



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial: Aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje de las competencias curriculares

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTORA:

Yamunaque Siccha, Veronica Solanhs (orcid.org/0009-0000-6498-5708)

ASESORES

Dr. Apolaya Sotelo, Jose Pascual (orcid.org/0000-0002-8484-8476)

Dr. Castañeda Sanchez, Willy Alex (orcid.org/0000-0002-4421-4778)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHIMBOTE - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios en primer lugar por darme el soporte necesario, a mi familia por su apoyo incondicional, comprensión, motivación y fuerza constante para mi crecimiento profesional y a mi pareja por su tiempo brindado y su apoyo.

AGRADECIMIENTO

A Dios por colocarme en el camino a personas buenas que formaron parte de esta aventura, a mi familia por siempre estar a mi lado en los momentos buenos y malos y ser el soporte que necesito. A las personas que formaron parte de este proyecto por su tiempo brindado, al profesor del curso por sus enseñanzas que dejaron huella en esta investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, APOLAYA SOTELO JOSE PASCUAL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, asesores de Tesis titulada: "DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN INICIAL: APORTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS CURRICULARES.", cuyo autor es YAMUNAUQUE SICCHA VERONICA SOLANHS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos 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, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHIMBOTE, 04 de Setiembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APOLAYA SOTELO JOSE PASCUAL DNI: 10712595 ORCID: 0000-0002-8484-8476	Firmado electrónicamente por: JAPOLAYAS el 04- 09-2023 15:39:32
CASTAÑEDA SANCHEZ WILLY ALEX DNI: 33263654 ORCID: 0000-0002-4421-4778	Firmado electrónicamente por: WACASTANEDAS el 04-09-2023 15:20:12

Código documento Trilce: TRI - 0650787





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, YAMUNIQUE SICCHA VERONICA SOLANHS estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN INICIAL: APORTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS CURRICULARES.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
YAMUNIQUE SICCHA VERONICA SOLANHS DNI: 70138496 ORCID: 0009000064985708	Firmado electrónicamente por: YAMUNIQUE el 10- 09-2023 12:01:43

Código documento Trilce: INV - 1284246

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	IV
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	16
3.3. Escenario de estudio	16
3.4 Participantes	16
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.6. Procedimientos	17
3.7. Rigor científico	18
3.8 Método de análisis de la información	18
3.9 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	20
V. CONCLUSIONES	31
VI. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	41

ÍNDICE DE GRAFICOS Y FIGURAS

Tabla 1: Matriz de categorización	16
Tabla 2: informantes entrevistados	17
Tabla 3: estudiantes de educación inicial	17

RESUMEN

El informe de investigación titulada: Desarrollo de la psicomotricidad en la Educación Inicial: Aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje de las competencias curriculares, se presentó para obtener el grado de maestría en psicología educativa por la universidad Cesar Vallejo, Chimbote Perú. Como investigación fue de tipo básica y empleó el enfoque cualitativo. Tuvo como objetivo principal reconocer los aportes de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizaje en los estudiantes de Educación Inicial. La población estuvo formada por 100 niños del nivel inicial de los grados de 4 y 5 años en la educación básica regular, la técnica fue la entrevista a los docentes y el instrumento de recolección de datos en cuanto a los niños fue la guía de observación. De los resultados hallados se asume tanto en los aspectos orales, escritos y audiovisuales que los juegos tradicionales aportan y benefician el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial, permiten el desarrollo de diferentes habilidades en los niños, estos juegos también aportan en el trabajo colaborativo, la comunicación de ideas, resuelve conflictos, aprendiendo jugando. Se llegó a la conclusión que las principales limitaciones de los aprendizajes, están ligadas al control del equilibrio, el déficit de atención, la lateralidad y el espacio corporal, Los tipos de juegos tradicionales pueden ser juegos sensoriales, juegos de desarrollo anatómico, los juegos organizados y juegos pre deportivos.

Palabras clave: Desarrollo de la psicomotricidad, juegos tradicionales, logro de aprendizaje

ABSTRACT

The research report entitled: Development of psychomotor skills in Initial Education: Contributions of traditional games in the achievement of learning curricular skills, was presented to obtain the master's degree in educational psychology from the César Vallejo University, Chimbote Peru. As research it was basic and used the qualitative approach. Its main objective was to recognize the contributions of traditional games in the development of psychomotor skills for the achievement of learning in Initial Education students. The population was made up of 100 children from the initial level of grades 4 and 5 in regular basic education, the technique was the interview with the teachers and the data collection instrument for the children was the observation guide. From the results found, it is assumed both in the oral, written and audiovisual aspects that traditional games contribute and benefit the development of psychomotor skills in children at the initial level, they allow the development of different skills in children, these games also contribute in the collaborative work, communication of ideas, resolves conflicts, learning by playing. It was concluded that the main learning limitations are linked to balance control, attention deficit, laterality and body space. The types of traditional games can be sensory games, anatomical development games, organized games. and pre-sports games.

Keywords: Development of psychomotor skills, traditional games, learning achievement

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos han fascinado a los humanos desde sus inicios, y la habilidad para jugar ha estado con los humanos desde los primeros años de sus vidas, evolucionando con el tiempo a los diferentes estímulos que reciben de ellos. La relación entre las personas y los juegos siempre ha existido, como lo demuestran incontables descubrimientos arqueológicos que hablan de diferentes tipos de juegos creados por diferentes culturas, pero siempre apuntan al mismo objetivo; que es entretenimiento-diversión y a su vez el desarrollo de la psicomotricidad.

Los niños a nivel escolar están preparados para realizar pruebas estandarizadas para evaluar sus capacidades cognitivas y determinar qué estudiantes son aptos para el siguiente grado, dejando de lado los aspectos fundamentales que no son de gran utilidad a los niños en su vida diaria. El juego es una habilidad inherente a nuestra naturaleza humana, promover el desarrollo de los estudiantes es darles herramientas para resolver conflictos. Se necesita un cambio para abordar este problema y el aprendizaje a través de los juegos tradicionales es una buena alternativa que debe de impulsarse.

Desde la antigüedad, Platón y Aristóteles creyeron que el niño aprende a través del juego para que pueda aprender naturalmente otras habilidades en un ambiente libre de estrés, porque esta es una forma de desarrollar el lenguaje y la comunicación. (Groos, 1901 y Jimenez, 2020). Así mismo la teoría práctica o premotora, el juego se utiliza en sus ejercicios de vida como medio para desarrollar su potencial innato, es decir, desarrolla su cuerpo y mente para fortalecer su parte psicomotora. (Dewey, 2020)

Bajo esta descripción es importante dilucidar la teoría psicoanalítica donde se afirma que el juego es una necesidad humana innata de expresarse y comunicarse de forma natural en un entorno social, utilizando el cuerpo como medio de expresión y herramienta de socialización en el medio en que se desarrolla. (Freud, 1974 y Oliveira, 2020) Actualmente, algunos docentes cuestionan la necesidad e importancia de tener esto en cuenta en sus programas para brindar una formación enfocada al desarrollo plenos de los aprendizajes. Los planes de estudios de educación inicial tiene como objetivo educar a los niños de manera integral y entre todos los aspectos a buscar el logro de todos sus aprendizajes, así, el mismo documento explicó que en los estudiantes los

juegos son vitales, porque necesitan realizar actividades físicas, estas actividades les permiten tomar conciencia de sí mismos, fortalecer los conceptos de espacio y tiempo, sus habilidades socio motoras, todo lo cual interactúa con el entorno y las personas que los rodean.

Los juegos forman parte del día a día de los niños, y aunque ahora se prefieren los juegos virtuales, estos juegos son alejados de la realidad, ignorando los aspectos importantes de los juegos tradicionales que fomentan la flexibilidad, el ingenio, la fluidez del lenguaje y todo lo relacionado a ello, dejando de lado el desarrollo psicomotriz. En las instituciones educativas, se puede observar que hay una necesidad de intervenir directamente con los niños de inicial, esto debido a su edad. Dado que el desarrollo cognitivo, afectivo y motriz, tienen poca atención en su totalidad. Tal vez, por desconocimiento o desinterés los docentes tienen poco incentivo a los niños a aprender con los juegos tradicionales. El desarrollo psicomotor juega un papel vital en el desarrollo de los niños en los primeros años de vida, ya que incide directamente en el desarrollo intelectual, emocional y social. La mayoría de los niños entre 0 y 6 años tienen dificultades en el desarrollo motor, lo cual ha sido un tema científicamente relevante desde principios del siglo XX, (Prata y Guerra 2019). Dentro de este estudio se consideró también el fundamento epistemológico que aborda en el siglo XVIII y del cual nos habla (Rousseau, 1971) nos da unos importantes alcances en el sector educativo, hace referencia a la importancia del niño en su primera infancia, en su desarrollo a partir de sus diferentes etapas y como este desarrolla sus actividades. De la misma manera el aporte de (Vives, 1947) en la educación nos hace referencia al método de la observación como parte importante dentro de la enseñanza, el cual considera tres principios: las ganas que le ponga el alumno por aprender, la practica constante y la repetición del mismo

Por ello es necesario buscar alternativas para abordar este tema. Bajo esa perspectiva la investigación partió de la siguiente pregunta: ¿cómo aporta los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro del aprendizaje en los estudiantes de educación inicial? Así mismo la investigación permitió plantear las siguientes preguntas específicas de investigación: (a) ¿cuáles son las limitaciones de los aprendizajes, que presentan los estudiantes de inicial que no practican los juegos tradicionales? (b). ¿por qué es importante

el uso de juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes en los estudiantes de inicial? (c) ¿qué tipos de juegos tradicionales desarrollan los estudiantes de inicial? (d) ¿cuáles han sido las experiencias de los profesores que han utilizado los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes?

Es pertinente, mencionar que el estudio se justificó por la importancia del tema pues, ofreció estrategias de enseñanza y aprendizaje que los docentes utilizan en el salón de clases. Dando una considerable libertad de acción para resolver problemas relacionados con la calidad de los aprendizajes y el uso de los juegos tradicionales, permitiendo así el logro de los aprendizajes a través de la psicomotricidad. Existió implicaciones prácticas en la investigación, a partir del estudio se describió la utilidad o no de juegos tradicionales de los niños desarrollando la psicomotricidad, con el propósito de mejorar los aprendizajes y elevar el rendimiento académico. Además, la investigación es fue beneficiosa porque en la práctica es una crítica que revela la implementación real de un enfoque de competencias centrado en el estudiante para el aprendizaje incluyendo nuevos métodos y estrategias de enseñanza en el aula orientado al desarrollo psicomotriz, biopsicosocial, afectiva y cognitiva. La importancia del estudio se centró en evidenciar las dificultades que muchos niños en edad preescolar presentan en el logro de los aprendizajes, siendo el juego un medio que posibilita mejorar este proceso.

La investigación buscó: Reconocer los aportes de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizaje en los estudiantes de Educación Inicial. Así mismo los objetivos específicos fueron: (a) describir las limitaciones que presentan los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes. (b) explicar la importancia del uso de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes. (c) reconocer los tipos de juegos tradicionales desarrollan los estudiantes de Educación Inicial, durante sus experiencias de aprendizaje. (d) develar las experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales en los niños que han presentado dificultad en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes.

II. MARCO TEÓRICO

En este apartado es importante presentar los antecedentes internacionales de investigación de nuestro estudio, se observa que Avalos. (2022). La finalidad del estudio es analizar la inteligencia emocional y las características psicomotrices de escolares menores de 5 años y determinar la relación entre la psicomotricidad e inteligencia y las variables sociodemográficas. Este estudio no experimental, descriptivo, transversal, involucró a 62 niños en edad preescolar de 2 a 3 años ($2,78 \pm 0,42$ años) de Riobamba, Ecuador. Administraron la Batería Psicomotora (BMP) de Da Fonseca (1975) y la EKAT (Prueba de Conocimiento y Comprensión Emocional) adaptada de Rossi (2016) a grupos de niños. Los hallazgos revelaron que el gran número de los niños tenían características psicomotrices normales y sin dificultades de aprendizaje. Este tipo de trabajo contribuye al conocimiento sobre los niveles físicos y cognitivos de elementos que afectan a los escolares y pueden tener consecuencias más adelante en la vida.

