACIÓN</b>	Nos tendemos en el suelo y apretamos el cuerpo (Lo ponemos tenso) y lo relajamos (blando).	
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

### SESION 16

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Jugamos al gato y al ratón”

**FECHA:** 12 de diciembre de 2022

**OBJETIVO:** Atrapar a su compañero demostrando fuerza y velocidad en su carrera

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, el patio

	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
<b>CALENTAMIENTO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Canción: ¡la ranita!</b></p> <p style="text-align: center;">Este es el baile de la ranita            Brinca, brinca y levanta la manita            Sacude, sacude la cinturita            Pega un brinco ya un dos tres            (yo soy una ranita que si me            ponen musiquita me pongo a            bailar y a gozar con mucho ritmo y            sabor más o menos así)            Yo tengo una ranita            Que si oye musiquita            Ella baila meneando.....</p>	

<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>Jugamos al gato y al ratón:</b> Los niños realizarán una ronda.</p> <p>Se elige a dos niños, uno que hará de ratón y otro que hará de gato.</p> <p>Los niños dan vuelta en círculo, en distintas direcciones entonando una canción.</p> <p style="text-align: center;">“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar”</p> <p>El ratón debe esconderse dentro de la ronda, para ello los niños tienen que alzar los brazos para cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la ronda.</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Cierran los ojos, los abren; se estiran mucho, se escogen; abren la boca, la cierran; separan los dedos, los juntan; abren las manos, la cierran</p>	

## SESION 17

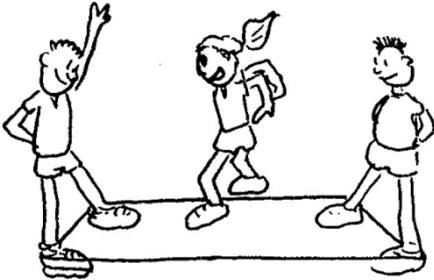
**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Jugamos al liguero”

**FECHA:** 13 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Realizar saltos precisos de derecha e izquierda sin pisar la liga logrando terminar el juego

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, ligas o elástico, el patio

CALENTAMIENTO	REPRESENTACION ESCRITA	DURACION
CALENTAMIENTO	<p>Caminar dispersos hacia diferentes direcciones, realizando sonidos con los pies. (fuerte-suave)</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Jugamos al liguero:</b>            Dos niños/as se ponen en los laterales sujetando el elástico con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios niños/as tienen que realizar determinados ejercicios que pueden ser acompañados al ritmo de canciones.            En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico.            Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Puede haber más niveles:</li> <li>2. Tobillos</li> <li>3. Pantorrilla.</li> <li>4. Rodillas.</li> <li>5. Medio muslo.</li> </ol> <p>Por su parte, los ejercicios pueden consistir en:            Pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies.</p>	

	<p>Pasar el pie o la pierna por encima del elástico. Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna. Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera</p>	
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Mientras se toma aire por la nariz, levantar los brazos hasta ponerlos en cruz. Aguantar unos segundos. Expulsar el aire por la nariz al tiempo que se bajan los brazos. Repetir con los ojos cerrados</p>	

## SESION 18

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “evaluamos nuestro programa”

**FECHA:** 14 de diciembre 2022

**OBJETIVO:** Demostrar los resultados obtenidos al finalizar de la ejecución del programa.

**TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos aproximadamente

**MATERIAL:** El propio cuerpo, Papelotes, el patio

### CLAUSURA DEL PROGRAMA

Clausura del Programa “Juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motrices en niños de inicial”

- Oración realizada por Fabricio Pulache
- Palabras de agradecimiento a cargo de la tesista: Moraima Sandoval Olaya
- Palabras de agradecimiento del director: Fernando Barrantes Alvarado
- Intervención de la estudiante: Khaleesi Viera
- En representación de los padres de familia: Sra. Pamela Juárez
- Visualización de video creado por los niños, desarrollando el programa.
- Compartir para los presentes.





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INICIAL, SULLANA - 2022", cuyo autor es SANDOVAL OLAYA MORAIMA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 18 de Enero del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH <b>DNI:</b> 16786660 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACAG el 20- 01-2023 10:49:43

Código documento Trilce: TRI - 0523188