Para Andreu. (2023). La finalidad de la investigación es comprender cómo se evalúa la psicomotricidad mediante diferentes escalas utilizadas en la práctica psicomotriz en educación infantil, y el propósito de la revisión es clasificar estas herramientas de evaluación motora. Estas pruebas se han utilizado como herramientas para evaluar varios aspectos de la arquitectura psicomotora y se han utilizado para detectar, diagnosticar, evaluar o monitorear poblaciones pediátricas para la detección temprana de posibles trastornos del movimiento. El protocolo de extracto PRISMA 2020 se indicará para comentar. Los resultados de ocho revisiones relevantes se identificaron por medio de búsqueda sistemática de WOS, ERIC, PUBMED, SCIELO y Google Scholar. Fueron 50 pruebas clasificadas por tipo (detección y/o diagnóstico y evaluación y/o seguimiento), edad evaluada (sensoriomotora y preoperatoria) y tipo de función de desarrollo evaluada (neurodesarrollo y desarrollo general), de desarrollo y/o buena). Discutir la legitimidad de las pruebas psicológicas y analizar las características, funciones y capacidades de la prueba.

Suárez. et al. (2023). Su investigación tiene como objetivo aclarar las relaciones estudiadas internacionalmente sobre la actividad física, el estado físico y el rendimiento académico. Sin embargo, ha habido informes

contradictorios sobre la relación y sus implicaciones aún se debaten. Por tanto, el presente estudio determinó las correlaciones de estas 3 variables en un grupo de niños de Colombia, 56 mujeres y 48 hombres. Se realizaron estudios cuantitativos, correlacionales y transversales. La acción física se midió con el test PAQ-A. Se utilizaron seis pruebas del grupo de prueba Eurofit para la aptitud física. El rendimiento académico en castellano, matemáticas, ciencias y estudios sociales se derivó de las calificaciones de los estudiantes al término del año escolar. La regresión lineal permitió obtener las regresiones. Los hallazgos, indicaron la influencia de la prueba de resistencia aeróbica en las variables medidas, así, las correlaciones de los demás predictores probados no mostraron resultados estadísticamente significativos. Por lo tanto, el rendimiento académico no se ve perjudicado por la condición física de los niños en pleno período de exámenes.

Borrego-Balsalobre. et al. (2021). El objetivo de este estudio fue evaluar las características psicomotrices de niños de 3, 4 y 5 años de segundo ciclo de educación infantil y describirlas en relación con el rendimiento académico durante tres cursos escolares. A lo largo del estudio, la muestra estuvo compuesta por 82 sujetos entre 3 y 6 años. La muestra se distribuyó uniformemente: 47,6% niños ($n = 39$) y 52,4% niñas ($n = 43$). Los resultados no solo resaltan la importancia de desarrollar y estimular las habilidades motoras desde una edad temprana para el desarrollo general de los niños, sino que también, cuando se vinculan con investigaciones previas, manifiestan cómo afectan el desarrollo del ser humano como adultos.

Asimismo, Quiroz Sandoval et al. (2019). El propósito de su trabajo de investigación fue describir la correlación de los resultados de aprendizaje teóricos y prácticos en la disciplina de la kinesiólogía musculoesquelética en el estudio de un kinesiólogo. Fue una investigación descriptiva sobre la evaluación teórica y práctica de 161 estudiantes de kinesiólogía del aparato locomotor, que en el curso 2014-2017 completó cuatro cursos por año. La relación entre los resultados teóricos y prácticos se probó utilizando Spearman y trazando una regresión lineal. Los resultados: La media teórica global para el total de la muestra fue de 48,3% y la media real de 59,9%. No hubo correlación entre los resultados teóricos y reales ($r = 0,073$, $p = 0,53$). De los cuatro cursos evaluados, dos no se correlacionaron

significativamente, uno fue débilmente negativo ($r = -.315$, $p = .042$) y el otro fue débilmente positivo ($r = .283$, $p = .046$). Se puede concluir que no existe correlación entre los hallazgos de la evaluación teórica de las asignaturas y los resultados de la evaluación real de la prueba de evaluación ($r = .073$, $p = .53$). Las pruebas prácticas arrojaron hallazgos más satisfactorios y lograron niveles de desempeño superiores a las pruebas teóricas. Estos resultados permiten inferir que un buen rendimiento en las pruebas teóricas no está asociado ni es predictivo de un rendimiento similar en las pruebas reales. Analizando los resultados de este estudio, se puede concluir que no existe correlación entre los hallazgos de la evaluación teórica de las asignaturas y los resultados de la evaluación real de la prueba de evaluación ($r = .073$, $p = .53$). Las pruebas prácticas arrojaron hallazgos más satisfactorios y alcanzaron un nivel de desempeño superior al de las pruebas teóricas. Los hallazgos orientan que un buen rendimiento en las pruebas no está asociado ni es predictivo de un rendimiento similar en las pruebas reales. Infiriendo estos hallazgos, se puede concluir que no existe correlación entre los resultados de la evaluación teórica de las asignaturas y los resultados de la evaluación real de la prueba de evaluación ($r = .073$, $p = .53$). Las pruebas prácticas arrojaron hallazgos más favorables y lograron niveles de desempeño superiores a las evaluaciones. En suma, se afirma que un buen rendimiento en las pruebas teóricas no está asociado ni es predictivo de un rendimiento similar en las pruebas reales.

Desde la perspectiva de antecedentes nacionales se tiene: Prieto. Et al (2021). En su trabajo de investigación: Espacio psicomotor para el trabajo físico en la educación infantil: un estudio exploratorio muestra que la psicomotricidad es, sin duda, un tema candente en las escuelas. Investigaciones anteriores han identificado brechas relacionadas con las habilidades psicomotoras tanto en la formación docente como en el espacio y los materiales de instrucción. La finalidad fue analizar las instalaciones y equipamientos que ofrece el centro educativo de Ávila (Castilla y León) para actividades de educación física en educación infantil. Las variables se documentaron mediante una lista de verificación de 31 indicadores y se estructuraron en cuatro dimensiones (aspectos generales; ocupación; protección y seguridad; equipamiento). La

muestra se basa en 17 centros educativos que ofrecen educación juvenil. Los hallazgos mostraron que ninguno de los centros disponía de sala de psicomotricidad y el 71% de los centros utilizaba el gimnasio para la educación física. Este estudio muestra que las salas de psicomotricidad tienen pocas deficiencias relacionadas con la ventilación, la iluminación, las aceras, la protección o el equipamiento. Se propone adecuar el salón de acuerdo a las características de la clase de psicomotricidad, teniendo como propósito superar el desarrollo de la actividad física en la educación preescolar.

(Lavega. et-al 2018) publicaron un artículo científico “Aprendizaje basado en la reflexión a través de juegos tradicionales”. En el caso de la pelota que rebota, el juego paradójico tradicional permite a los estudiantes desarrollar un compromiso social democrático y habilidades reflexivas. Las reglas de estos juegos, como el sit-ball, permiten a los jugadores decidir por sí mismos si cooperar con otros jugadores (gratis o mantener libres a otros) o contra ellos (capturar jugadores libres). La finalidad de este estudio fue conocer las representaciones operativas de la toma de decisiones (estrategia), relaciones y emociones en participantes sentados sobre un balón mientras actúan como agentes libres en posesión. Estudiantes de pregrado que participan en actividad física y ciencias del ejercicio (n = 106). Después del juego, los jugadores respondieron preguntas de reflexión de acción abiertas y cerradas sobre sus estrategias, relaciones y sentimientos. Cuatro expertos realizaron un análisis de contenido de 742 revisiones utilizando el software ATLAS.ti utilizando métodos validados dirigidos y sumativos. Los resultados destacan que las decisiones, las relaciones y las emociones son dimensiones diferentes pero interrelacionadas de un mismo fenómeno: el comportamiento de movimiento en los juegos de pelotas.

También podemos encontrar los diferentes enfoques conceptuales de esta investigación, desde la perspectiva teorías de los juegos tradicionales, se puede afirmar que: La teoría del juego de Blanco (2012) plantea que existen varias teorías que sustentan lo necesario que es el juego en el desarrollo de los pequeños, siendo Jean Piaget una de ellas. (1956) en su desarrollo teórico se enmarca en la formación de signos. Además, el juego tiene una función simbólica

porque permite a los niños conocer la realidad ficticia y emocional. El juego está principalmente asimilado. Los niños los adaptan y los transforman en la realidad externa en función de su motivación y motivación del mundo interior.

Vygotsky (1924). Él creía que el juego surgía de la necesidad de contacto con los demás, pero para Vygotsky había dos líneas de cambio evolutivo que conformaban al ser: una dependiente de la biología y otra de las formas de sociocultura (en general). Formas de organización que integran grupos culturales y sociales). Finalmente, para Vygotsky, el juego es una actividad social, en cooperación con otros niños que adquieren personajes que complementan el juego mismo, notando que el niño cambia algunos objetos que son importantes para él en su imaginación, así, cuando un niño corre con una escoba, para él corre sobre un caballo, por lo que se puede decir que se orientan y fomentan las habilidades simbólicas del niño. El mundo imaginario de un niño conduce a un conjunto de reglas muy estrictas.

Es así que los juegos tradicionales, son juegos típicos que cada región posee, y no requieren de la intervención de juguetes, son jugados armónicamente por niños, adultos, y de igual forma se transmiten de generación en generación, desde niños mayores y sus fechas de origen, allá en tiempos prehistóricos. El objetivo de los juegos tradicionales es el aprendizaje y la interacción entre los jugadores. Además, es parte innata de la persona. Según Morera (2008) “Los juegos tradicionales son parte del quehacer humano y no pueden prescindir de los juegos porque es parte de su expresión social y cultural que las personas juegan en relación con su entorno. La memoria del Perú incluye juegos que se comparten con vecinos y amigos de una comunidad o ciudad y se han convertido en parte del desarrollo formativo, personal y emocional; ideal para el conocimiento físico y la forma física. Segovia (1981) nos dice en su manual: “Los juegos tradicionales combinan aprendizajes, costumbres, tradiciones y culturas para la recreación regional y comunitaria.

El juego tradicional tiene un gran valor educativo y creativo, que permite identificar las tradiciones infantiles de la nación como expresiones de identidad cultural que perduran en el tiempo”. Entonces podríamos decir que los docentes de aula tienen gran responsabilidad para generar confianza, cariño, respeto y conocimiento. Además, se necesita jugar con todos los niños porque les das un camino y de las reglas del juego. El juego tradicional es una parte integral del ser

humano y, lo que es vital, explica a las personas la importancia de las relaciones sociales sin juego, porque las expresiones sociales y culturales son una parte integral de la adaptación humana al medio ambiente. El maestro (2005).

El legado de los jugos tradicionales, según Maestro (2005) La difusión de los juegos tradicionales siempre ha sido de boca en boca, pero también de dos formas: verticalmente a través de la familia y horizontalmente a través de la socialización. La familia es el lugar principal y primordial para el aprendizaje a través del juego, y utilizando a los diferentes miembros de la familia y su entorno, se pueden desarrollar las fortalezas de cada niño en diferentes actividades utilizando estímulos visuales, sonoros, etc. y sonido en la relación entre abuelos y nietos se establece un vínculo intergeneracional de protección, cooperación y trascendencia educativa. Esto también se llama transición de mimetismo directo. Por eso, cuando hay distanciamiento del núcleo familiar, aprendizaje continuo en la calle, en el patio, en la esquina del barrio, hay una gran importancia de los juegos tradicionales, como el spinning, carnies, lúpulos, yoyos, bolero, cronos, la gallinita ciega, jackses, entre otros, llegan a la gente y lo siguen siendo en el tiempo.

Por otro lado, Galindo (2018) y Maríns (2018) argumentan que el juego tradicional es trascendente en el aprendizaje de los pequeños. Asimismo, el juego es innato al ser humano cuando nace jugando, de hecho, se desarrolla desde el vientre de su madre con algunos movimientos corporales básicos. Por otro lado, el juego permite desarrollar la humanidad del individuo, genera placer y emociones; así, les permite descubrir el entorno y la naturaleza de la sociedad indígena. Los juegos tradicionales forman parte de la cultura popular aborígen, comparten todos los valores educativos que se les atribuyen, mantienen viva la cultura promoviendo la reconciliación intergeneracional, ayudan a identificar particularidades o elementos culturales de esa comunidad, y brindan experiencias memorables más allá. ambiente en el hogar. Además, estos juegos fomentan una impresión de seguridad y compañerismo en los infantes que juegan. Mientras juegan, forman amistades que duran toda la vida.

Muy a menudo, cuando las personas recuerdan experiencias de juego, lo hacen con cariño Yllanes. (2019). Nuevamente, el aspecto físico es importante, porque la flexibilidad física y la destreza se mejoran a través del juego, pero el juego también tiene un valor social, donde los niños pueden interactuar, expresar

sus deseos y sentimientos, encajar, socializar mejor, compartir sus alegrías y tristezas. En el juego los niños se aprecian, de esta manera practican el compañerismo y el liderazgo, ya que tiene un valor formativo, desarrolla su imaginación, creatividad y muchas veces se proyecta hacia el futuro. Además, tiene valor psicológico ya que ayuda en el desarrollo de la personalidad, equilibra la vida mental y resuelve problemas a través del juego. Por otro lado, cuando una niña o un niño gana, aumenta su autoestima y ayuda a promover el desarrollo psicológico completo de un individuo. De hecho, algunos juegos se consideran psicoterapia.

El juego también tiene valor educativo, ya que motiva y estimula importantes procesos de aprendizaje, especialmente en la educación básica. Al respecto, Bruner afirma que los juegos son un medio para mejorar la vida cognitiva, psicológica, social y cultural de los individuos, Diaz. (2019). Asimismo, los juegos tradicionales en las escuelas son reconocidos como una herramienta que influye en la transmisión y adquisición de los conocimientos, lo que también contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural y al mejoramiento de sus saberes ancestrales. Mientras juegan, los niños aprenden a socializar, trabajar en equipo, ser solidarios, desarrollar la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismos. Con este fin, es importante que los docentes consideren desarrollar lecciones de juego en el aula y comprendan que las lecciones no tienen que ser completamente teóricas, sino prácticas y dinámicas.

De esta manera, se crea un ambiente agradable y apropiado para el aprendizaje significativo. Por otro lado, el juego tradicional es muy importante en las escuelas y los maestros lo usan para motivar a los niños a aprender, diciendo así de dónde viene, además, beneficia el proceso de aprendizaje, socialización, creatividad e imaginación. Esta actividad desarrolla las habilidades motoras de su hijo jugando, corriendo, saltando y caminando. Como ya se mencionó anteriormente, permitiéndoles socializar de manera más autónoma y libre con el entorno que los rodea. Rojas (2015). Los juegos tradicionales son considerados una de las actividades más divertidas. Estos juegos se heredan de generación en generación y están diseñados para reinventar el pasatiempo de padres y abuelos. Identificar los deseos e intereses del desarrollo cognitivo del niño también es un proceso necesario. El juego tradicional como recurso didáctico en las escuelas es uno de los elementos de aprendizaje más importantes para los

niños de cinco años. Entonces en esta etapa los niños aprenden a convivir, maniobrar, saltar, correr y trepar juntos en el jardín. Al respecto, Vygotsky menciona que no se debe olvidar la importancia del contexto grupal, ya que afecta el comportamiento del niño y su interacción con el entorno.

Juegos tradicionales: Sobre los juegos tradicionales y su importancia, Lavega (1995) escribe: El estudio de los juegos tradicionales es el estudio del folclore, la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas regionales. Los juegos tradicionales son difíciles de distinguir del comportamiento humano". Separe los juegos de folclore, la etnografía o los estudios de etología.

Logro académico. Se entienden como los resultados que los estudiantes logran después de haber tenido experiencias de aprendizaje significativas; a partir de la autorreflexión con sus profesores sobre los conocimientos adquiridos, las competencias adquiridas y las nuevas habilidades adquiridas.

La RAE (2001) define la psicomotricidad como un conjunto de técnicas para estimular la coordinación de las funciones motoras y mentales.

Las principales características de los juegos tradicionales son: Según Alfaro (2016): A libre elección del niño, es decir, voluntario. Tiene un lugar y un momento determinado también por el niño y su motivación. No espera resultados finales más solo el placer del juego para el niño. Muchas veces se aleja de la realidad del ambiente debido a que permite dar cuerda a la imaginación del niño. Se produce en espacios donde el niño siente confianza. Respeta reglas que van en función de la madurez del niño. Permite la socialización. Muchas veces no amerita la presencia de materiales para que se ejecute el juego. Permite desarrollar el conocimiento crítico del niño y la resolución de problemas.

Estas características permiten que, a su vez, se desarrollen ciertas capacidades, las cuales dan la importancia debida de la ejecución de los juegos tradicionales Alba. (2021): Permite el desarrollo motriz. Ejerce una mejora en el desarrollo de la concentración y la memoria. Ayuda a desarrollar un pensamiento crítico y dar solución a problemas. Permite reconocer las partes de su cuerpo, fuerza y habilidades. Genera que los niños socialicen. Permite identificar emociones tanto positivas como negativas. Ayuda en el desenvolvimiento y establecimiento de metas. Permite la comunicación mediante el lenguaje verbal y no verbal.

El juego como estrategia de enseñanza es muy empleado actualmente, donde la gamificación permite, por medio de la planificación docente, establecer métodos, objetivos, reglas y hasta el logro de resultados resaltantes al aplicar este tipo de didáctica educativa Huamán. (2018). A su vez, como estrategia de enseñanza, permite que se pueda generar el avance de la dimensión cognitiva, donde por medio de la aplicación de juegos lúdicos, se puede desarrollar el lenguaje del niño (Cornellà, et al 2020).

El juego se puede clasificar según Meneses y Monge (2001): Juegos sensoriales: Los cuales están caracterizados por la capacidad de desarrollar los sentidos, priorizando el actuar pasivo de los niños. Juegos de desarrollo anatómico: Los cuales permiten generar una maduración del sistema esquelético y muscular. Juegos organizados: Son aquellos donde se establecen reglas, se necesita que los participantes puedan asumir distintas funciones y responsabilidades.

Los juegos pre deportivos: Son aquellos donde la competencia es fundamental, las reglas y desarrollo de autonomía permiten generar la iniciativa en los niños, además, permite resolver emociones y su conocimiento al obtener el resultado de perder o ganar.

Para Piaget (1956), los cambios del juego y la elección del mismo, dependen mucho de la etapa madurativa del niño, pudiendo elegir entre los distintos tipos de juego: Primero nos encontramos frente a la etapa de 0 a 2 años de edad, donde los juegos son netamente funcionales, los cuales se basan en la repetición constante del mismo juego. Estos no son solo realizados en función a la presencia de algún material didáctico, ya que el gatear, arrastrarse o caminar, también es considerado como un juego funcional. Luego, en la etapa de 2 a 6 años, se realizan los juegos simbólicos, donde ya se emplea la interpretación de juegos en función a la presencia de objetos, la creación de personas reales o ficticios y escenas creíbles, como la de cuidar a un bebé. De tal manera que, los niños empiezan a asimilar su entorno, mejorando también la comunicación con el desarrollo del lenguaje. Posteriormente, entre los 6 y 7 años, se desarrolla el juego en base a reglas, donde efectivamente, se deben de respetar y cumplir reglas para poder llevar a cabo un juego en específico. Esta etapa de juego, permite desarrollar el compañerismo, la socialización, la memoria, el manejo de emociones y la mejora del lenguaje.

Los principales juegos tradicionales que podemos mencionar, son los siguientes (Perú Educa; 2012): Juego de canicas, juego que es realizado preponderantemente por los varones, empleando canicas o bolitas para poder realizar el juego. Trompo, consiste en el uso de un objeto de madera con forma de trompo, el cual es lanzado con una cuerda para que gire. Rayuelo, también conocido como mundo, consiste en el dibujo de casilleros en el piso, donde los participantes lanzan un objeto sin que este toque alguna línea y saltan esquivando el casillero que les tocó. Salta liga, es uno de los juegos ampliamente jugados, se ata un cordel o elástico de mínimo 5 metros de largo y es separado por dos participantes, quienes se colocan en cada lado para que el tercer participante pueda saltar. Chilalá o mamá yuca, es un juego de grupo, donde los participantes sentados piden auxilio para no ser robados. Carretilla, es un juego de pareja, donde el participante que está de pie sujeta de los pies al participante que va en decúbito ventral en el piso.

La psicomotricidad, tiene múltiples definiciones, una de ellas, la cual tuvo una mayor condensación, fue la de The European Psychomotricity, quienes la definían como “basada en una visión global del ser humano, en la unidad de cuerpo y mente, la psicomotricidad integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y físicas en la capacidad del individuo de ser y actuar en un contexto psicosocial” (Da Silva, et al; 2020).

A su vez, desglosando la palabra psicomotricidad, “psico” referido a cognitiva y emocional y “motricidad” enfocada al físico y motor, dan definición a la dualidad del cuerpo y mente (Rodríguez. Et al 2021)

Dado a que existe una dificultad reconocida al intentar definir a la psicomotricidad, como también el conceptualizarla, se ha podido destacar en palabras a la identidad propia y el procedimiento reeducativo (Berdila. Et al 2019).

Su importancia radica en el desarrollo de la personalidad del niño, además de la mejora cognitiva, motor, social y afectiva (Michalski et al 2019). Según el tipo de actividad realizada, se puede obtener aprendizajes en grafomotricidad, lectoescritura, como también el desenvolvimiento crítico (León et al 2021).

La psicomotricidad permite el conocimiento del cuerpo, los límites y el proponerse metas cada vez más altas, que irán en función al desenvolvimiento

del niño en los distintos ambientes en que ejecuta las actividades (Martínez et al 2021).

Debido a que se necesita emplear varias zonas motoras y neuronales, permite la maduración y la dualidad del desarrollo mental y musculoesquelético (Alonso et al 2020).

Sus beneficios, según el Fórum Europeo de Psicomotricidad y la Federación de Asociaciones de Psicomotricidad del Estado Español, la psicomotricidad permite: Generar interacción entre la emoción, la cognición, el movimiento y el cuerpo; también un desarrollo global; mejora la expresión de la persona; permite relacionarse con el contexto social; mejora la autopercepción de competencia; mejorar habilidades; desarrollo mental.

Los tipos de psicomotricidad son dos, siendo una la gruesa y la otra la fina (Atapoma; 2017). La motricidad gruesa, la cual se clasifica en dominio corporal dinámico y estático, tiene dentro del dominio corporal la realización de funciones tales como: La coordinación general, donde se producen movimientos como el correr, andar, rastrear, gatear, trepar y múltiples movimientos simultáneos. El equilibrio dinámico, donde se desarrolla el plano móvil, el plano horizontal y el plano inclinado. La coordinación viso motriz, donde se emplean cuerdas, aros, pelotas. Asimismo, el dominio corporal estático, permite la realización de tres funciones: El propio equilibrio estático. La realización de la respiración abdominal y torácica. La relajación global y segmentaria. Por otro lado, la motricidad fina, define a aquellos movimientos que son desarrollados mediante la motricidad gruesa, ya sea al emplear los huesos, músculos y nervios, pero de manera sincronizada para lograr una mayor precisión, esto permite (Atapoma; 2017): Realizar la coordinación viso manual: La cual consiste en la organización del ojo con la mano para poder realizar movimientos simultáneos, esto se emplea en actividades como coser, cortar, escribir, peinarse, tomar una pelota; etc. Realización de coordinación grafo perceptiva: Consiste en un dominio adecuado del sistema motor y muscular, donde la mano y dedos, realizan actividades con mucha precisión, tales como dibujar, garabatear, escribir y pintar. La prensión: Permite la capacidad de manejo de objetos que necesitas transmitir una sensación para poder ser manipulados.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación:

3.1.1 Tipo de investigación: Investigación básica

El tipo de estudio que se usó fue básico, pues refiere exclusivamente a la base teórica de los fenómenos que se estudiaron, con el fin de buscar conocimiento, profundizar conceptos científicos, proporcionar conocimiento científico con el objetivo de crear nuevos conocimientos o cambiar principios teóricos existentes. (Baena, 2014; Escudero y Cortés, 2019). El estudio correspondió al paradigma cualitativo, ya que su objetivo fue brindar una representación profunda del objeto de análisis, estudiar y contextualizar a los actores del medio natural para comprender y brindar conocimientos explicativos sobre la realidad. (Hernández et al., 2015). Si el propósito de la investigación fue adquirir sistemáticamente nuevos conocimientos, su único propósito fue aumentar el conocimiento sobre una realidad específica. Hernández (2018).

3.1.2 Diseño o método de investigación Hermenéutica- Interpretativa

La hermenéutica fue el diseño de estudio, porque buscó reconocer los desacuerdos entre los hechos genuinos y los hechos sociales, limita la participación humana, contiene varias tendencias humanísticas interpretativas y tiende a la connotación del comportamiento y la existencia humana. Modelo que la educación es un asunto social, las experiencias vividas y los actores clave del proceso educativo, y enfatiza que los cambios en el conocimiento de las maestras mejoran su destreza pedagógica. (Barrero et al., 2011). Así mismo, la hermenéutica pretendió abordar, estudiar, analizar y construir el conocimiento a través de un proceso explicativo, donde la validez y la confiabilidad son requisitos estrictos para los investigadores. (Herrera, 2019) con un enfoque cualitativo, el cual nos ayudó a la recolección de datos.

La hermenéutica ofrece una alternativa a los estudios que se enfocan en la interpretación de textos. Implica un proceso dialéctico en el que el investigador se mueve entre partes y totalidades del texto para obtener una comprensión completa del mismo (bucle interpretativo). Hernández (2018)

3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización:

Tabla 1

Matriz de categorización

Categoría	Subcategorías
Aporte de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje, en los estudiantes de inicial.	Limitaciones de los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad.
	Importancia del uso de juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes
	Tipos de juegos tradicionales.
	Experiencias de los profesores

Nota: autoría propia

3.3 Escenario de estudio:

El escenario de estudio se halló en la región y/o departamento de Ancash, en el distrito poblado de Chimbote, en la provincia de Santa, la cual dicha institución pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local Santa– Ancash. (UGEL), esta institución educativa se considera un tipo de escuela escolarizada, con un tipo de gestión pública, en el cual brinda servicio educativo a la educación básica regular (EBR) con un nivel inicial – jardín y un género mixto de niños, con un horario de atención en el turno de la mañana.

3.4 Participantes:

Se considera como participantes a todos aquellos que se involucran dentro de la observación del aula. Serán: Directivos, docentes de inicial, estudiantes de educación inicial. Para esta investigación los participantes o informantes de estudio son especialistas en el área a tratar. Con dos directores a cargo de dichas instituciones. Constará de 6 profesoras de Educación Básica Regular (EBR) con una experiencia en el cargo de más de 7 años en la labor docente. Del mismo modo se contó con una población de 100 niños de la edad de 4 y 5 años de educación inicial al igual que los padres de familia.

Tabla 2:

Sujetos entrevistados (informantes)

Cargo	Años en la institución educativa	Grado de estudio propósito	Condición
Director 1	11 años	Magister	Nombrado
Director 2	10 años	Magister	Nombrado
Docente 1	10 años	Licenciada	Nombrado
Docente 2	10 años	Licenciada	Nombrado
Docente 3	10 años	Licenciada	Nombrado

Tabla 3:

Estudiantes de educación inicial (población)

Instituciones educativas para recopilar información	
Institución educativa X	Institución educativa Y
Población de niños 60 del nivel inicial	Población de niños 40 del nivel inicial

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Para la recolección de datos se utilizó la entrevista como técnica cualitativa. Dicho instrumento se realizó a través de una serie de preguntas a los docentes de otros grados, con el objetivo de conocer las opiniones de los demás colegas. Para la recolección de datos informativos en cuanto al desarrollo de los niños se realizó guía de observaciones de campo, este instrumento nos permitió evaluar de manera sistemática a los niños. Como también ficha de análisis documental investigación.

3.6. Procedimientos:

En la parte de los procedimientos se seleccionó en tres etapas los cuales fueron: Etapa exploratoria: Se trata de reconocer las suposiciones con los que empiezan los investigadores y reconocer que estos pueden obstaculizar la investigación. Es por ello se presentan los conceptos teóricos que sustentan el marco teórico que sustenta el estudio, así como los marcos referencial, espaciotemporal y

sociológico que se relacionan con los datos derivados de los fenómenos en estudio. Etapa descriptiva: Los datos de experiencia se extraen de muchas fuentes: historias de experiencias personales, notas sobre las experiencias de algunos maestros, entrevistas, relatos autobiográficos y relatos documentales de observaciones. Etapa estructural: En este proceso, el problema es el acceso más directo a la experiencia vivida. Su objetivo es entender lo que significa ser un maestro, madre o padre, para vivir una vida docente satisfactoria con los estudiantes. Entonces cuando reflexiono sobre mi experiencia docente, no lo hago como psicólogo o sociólogo, etc.

3.7. Rigor científico:

La literatura científica, recopilación de información, teorías científicas confirmadas por fuentes confiables, que sirvieron de base para comparar los resultados obtenidos, nos dio una idea más clara de los resultados que hemos podido obtener en este estudio cualitativo. Experiencia de los entrevistados sobre sus experiencias en el devenir de trabajo educativo en las aulas de los niños. Aprender el lenguaje científico y técnico del investigador, es decir, centrarse en un tema, permitió que las diversas ideas reveladas en las entrevistas nos lleven a la conclusión final.

Jean Piaget. (1956) enmarcó la formación de signos en el desarrollo de su teoría, y los juegos también tienen una función simbólica

Vygotsky (1924). Creía que el juego surgía de la necesidad de comunicarse con otras personas. El juego es una actividad social que trabaja con otros niños para adquirir cualidades que complementan el juego mismo.

Según Morera (2008). Los juegos tradicionales son parte de la vida humana y no pueden vivir sin ellos ya que es parte de su expresión social y cultural.

Galindo (2018) y Maríns (2018) argumentan que el juego tradicional tiene un papel trascendente en el aprendizaje de los niños.

3.8. Método de análisis de la información:

Como las respuestas fueron de fuentes orales para las entrevistas, la información se analizó mediante el análisis del discurso. El estudio del discurso considera la expresión como un evento expresivo en el área social de la interacción humana; explora la dependencia entre las nociones y el contexto,

señalando los discursos, su génesis, su modo de fluir y el contenido que los conduce; análisis para sustentar resultados que permitirán la interpretación de documentos y textos, significado derivado de unidades de análisis, para producir hallazgos. (Arbeláez & Onrubia, 2014; Hernández et al., 2015; Urra et al., 2013).

3.9. Aspectos éticos:

Para realizar la investigación, los entrevistados no fueron manipulados durante el proceso de entrevista y se respetó su autonomía para dar respuestas; los resultados obtenidos se presentaron de manera objetiva y transparente, con teniendo el principio de legitimidad, y la información recopilada estuvo protegida por derechos de autor. El uso de la herramienta requirió permiso de los participantes, manteniendo la autenticidad y preservación de la identidad, a cada participante se le asignó un código para preservar lo anónimo de las contestaciones emanadas durante la conversación, además se solicitó permisos para registrar la entrevista, para un análisis más detallado de las respuestas.

Riesgos (principio de no maleficencia): En el estudio se informó a los participantes que no existe ningún riesgo o daño involucrado en el estudio. Pero si hay un problema, puede causar molestias. El informante fue libre de contestar o no contestar.

Principio de ejecución: Se le informó que los resultados del estudio fueron entregados a la institución al finalizar el estudio. No recibió ningún beneficio económico o de otro tipo.

Confidencialidad (principio de objetividad): los datos recabados fueron anónimos y no identificaron de ningún modo a los participantes. Se garantizó que la información proporcionada por los denunciantes fue completamente confidencial y no se utilizó para ningún otro propósito que no sea la investigación. Los datos fueron retenidos por el investigador principal y convenientemente borrados transcurrido un determinado periodo de tiempo.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIONES

A continuación, se presentó los resultados después de la recopilación de datos de los instrumentos a evaluar a docentes y estudiantes del nivel inicial. Se establecieron categorías y subcategorías que permitieron organizar de una mejor manera la información obtenida. Siendo ello lo siguiente:

Respecto a la primera subcategoría emergente

Cuadro 1.

Ficha de análisis hermenéutico respecto a las limitaciones de los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad.

Subcategoría emergente	Limitaciones de los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad	
Fuentes utilizadas	Tipo de fuente	Codificación
	Entrevista (informantes)	A001- A002- B001- B002
	Fuente escrita	FE001- FE002
	Fuente audiovisual	X004
Unidades de significado	Lateralidad- Espacio corporal- déficit de atención	
Respecto a las fuentes orales:	<p>“Existen muchas limitaciones psicomotrices en los estudiantes del nivel inicial y una de las más comunes que he podido observar es el control de su equilibrio en los niños” (A001).</p> <p>“Al hablar de psicomotricidad hay: finas y gruesas que éstas ayudan a su desarrollo corporal (su cuerpo) y óculo manual (las manos) dentro de las limitaciones frecuentes es el déficit de atención, la lateralidad y espacio corporal” (A002).</p> <p>“Nos referimos a la poca madurez que tienen los niños de los patrones motrices como por ejemplo hay niños que confunden las letras con los números eso es una limitación psicomotriz” (B001).</p>	

	<p>“una de las limitaciones psicomotrices en los niños es la falta de orientación de espacio temporal y lateralidad que tienen algunos niños para ubicarse dentro de su espacio” (B002).</p>
<p>Respecto a las fuentes escritas: (Parafraseo)</p>	<p>La psicomotricidad permite el conocimiento del cuerpo, los límites y el proponerse metas cada vez más altas, que irán en función al desenvolvimiento del niño en los distintos ambientes en que ejecuta las actividades (FE001). Debido a que se necesita emplear varias zonas motoras y neuronales, permite la maduración y la dualidad del desarrollo mental y musculoesquelético. (FE002).</p>
<p>Respecto a las fuentes audiovisuales (Descripción)</p>	<p>Como parte del instrumento de recolección de datos en cuanto a los niños se utilizó la guía de observación para poder conseguir información en cuanto a sus limitaciones motrices y con ello se observa que los niños tienen cierta limitación en espacio corporal, lateralidad de izquierda a derecha, delante- detrás para reconocer los objetos y la ubicación en donde se encuentran, también se puede observar que no les gusta seguir ciertas reglas de juego ni seguir a sus compañeros. (X004).</p>
<p>Análisis hermenéutico (Proceso de triangulación de las fuentes utilizadas)</p>	<p>Se puede concluir que en los resultados obtenidos de las fuentes orales a dichos informantes los cuales se entrevistó tienen ciertas coincidencias en cuanto a las limitaciones que presentan los estudiantes como es la lateralidad derecha- izquierda, nociones de arriba- abajo, su espacio corporal, el uso de los juegos tecnológicos también ha influido la escasez de los juegos vivenciales, de los juegos tradicionales como fortalezas a su psicomotricidad. En cuanto a las fuentes escritas existen diferentes autores que nos hablan acerca de la psicomotricidad y la importancia que tiene ello en los niños como en el conocimiento de su propio cuerpo que irán en</p>

	función al desenvolvimiento del niño en los distintos ambientes en que ejecuta las actividades
--	--

Luego de haber realizado el análisis hermenéutico de las fuentes observadas se llegó a reconocer las siguientes limitaciones de los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad: Como una de las principales limitaciones que se encontró en los niños es el espacio temporal en el cual sabemos que esta noción es importante porque les permite que comprendan el mundo respecto de sí mismos. En las cuales con unas mejores estrategias que se empleen puedan construir conocimientos posteriores. Otra de las principales limitaciones que se pudo obtener es la lateralidad, la ubicación espacial y cuando existe una irregularidad lateralidad se presentan alteraciones tanto al escribir como al leer. Como punto importante también se encontró la confusión de letras con números.

Discusiones: Finalmente luego de recopilar los datos obtenidos podemos decir que estamos de acuerdo con el autor Da silva (2020) que nos indica que la psicomotricidad permite el conocimiento del cuerpo, los límites y el proponerse metas cada vez más altas, que irán en función al desenvolvimiento del niño en los distintos ambientes en que ejecuta las actividades. Cuando el niño no logra lo mencionado a cierta edad podemos encontrar problemas motrices que afectaran en su desarrollo del infante. A la vez y siguiendo con la linealidad de limitaciones motrices discrepamos con el autor Andreu (2023) la cual su investigación tuvo como finalidad comprender cómo se evalúa la psicomotricidad mediante diferentes escalas utilizadas en la práctica psicomotriz en educación infantil, discutir la legitimidad de las pruebas psicológicas y analizar las características, funciones y capacidades de la prueba. Como resultado final de la investigación cualitativa concluimos que sí existen limitaciones motrices en los niños, pero con un buen desarrollo y acompañamiento de los profesores y padres de familia podrán ayudar al menor.

Respecto a la segunda subcategoría emergente

Cuadro 2.

Ficha de análisis hermenéutico respecto a la importancia del uso de juegos tradicionales.

Subcategoría emergente	Importancia del uso de juegos tradicionales	
Fuentes utilizadas	Tipo de fuente	Codificación
	Entrevista (informantes)	A002- B001- C003
	Fuente escrita	FE003- FE006
	Fuente audiovisual	X001- X002-X003
Unidades de significado	Desarrollo de las diferentes habilidades sociales- habilidades cognitivas- desarrollo de su cuerpo.	
Respecto a las fuentes orales:	<p>“La importancia de los juegos tradicionales en la habilidad psicomotriz permite el desarrollo de diferentes habilidades en los niños, estos juegos también aportan en el trabajo colaborativo, la comunicación de ideas, resuelve conflictos” (A002).</p> <p>“Es muy importante porque a través del juego potenciamos en los niños el desarrollo de su cuerpo y sus sentidos y también la socialización, es por eso que es muy importante los juegos tradicionales. A través del juego los niños aprenden de muchas maneras, cognitivas, afectivas, interactivas y más, ayudan a forjar vínculos con las personas, a mejorar su autoestima y su capacidad de autoafirmación”. (B001)</p> <p>“Hablar de la importancia de los juegos tradiciones en el desarrollo de la psicomotricidad permite que el niño tenga contacto con la naturaleza, alejado de la tecnología. (B003).</p> <p>“A su vez, como estrategia de enseñanza, permite que se pueda generar el avance de la dimensión cognitiva, donde por medio de la aplicación de juegos lúdicos, se puede desarrollar el lenguaje del niño”</p>	

<p>Respecto a las fuentes escritas: (Parafraseo)</p>	<p>“Permite el desarrollo motriz. Ejerce una mejora en el desarrollo de la concentración y la memoria. Ayuda a desarrollar un pensamiento crítico y dar solución a problemas. Permite reconocer las partes de su cuerpo, fuerza y habilidades. Genera que los niños socialicen. Permite identificar emociones tanto positivas como negativas. Ayuda en el desenvolvimiento y establecimiento de metas. Permite la comunicación mediante el lenguaje verbal y no verbal”. (FE003)</p> <p>“A su vez, como estrategia de enseñanza, permite que se pueda generar el avance de la dimensión cognitiva, donde por medio de la aplicación de juegos lúdicos, se puede desarrollar el lenguaje del niño”. (FE006)</p>
<p>Respecto a las fuentes audiovisuales (Descripción)</p>	<p>Como parte de las fuentes audiovisuales tenemos los video documentales que los ponentes de otros países explican la importancia de la psicomotricidad los niños donde indica que la psicomotricidad hace el que niño aprenda a través del movimiento corporal, las emociones y esto hace que el proceso de aprendizaje sea mas optimo, es por ello que la psicomotricidad en el Perú dejó de ser un taller para ser un área porque es importante que el niño este conectado tanto el área corporal y mental. (X001).</p> <p>Los juegos tradicionales son importantes porque ayudan a los niños a saber sobre su cultura su origen, ayudan también a su desenvolvimiento psicomotor como saltar, trepar consiguen aprendizajes que con ayuda de los juegos mejoran para su vida diaria y su aprendizaje cognitivo. (X002)</p> <p>La vida infantil no puede concebirse sin juego, jugar es su principal actividad y responde a la necesidad de los niños, es un impulso primario que nos empuja desde el nacimiento a descubrir, explorar y amar el mundo que nos</p>

	rodea, jugar es una de las fuentes mas importantes del aprendizaje (X003)
Análisis hermenéutico (Proceso de triangulación de las fuentes utilizadas)	<p>Como análisis hermenéutico y respecto a las fuentes orales como primer punto se puede concluir que la importancia de los juegos tradicionales permite el desarrollo de diferentes habilidades en los niños y fortalecemos en ellos su identidad cultural, su lugar de origen de una manera más divertida y desarrollando su psicomotricidad a su vez ayuda que los niños tengan contacto con la naturaleza, alejado de la tecnología.</p> <p>A su vez, como estrategia de enseñanza, permite que se pueda generar el avance de la dimensión cognitiva, donde por medio de la aplicación de juegos lúdicos, se puede desarrollar el lenguaje del niño.</p>

Luego de haber realizado el análisis hermenéutico de las fuentes observadas se llegó a reconocer las siguientes importancias del uso de juegos tradicionales: La socialización como punto importante, ya que a través del juego se interactúa de manera integrada, Identidad y cultura porque de esta manera los niños descubren los juegos que han vivido y pasado su familia, Desarrollo psicomotor, Mejora el lenguaje del niño

Discusiones: Finalmente luego de recopilar los datos obtenidos podemos decir que estamos de acuerdo con el autor Vygotsky (1924) donde él creía que el juego surgía de la necesidad de contacto con los demás es así como según Morera (2008) "Los juegos tradicionales son parte del quehacer humano y no pueden prescindir de los juegos porque es parte de su expresión social y cultural que las personas juegan en relación con su entorno. Discrepamos en cierta parte con el autor Maestro (2005) La difusión de los juegos tradicionales siempre ha sido de boca en boca, pero también de dos formas: verticalmente a través de la familia y horizontalmente a través de la socialización. Ya que existen diferentes formas de difundir los juegos tradicionales

Respecto a la tercera subcategoría emergente

Cuadro 3.

Ficha de análisis hermenéutico respecto a los tipos de juegos tradicionales.

Subcategoría emergente	Tipos de juegos tradicionales	
Fuentes utilizadas	Tipo de fuente	Codificación
	Entrevista (informantes)	A001- A002- B001- C002
	Fuente escrita	FE005
	Fuente audiovisual	X004- X005
Unidades de significado	Mundo - La rayuela - La gallinita ciega - Las escondidas- Tres en raya- El gato y el ratón	
Respecto a las fuentes orales:	<p>“Tipos de juegos tradicionales: Tumbas latas, Tres en raya, Arroz con leche, El lobo, Mundo, Las sillas, Las escondidas”. Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes ya que a través del juego se crean valores, como por ejemplo el respeto hacia los compañeros” (A001).</p> <p>“tipos de juegos tradicionales: El gato y el ratón, Kiwi Mundito, La cuerda, La rayuela, La gallinita ciega, Las escondidas, El juego del pañuelo Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes ya que a través del juego los niños aprenden y asocian los conocimientos a través del juego” (A002)</p> <p>“Tipos de juegos tradicionales: Las canicas, Los taps, Trompito, La gallinita ciega, Las escondidas, Tres en raya, La sogá, La carretilla, El yoyo, El gato y el ratón, Piedra, papel o tijera, El pañuelo. Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes”. (B001)</p>	

	<p>“Juegos tradicionales: Vóley, Fútbol, Piedra papel o tijera, La soga, El escondite, Cuatro esquinas, Kiwi, Carrera de sacos, Salta soga, Canicas, Yo-yo, Arroz con leche</p> <p>Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes ya que a través del juego desarrollamos en los niños múltiples capacidades que esto a la vez permite mejorar sus aprendizajes.</p>
<p>Respecto a las fuentes escritas: (Parafraseo)</p>	<p>Los principales juegos tradicionales que podemos mencionar, son los siguientes: Juego de canicas, juego que es realizado preponderantemente por los varones, empleando canicas o bolitas para poder realizar el juego. Trompo, consiste en el uso de un objeto de madera con forma de trompo, el cual es lanzado con una cuerda para que gire. Rayuelo, también conocido como mundo, consiste en el dibujo de casilleros en el piso, donde los participantes lanzan un objeto sin que este toque alguna línea y saltan esquivando el casillero que les tocó. Salta liga, es uno de los juegos ampliamente jugados, se ata un cordel o elástico de mínimo 5 metros de largo y es separado por dos participantes, quienes se colocan en cada lado para que el tercer participante pueda saltar. Chilalá o mamá yuca, es un juego de grupo, donde los participantes sentados piden auxilio para no ser robados. Carretilla, es un juego de pareja, donde el participante que está de pie sujeta de los pies al participante que va en decúbito ventral en el piso. (FE005)</p>
<p>Respecto a las fuentes audiovisuales (Descripción)</p>	<p>Respecto a las fuentes audiovisuales como documentales en los cuales nos hacen referencia a los tipos de juegos tradicionales, se comenta que la ciudad en el cual se vive se debe asumir como su misión primaria de ser una ciudad para jugar, ya que esto si es así será una ciudad justa,</p>

	<p>democrática para todos. Para un niño jugar no es tan simple, pero es muy importante. Existieron diferentes pedagogos como Piaget, Sigmund Freud, Montessori que nos enseñaron que los primeros años de vida son importantes en los niños. (X004)</p> <p>En cuanto a la ficha de observación en el desarrollo de la psicomotricidad con los juegos tradicionales se pudo concluir que el jugar aceptan las opiniones de los demás y construyen reglas en conjunto, se mejora el compañerismo y la habilidad de socializar con sus pares con los diferentes tipos de juegos tradicionales. (X005)</p>
<p>Análisis hermenéutico (Proceso de triangulación de las fuentes utilizadas)</p>	<p>Tanto en las diferentes fuentes orales, escritas y audiovisuales podemos concluir que existen diferentes tipos de juegos tradicionales tales como: Vóley, Fútbol, Piedra papel o tijera, La soga, El escondite, Cuatro esquinas, Kiwi, Carrera de sacos, Salta soga, Canicas, Yo-yo, Arroz con leche. Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes ya que a través del juego desarrollamos en los niños múltiples capacidades que esto a la vez permite mejorar sus aprendizajes.</p>

Luego de haber realizado el análisis hermenéutico de las fuentes observadas se llegó a reconocer los siguientes tipos de juegos tradicionales: Kiwi, Mundo, Arroz con leche, La soga, El escondite

Siendo estos juegos tradicionales y los demás que se desarrollan en la escuela permiten mejorarlos aprendizajes de los estudiantes ya que a través del juego los niños aprenden y asocian los conocimientos a través del juego.

Los juegos tradicionales ayudan en muchos aspectos en el desarrollo de los niños como parte importante es que son juegos que han pasado de generación en generación y que con el paso del tiempo aún siguen siendo relevantes e importantes hasta la actualidad.

Otro aspecto importante en los juegos tradicionales que es mediante las actividades de juego el niño se siente libre de poder expresarse, va descubriendo el mundo que le rodea, de esta manera reflexiona y sobre todo aprende jugando.

Discusiones:

Finalmente, luego de recopilar los datos obtenidos podemos decir que estamos de acuerdo con los autores Galindo (2018) y Maríns (2018) argumentan que el juego tradicional es trascendente en el aprendizaje de los pequeños. Asimismo, el juego es innato al ser humano cuando nace jugando, de hecho, se desarrolla desde el vientre de su madre con algunos movimientos corporales básicos. Por otro lado, el juego permite desarrollar la humanidad del individuo, genera placer y emociones; así, les permite descubrir el entorno y la naturaleza de la sociedad indígena. Discrepamos con el autor Yllanes. (2019). El cual indica que el aspecto físico es importante, porque la flexibilidad física y la destreza se mejoran a través del juego, pero el juego también tiene un valor social, donde los niños pueden interactuar.

Finalizando la discusión podemos concluir en esta subcategoría emergente que los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo del niño ayudándolo así a su madurez, socialización entre pares, entre otros.

Respecto a la cuarta subcategoría emergente

Cuadro 4.

Ficha de análisis hermenéutico respecto a las experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales.

Subcategoría emergente	experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales.	
Fuentes utilizadas	Tipo de fuente	Codificación
	Entrevista (informantes)	A001- A002- B001- C001- C002
	Fuente escrita	FE006- FE007
	Fuente audiovisual	X006
Unidades de significado	Aprenden diferentes destrezas motrices- mejora el desarrollo corporal- desarrollo psicomotor	
Respecto a las fuentes orales:	<p>“Los juegos tradicionales aportan en gran medida el desarrollo psicomotriz en los niños, ya que ahora están los juegos libres donde ellos pueden explorar su cuerpo y ellos realizar diferentes movimientos, se aprenden diferentes destrezas motrices que ayudan a resolver problemas en mención al movimiento. Les permite estructurar su esquema corporal, y mejorar la convivencia con los demás” (A001).</p> <p>“Los juegos tradicionales aportan en gran medida el desarrollo psicomotriz en los niños ya que mejora el desarrollo corporal, de los sentidos, la fuerza y el control de ella. Mejoran su motricidad fina y gruesa”. (A002)</p> <p>“Considero que sí aportan en el desarrollo psicomotor porque a través del juego el niño gana la confianza del uso de su cuerpo, en el desenvolvimiento de los juegos, de las actividades diarias, en su control muscular y su fuerza también. Mejora el equilibrio corporal, ayuda a la fuerza en sus movimientos etc”. (B001)</p> <p>“Si, los juegos estimulan el manejo y la coordinación de las diferentes partes de su cuerpo. Realizar juegos</p>	

	<p>tradicionales, juegos que han venido de generación en generación y poco a poco se han ido perdiendo por el reemplazo de otras actividades ha hecho que los niños, puedan mejorar su confianza, su autonomía y aprendan a socializa” (C001).</p> <p>“Los juegos son innatos en los niños, son actividades espontaneas, se crean experiencias, se genera mayor seguridad y se mejora su desarrollo psicomotor. Los juegos los utilizamos como didáctica, como recurso, estrategias para que puedan aprender de una forma dinámica y creativa” (C002)</p>
Respecto a las fuentes escritas: (Parfraseo)	<p>Como estrategia de enseñanza, permite que se pueda generar el avance de la dimensión cognitiva, donde por medio de la aplicación de juegos lúdicos, se puede desarrollar el lenguaje del niño (FE006)</p> <p>El juego como estrategia de enseñanza es muy empleado actualmente, donde la gamificación permite, por medio de la planificación docente, establecer métodos, objetivos, reglas y hasta el logro de resultados resaltantes al aplicar este tipo de didáctica educativa. (FE007)</p>
Respecto a las fuentes audiovisuales (Descripción)	<p>Los juegos tradicionales han tenido impacto a nivel nacional por parte de diferentes ponencias que se ha realizado. Eunices Meneces a sido una gran gestora por la recuperación de los juegos tradicionales, que en la actualidad los niños ya no juegan lo que si gustaba de los abuelitos, como por ejemplo el trompo, rondas infantiles, etc, en el cual se busca que vuelvan los juegos tradicionales. (X006)</p>
Análisis hermenéutico (Proceso de triangulación de	<p>Como conclusión de las diferentes fuentes tanto: orales, escritas y audiovisuales se busca saber las experiencias de las docentes en las diferentes instituciones educativas</p>

las fuentes utilizadas)	en educación inicial y todas ellas afirman la importancia de los juegos en el desarrollo psicomotor de los niños.
-------------------------	---

Luego de haber realizado el análisis hermenéutico de las fuentes observadas se llegó a reconocer las experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales favoreciendo en los niños el desarrollo psicomotriz como parte de su aprendizaje y desarrollo tanto cognitivo, social, motor. Explorar su cuerpo Mejora su desarrollo psicomotriz

Discusiones:

Finalmente, luego de recopilar los datos obtenidos podemos decir que estamos de acuerdo con el autor Diaz. (2019). El juego también tiene valor educativo, ya que motiva y estimula importantes procesos de aprendizaje, especialmente en la educación básica. Al respecto, Bruner afirma que los juegos son un medio para mejorar la vida cognitiva, psicológica, social y cultural de los individuos. Mientras juegan, los niños aprenden a socializar, trabajar en equipo, ser solidarios, desarrollar la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismos. Con este fin, es importante que los docentes consideren desarrollar lecciones de juego en el aula y comprendan que las lecciones no tienen que ser completamente teóricas, sino prácticas y dinámicas. Pero discrepamos con el autor Rojas (2015) que indica el juego tradicional es muy importante en las escuelas y los maestros lo usan para motivar a los niños a aprender. Podemos decir que los juegos tradicionales son importantes no solo en las escuelas si no también en la casa, en el barrio y en todo vinculo social con sus pares, que estos a la vez sirven para mejorar, además, beneficia el proceso de aprendizaje, socialización, creatividad e imaginación. Como ya se mencionó anteriormente, permitiéndoles socializar de manera más autónoma y libre con el entorno que los rodea.

Como conclusión se busca saber las experiencias de las docentes en las diferentes instituciones educativas en educación inicial y todas ellas afirman la importancia de los juegos en el desarrollo psicomotor de los niños.

Finalmente, como punto importante de las categorías emergentes se encuentra: Aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje, en los estudiantes de inicial. Se sabe que los juegos tradicionales han aportado de manera muy importante y significativa a los procesos pedagógicos, ya que a través de los juegos tradicionales identificamos costumbres por parte de una comunidad, los estilos de vida que se ha llevado y se siguen llevando de generación en generación, las tradiciones. Representan también y mejoran el desarrollo corporal, social y afectivo de los niños y como aportes podemos señalar:

- Desarrollo físico podemos decir que mejoran su coordinación psicomotriz de su cuerpo y la motricidad fina y gruesa, ayudan a que el cuerpo a través del juego esté en movimiento y esto a la vez el deporte en los niños general energía y es salud.
- En el desarrollo del pensamiento crítico: ayuda al reconocimiento de formas, texturas, tamaños, colores, lateralidad, espacio temporal, resolución de problemas.
- En el desarrollo de la comunicación: la interacción con sus pares, la socialización que se da en el juego y la manera como se integran, las reglas que tienen que cumplir respetando a los compañeros, desarrollan su imaginación y su creatividad.
- En el desarrollo personal: se fomenta el trabajo en equipo, se construye valores como el respeto, la tolerancia, la empatía, se aprende a convivir con sus iguales
- En el desarrollo científico van explorando de acuerdo a sus necesidades de juego, las ganas de querer descubrir los lleva a explorar e indagar por conocer más acerca de lo que les interesa.

Es por ello que la influencia positiva de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los niños tanto en su desarrollo motor, afectivo, cognitivo no solo debe quedarse en aula si no incentivar a los padres de familia a que sigan desarrollando estos juegos en casa para un mejor aprendizaje. No solo con los padres de familia, todos estos aportes de los juegos tradicionales se deben incentivar también a los profesores la importancia de ello y utilizarla como una herramienta pedagógica dentro del aula. Con un mejor desarrollo y utilización de los juegos tradicionales hacemos experiencias significativas en los niños.

V. CONCLUSIONES:

El aporte de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje, en los estudiantes de inicial, permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, a su vez, la socialización, el reconocimiento de límites, la maduración mental y motora, y al cumplir logros aumenta su autoestima y con ello disminuye la procrastinación.

Las principales limitaciones de los aprendizajes, están ligadas al control del equilibrio, el déficit de atención, la lateralidad y el espacio corporal, que, a su vez, se relacionan en su mayoría, a la poca madurez motriz que tienen los niños.

La importancia del uso de los juegos tradicionales radica en el gran impacto que generan las limitaciones psicomotrices en el logro de los aprendizajes, ya que, al aplicar los juegos, se podría mejorar la dimensión cognitiva del niño. Los tipos de juegos tradicionales pueden ser juegos sensoriales, juegos de desarrollo anatómico, los juegos organizados y juegos pre deportivos.

La experiencia de los profesores influye grandemente en la realización de las clases escolares, ya que, el conocimiento de una buena didáctica educativa, permitiría la aplicación de juego tradicionales, haciendo la clase más llamativa y generando un mejor aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES:

Como primera recomendación en los juegos tradicionales y al ver que existe un gran número de ellos, es importante poder, incluirlos dentro de la aplicación de la didáctica de cada clase educativa, esto en función de la asignatura y el aprendizaje que se busque lograr. Recordemos que el juego es el pilar principal del aprendizaje de los niños.

Como segunda recomendación dado a que tienen una real importancia las limitaciones evidenciadas en el estudio con respecto a los aprendizajes en los niños de inicial, justificado por el tiempo de pandemia, es recomendable el uso de juegos tradicionales tanto en la escuela como en casa, ya que, en ambos lugares se podrá trabajar la socialización, el control de emociones, la mejora motriz y el respeto a las reglas.

Como tercer lugar se debe de reconocer el uso, objetivo y finalidad de cada juego tradicional, para poder aplicarlos en función al tipo de juego, esto permitirá ser más provechoso para los estudiantes.

Y como cuarto y última recomendación sabemos que la socialización de juegos tradicionales en la experiencia constante de los profesores, permitirá tener un mayor enfoque de sus usos, es por ello, que se recomienda, la constante formación de los profesores con respecto a la didáctica educativa actual.

REFERENCIAS

Alba S. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa los Angeles de Chimbote del Distrito de Chimbote en el año 2019*. (Tesis de Licenciada. Universidad Los Ángeles de Chimbote) repositorio institucional http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24081/ESTRATEGIA_JUEGO_ALBA_LEON_SHIRLEI_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Alfaro (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. (Tesis para optar el Título profesional de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima, Colombia) Repositorio institucional <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/30d199c0-bf50-4e06-b6a8-2fe0766bea42/content>

Alonso Y, Pazos J. (2020) Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo. *Educ. E Pesqui.* 2020; 46 doi: 10.1590/s1678-4634202046207294.

Andreu, J. M. P. (2023). Revisión tipo paraguas de 50 pruebas sobre competencia psicomotora en educación preescolar. *Retos*, 47, 375-383. doi:10.47197/retos.v47.94964

Arbeláez, M., & Onrubia, J. (2014). Análisis bibliométrico y de contenido. Dos metodologías complementarias para el análisis de la revista colombiana Educación y Cultura. *Revista de Investigaciones UCM*, 14(23), 14–31. <https://bit.ly/31A2xbH>

Atapoma Simeón Zonia Leonora (2017). *La psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de la institución educativa privada San Agustín, Santa Anita, 2016*. (Tesis de licenciada. Universidad César Vallejo) Repositorio UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/21601>

Avalos, M. L., Zurita, F., & Cachón, J. (2022). Análisis del perfil psicomotor, dificultad de aprendizaje y nivel emocional en preescolares. *Revista de deporte y ejercicio humano*, 17, 389-399. doi:10.14198/jhse.2022.172.14

Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. (3° ed.) México: Grupo Editorial. Patria.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6aCEBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Baena+2014&ots=NV19xLFjVx&sig=bZfeXgj5tn8tta03oHaQk6TI. PEE#v=onepage&q&f=false>

Barrero, C., Bohórquez, L., & Mejía, M. P. (2011). La hermenéutica en el desarrollo de la investigación educativa en el siglo XXI. *Itinerario Educativo*, 25(57), 101. <https://doi.org/10.21500/01212753.1436>

Berdila A., Talaghir LG, Iconomescu TM, Rus CM. (2019) Valores e interferencias de la psicomotricidad en la educación: un estudio de la literatura específica del dominio. *Rev. Rom. Pentru Educ. multidimensiones*. 2019; 11 :22–42. doi: 10.18662/rrem/175.

Blanco, V. (12 de noviembre 2012). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/resumen-de-teorias-del-juego/>

Borrego-Balsalobre, F. J., Martínez-Moreno, A., Morales-Baños, V., & Díaz-Suárez, A. (2021). Influencia del perfil psicomotor en la mejora del aprendizaje en educación infantil. *Revista internacional de investigación ambiental y salud pública*, 18(23) doi:10.3390/ijerph182312655

Chávez, Z. R. M., Espinoza, A. R. F., Espino, A. M. E., Melgarejo, R. M. A., Chávez, R. M., & Guerrero, O. I. C. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/668>

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Da Silva W., Valente J, Costa E, da Silva P, da Rocha H, do Socorro H., Dias G, Ferreira J, da Silva F., Pamplona V, et al. (2020) Psicomotricidad y Adversidades en la Enseñanza de la Educación Infantil. *Res. Soc. desarrollo* 9: doi: 10.33448/rsd-v9i12.11303.

Dewey, J. & Amundarain, M. (2020). *Democracy and education: an introduction to the philosophy of education*. Buenos Aires, Argentina: Morata.

Díaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales* (Tesis de pregrado). http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf

Federación de Asociaciones de Psicomotricidad del Estado Español. (20 de marzo 2021). *La psicomotricidad*. <https://www.fundacioncaser.org/discapacidad/federacion-de-asociaciones-de-psicomotricistas-del-estado-espanol>

Fórum Europeo de Psicomotricidad. (19 de setiembre, 2022) la psicomotricidad en Europa obtenido de <https://psicomotricistas.es/enlaces/forum-europeo-de-psicomotricidad/>

Freud, S. (2020). *Compendium of psychoanalysis* (Olivera, J trad.) Alianza. (obra publicada en 1900)

Galindo, C. (2018). *Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas*. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales escuela profesional de Educación (Tesis de pregrado). <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/918/GALINDO%20D%c3%8dAZ%2c%20CRIS%20SADRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Groos, K., 1901 & Jimenez, P. (2020). *the play of man*. New York: Appleton.

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.

Herrera, J. (2019). Las prácticas investigativas contemporáneas. Los retos de sus nuevos planteamientos epistemológicos. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Huamán, L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial n° 231 de San Marcos*. (Tesis de pregrado.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Huaraz, Perú) Repositorio ULADECH.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5447?show=full>

Ichalski SC, Szpak A., Loetscher T. (2019) Uso de entornos virtuales para mejorar las habilidades motoras del mundo real en los deportes: una revisión sistemática. *Frente. psicol.* 10 :2159. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02159.

Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relación entre los juegos tradicionales y la intensidad de las emociones experimentadas por los participantes. *Investigación trimestral para el ejercicio y el deporte*, 85(4), 457-467. doi:10.1080/02701367.2014.961048

Lavega, P, (1995). En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el curriculum de educación física. *AULA*, (44)

León A, Mora A, Tovar L. (2021) Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas Contemp. Educ. Política Y Valores.* 9 :1–13. doi: 10.46377/dilemas. v9i1.2861.

Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales*. España

Marín, M. (2018). Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial (Tesis de pregrado). Repositorio digital de UNTUMBES <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/983>

Martínez V, Bernabé M, Lahuerta S, Vega H, Giménez M. (2021) Conocimiento pedagógico de las sesiones de movimiento estructurado en el currículo de Educación Infantil: percepciones de docentes y futuros docentes. *Niño temprano. Educ. J.* 49 :483–492. doi: 10.1007/s10643-020-01090-0.

Marzo, I. (2013). *El Juego Tradicional Como Contenido y Como Herramienta Didáctica en Educación Primaria* (Tesis de licenciatura universidad de Rioja. Cuba https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf

Meneses y Monge (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Ofele. (1998). *Psicología general*. México: Editorial Luminosa

Pere Lavega, Queralt Prat, Unai Sáez de Ocáriz, Jorge Serna & Verónica Muñoz-Arroyave (2018) Aprendizajes de reflexión sobre la acción a través de juegos tradicionales. El caso de la pelota sentada / Aprendizaje basado en la reflexión sobre la acción a través de los juegos tradicionales. El caso de la pelota sentada, *Cultura y Educación*, 30:1, 142-176, DOI: [10.1080/11356405.2017.1421302](https://doi.org/10.1080/11356405.2017.1421302)

Perú Educa (2012) *Sistema Digital para el aprendizaje. Apuntes de Córdova Celi Francisca Lucrecia*. Juegos tradicionales y populares del Perú.

Piaget, J. (1956). *Etapas de Piaget y los juegos*. Recuperado de: <https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/>.

Pimentel K. (2021) Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática. (tesis doctoral. Universidad César Vallejo. Lima) Repositorio UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57961>

Plata, R., & Guerra, G. (2009). El niño con trastorno del desarrollo de la coordinación. *Norte de Salud Mental* (33) <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4830125.pdf>

Prieto, J. P., Jiménez, N. G., Sanz, D. B., & Herrero, D. C. (2021). La sala de psicomotricidad para el trabajo de educación física en educación infantil: Un estudio exploratorio. *Retos*, (39), 106-111. doi:10.47197/retos.v0i39.78398

Quiroz Sandoval, G., Moreno Bravo, C., & Kock Schulz, A. (2019). Relación entre los logros de aprendizaje teórico y práctico en la asignatura de kinesiólogía musculoesquelética y sus métodos de evaluación. [Relación entre los logros de aprendizaje teórico y práctico de la asignatura Kinesiólogía Músculo-Esquelética] *Educación Médica*, 20(3), 179-183. doi:10.1016/j.edumed.2018.10.003

Real academia española: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.6 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [12/05/2023].

Rodríguez J., Figueras S., Ribalta M. (2021) Significados Atribuidos a Los Términos Psicomotricidad y Educación Física En La Educación Infantil. *Rev. Iberoam. Cienc. Acto. Física El Deporte*. 10 :120–137. doi: 10.24310/riccafd.2021.v10i1.10429

Rojas, M. (2015). *Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y los niños del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuquí parroquia pablo arenas durante el año lectivo 2014-2015* (Tesis de pregrado universidad Técnica del norte. Ecuador). Repositorio institucional <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4985/1/05%20FECYT%202547%2>

Suárez-Cano, L., Bernal-Ballén, A., & Briceño Martínez, J.-J. (2023). Estudio multivariado para determinar la relación entre actividad física, condición física y rendimiento académico. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 9(2), 284-301. <https://doi.org/10.17979/sportis.2023.9.2.9520>

Verónica, I. (2016). *El juego desde los jugadores: Huellas en Huizinga y Caillois*. Enrahonar. Quaderns de Filosofia.

Vigotsky, L S. (1979^a). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En L. Vigotsky (Ed.), *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores* (pp. 141-158). Barcelona: Editorial Crítica.

Vives, J. L.: *Obras completas*, (Aguilar trad), (obra original de 1947)

Yllanes, A (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E.N. 256 san pablo –Ayacucho* (Tesis de pregrado).

Repositorio

institucional

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título del Proyecto de Investigación			
Desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial: aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje de las competencias curriculares.			
Autor:		Verónica Solanhs Yamunaqué Siccha	
Código ORCID:		0009-0000-6498-5708	
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	CATEGORIAS APRIORÍSTICAS	METODOLOGÍA

<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo aporta los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro del aprendizaje en los estudiantes de Educación Inicial?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a. ¿Cuáles son las limitaciones que presentan los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes?</p> <p>b. ¿Por qué es importante el uso de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes?</p> <p>c. ¿Qué tipos de juegos tradicionales desarrollan los estudiantes de Educación Inicial durante sus experiencias de aprendizaje?</p> <p>d. ¿Cuáles han sido las experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales en los niños que han presentado dificultad en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Reconocer los aportes de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizaje en los estudiantes de Educación Inicial</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a. Describir las limitaciones que presentan los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes.</p> <p>b. Explicar la importancia del uso de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes.</p> <p>c. Recocer los tipos de juegos tradicionales desarrollan los estudiantes de Educación Inicial, durante sus experiencias de aprendizaje.</p> <p>d. Develar las experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales en los niños que han presentado dificultad en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes.</p>	<p><u>CATEGORÍA</u></p> <p>Aportes de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes.</p> <p><u>SUB CATEGORIAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Limitaciones de los estudiantes en el desarrollo psicomotricidad. • Importancia del uso de juegos tradicionales. • Tipos de juegos tradicionales que se utilizan en la Educación Inicial. • Experiencias de los profesores con estuantes que han presentado dificultad en el desarrollo de la psicomotricidad. 	<p><u>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</u></p> <p>Tipo:</p> <p>Investigación básica</p> <p>Diseño:</p> <p>Hermenéutico interpretativo</p> <p><u>ESCENARIO DEL ESTUDIO</u></p> <p>Las instituciones educativas que pertenecen a la Unidad de inicial de Gestión Educativa Local Santa-Ancash-</p> <p><u>PARTICIPANTES / UNIDAD DE ANÁLISIS</u></p> <p>• <u>Fuentes orales:</u></p> <p>Expertos:</p> <p>- Docentes que laboran en educación inicial.</p> <p>Informantes:</p> <p>Directivos</p> <p>Estudiantes</p> <p>Padres de familia</p>
---	--	---	--

• **Fuentes escritas.**

Científicas:

- Artículos científicos sobre juegos tradicionales.
- Artículos científicos sobre logro de aprendizajes.

Empíricas:

- Diseño Curricular Nacional.
- Normativas del Ministerio de Educación.
- Informes técnicos de pedagógicos.
- Registros de Incidencias / Reportes.

Fuentes audiovisuales

- Páginas web del Ministerio de Educación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica:

- Entrevista (fuentes orales)
- Grupos Focales (fuentes orales)
- Análisis documental (fuentes escritas / fuentes audiovisuales)

Instrumentos:

- Guía de entrevista con preguntas orientadoras
- Fichas Sincréticas (acopiar información)

- Fichas de Registro de información

- Cuadernos anecdóticos

Para la fase de estructuración (subcategorías y categorías emergentes) e interpretación de los datos cualitativos:

- Ficha de análisis de discurso.
- Ficha de análisis de contenido.

PROCEDIMIENTO

- Etapa exploratoria
- Etapa descriptiva
- Etapa estructural

RIGOR CIENTÍFICO

- Literatura científica que se utiliza.
- Experiencia laboral y de campo de los entrevistados.
- Dominio del lenguaje técnico científico de la investigadora.
- Experiencia temática de la investigadora.

MÉTODO DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

- Análisis del discurso y contenido.
- Identificación de las unidades de significado.
- Construcción de categorías emergentes
- Construcción de fenómeno de estudio.

			<p><u>ASPECTOS ÉTICOS</u></p>
--	--	--	--------------------------------------

- Principio de autonomía.
- Principio de confidencialidad.
- Principio de veracidad

ANEXO 2

MATRIZ DE CONSTRUCCIÓN DEL INSTRUMENTO CUALITATIVO

Título de la tesis:

Desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial: aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizaje de las competencias curriculares.

Autora: VERONICA SOLANHS YAMUNAQUE SICCHA. ORCID: 0009-0000-6498-5708

OBJETIVO GENERAL (CATEGORIA)					
Reconocer los <u>aportes de los juegos tradicionales</u> en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizaje en los estudiantes de Educación Inicial					
Objetivos específicos (Sub categorías)	Unidad de análisis (Fuentes de información)		Técnica de recolección de datos	Instrumento	Preguntas / Indicadores
Describir <u>las limitaciones que presentan los estudiantes</u> en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes	Orales Escritas Audiovisuales	Expertos Informantes Empíricas Científicas	<u>Fuentes orales:</u> (docentes) Entrevista <u>Fuentes escritas:</u> Análisis documental	<u>Fuentes orales:</u> Guía de entrevista con preguntas orientadoras para docentes. <u>Fuentes escritas:</u> Ficha de registro de información	<u>Fuentes orales</u> Preguntas que va a realizar al entrevistado(a) 1. ¿Cuáles son las principales limitaciones psicomotrices que presentan los estudiantes? 2. ¿Considera que esas limitaciones psicomotrices perjudican el logro de los aprendizajes? 3. ¿Considera que el uso de las tecnologías limita el uso de los juegos

					<p>tradicionales en los niños?</p> <p>Fuentes escritas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limitaciones de los estudiantes - Logros de aprendizaje
<p>Explicar la importancia del uso de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes</p>	<p>Orales</p> <p>Escritas</p> <p>Audiovisuales</p>	<p>Expertos Informantes</p> <p>Científicas</p> <p>Empíricas</p> <p>Científicas</p> <p>Empíricas</p>	<p>Fuentes orales: Entrevista</p> <p>Fuentes escritas: Análisis documental</p> <p>Fuentes audiovisuales: Análisis documental</p>	<p>Fuentes orales: Guía de entrevista con preguntas orientadoras para informantes en educación.</p> <p>Fuentes escritas: Ficha de registro de información</p> <p>Fuentes audiovisuales: Ficha de registro de información</p>	<p>Fuentes orales Preguntas que va a realizar al informante en educación</p> <p>4. ¿Conoce la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños?</p> <p>5. ¿considera que el uso de los juegos tradicionales aporta el logro de los aprendizajes, de qué manera?</p> <p>6. ¿La importancia de los juegos tradicionales esta basado en el desarrollo integral del niño?</p> <p>Fuentes escritas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales - Desarrollo de la psicomotricidad - Logro de aprendizaje
<p>Reconocer los tipos de juegos tradicionales que desarrollan los estudiantes</p>	<p>Orales</p> <p>Escritas</p>	<p>Expertos Informantes</p> <p>Científicas</p>	<p>Fuentes orales: (docentes) Entrevista</p>	<p>Fuentes orales:</p>	<p>Fuentes orales Preguntas que va a realizar al informante en educación</p>

de Educación Inicial, durante sus experiencias de aprendizaje	Audiovisuales	<u>Empíricas</u> <u>Científicas</u> <u>Empíricas</u>	<p>Fuentes escritas: Análisis documental</p> <p>Fuentes audiovisuales: Análisis documental</p>	<p>Guía de entrevista con preguntas orientadoras para docentes.</p> <p>Fuentes escritas: Ficha de registro de información</p> <p>Fuentes audiovisuales: Ficha de registro de información</p>	<p>7. ¿Qué tipos de juegos tradicionales son los más usados en la escuela?</p> <p>8. ¿Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes?</p> <p>Fuentes escritas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de juegos tradicionales - Experiencias de aprendizaje
Develar las <u>experiencias de las docentes que han utilizado los juegos tradicionales</u> en los niños que han presentado	Orales Escritas Audiovisuales	<u>Expertos Informantes</u> <u>Científicas</u> <u>Empíricas</u> <u>Científicas</u>	<p>Fuentes orales: (docentes) Entrevista</p>	<p>Fuentes orales: Guía de entrevista con preguntas orientadoras para docentes.</p>	<p>Fuentes orales Preguntas que va a realizar al informante en educación</p>

<p>dificultad en el desarrollo de la psicomotricidad para el logro de aprendizajes</p>		<p>Empíricas</p>	<p><u>Fuentes escritas:</u> (artículos científicos / boletines / informes anuales) Análisis documental</p> <p><u>Fuentes audiovisuales:</u> Análisis documental</p>	<p><u>Fuentes escritas:</u> Ficha de registro de información</p> <p><u>Fuentes audiovisuales:</u> Ficha de registro de información</p>	<p>9. ¿Considera que los juegos tradicionales aportan en gran medida el desarrollo psicomotriz en los niños?</p> <p>10. ¿Considera que los juegos tradicionales aportan en gran medida el logro de los aprendizajes en los niños?</p> <p>11. Mencione un listado de juegos tradicionales que aplica dentro de su labor educativa</p> <p>12. ¿Que juegos tradicionales es el favorito en los niños?</p> <p>13. Bajo su experiencia: ¿Cómo mejoró la psicomotricidad y el logro de los aprendizajes, tras el uso de los juegos tradicionales?</p> <p><u>Fuentes escritas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Experiencias de docentes que han utilizado los juegos tradicionales.
--	--	------------------	---	--	--

ANEXO 3:

FICHA DE DEGRABACIÓN DE ENTREVISTAS:

Subcategoría n°1

Subcategoría emergente	Limitaciones de los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad.
Preguntas	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son las principales limitaciones psicomotrices que presentan los estudiantes? 2. ¿considera que esas limitaciones psicomotrices perjudican el logro de los aprendizajes? 3. ¿considera que el uso de las tecnologías limita el uso de los juegos tradicionales en los niños?

Entrevistado	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3
A001	<ul style="list-style-type: none"> - Existen muchas limitaciones psicomotrices en los estudiantes del nivel inicial y una de las mas comunes que he podido observar es el control de su equilibrio en los niños 	<ul style="list-style-type: none"> - Si perjudican el logro de los aprendizajes ya que de esta manera desarrollamos en los niños las habilidades básicas para su desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que con la llegada de las nuevas tecnologías se va perdiendo el interés en los juegos que son reemplazos por el celular.
A002	<ul style="list-style-type: none"> - Al hablar de psicomotricidad hay: finas y gruesas que éstas ayudan a su desarrollo corporal (su cuerpo) y óculo manual (las manos) dentro de las limitaciones frecuentes es el déficit de atención, la lateralidad y espacio corporal. - Deficiencia en la tonicidad muscular 	<ul style="list-style-type: none"> - Si las perjudican, recordemos que la importancia de la psicomotricidad es el eje para enseñar en los niños las emociones, los conocimientos y desarrollo de su propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si considero que el uso de las tecnologías si limita ya que los niños le llaman la atención mas el uso de las tecnologías que los propios juegos tradicionales, en la mayoría de los casos.

	<ul style="list-style-type: none"> - Posición de las extremidades inferiores 		
B001	<ul style="list-style-type: none"> - Al hablar de problemas o limitaciones psicomotrices nos referimos a la poca madurez que tienen los niños de los patrones motrices como por ejemplo hay niños que confunden las letras con los números eso es una limitación psicomotriz. - Otro punto importante es la socialización entre compañeros ya que ellos a través del juego ellos socializan y eso se ha perdido un poco en cuanto a la psicomotricidad por el uso de aparatos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, claro que perjudica el logro de los aprendizajes ya que sabemos que la psicomotricidad es esencial en el desarrollo de los niños y si eso no afina en la edad preescolar es porque no hubo un correcto aprendizaje en las habilidades motoras y por consiguiente este afecta el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que los hace dependientes de un aparato tecnológico
B002	<ul style="list-style-type: none"> - Considero que una de las limitaciones psicomotrices en los niños es la falta de orientación de espacio temporal y lateralidad que tienen algunos niños para ubicarse dentro de su espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - No perjudican, sin embargo, hay retraso en el logro de las competencias, aun haciendo las adaptaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Claro que sí, ya que se pierde las actividades físicas y son reemplazadas por un apartado donde involucra estar el mayor tiempo sentado sin movimiento en las piernas, esto a la vez también perjudica la

			socialización entre pares y adultos.
B003	<ul style="list-style-type: none"> - Una de las causas de las limitaciones fueron el confinamiento obligatorio por COVID 19 ya que los niños fueron restringidos a ir a las escuelas, a los parques donde se desarrollan habilidades sociales y destrezas en sus movimientos psicomotrices. - Dentro de las limitaciones se observa en los niños es la debilidad motriz, esto significa la inestabilidad del manejo de la coordinación de sus piernas o manos, la torpeza que tiene en sus movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si bien es cierto cada niño aprende a su ritmo y a su manera, si los niños presentan dificultades en su desarrollo psicomotor este no es motivo de alarma ya que puede ser un proceso tardío y eso es normal en los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un uso excesivo si lo limita y se va perdiendo el interés por los juegos que involucran interacción social

Subcategoría n°2

Subcategoría emergente	Importancia del uso de juegos tradicionales.
Preguntas	<p>4. ¿Conoce la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños?</p> <p>5. ¿considera que el uso de los juegos tradicionales aporta el logro de los aprendizajes, de qué manera?</p> <p>6. ¿La importancia de los juegos tradicionales está basado en el desarrollo integral del niño?</p>

Entrevistado	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
A001	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que de esta manera a través de los juegos mejoramos la psicomotricidad y de las habilidades cognitivas de los niños. - Mejora también de esta manera el desarrollo afectivo - Los juegos tradicionales también son importantes en los niños ya que fortalecemos en ellos su identidad cultural, su lugar de origen de una manera más divertida y desarrollando su psicomotricidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que permite al niño mantenerse en movimiento y socializar mejor. - Otro motivo también podemos decir que a través del juego ellos realizan sus acuerdos y hay un respeto entre ellos y pueden socializar 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que es importante porque a través del juego el niño va explorando su cuerpo y a través de ellos socializa con su entorno, yo creo que sí, está basado en el desarrollo tanto emocional como físico.

A002	<ul style="list-style-type: none"> - Si, la importancia de los juegos tradicionales en la habilidad psicomotriz permite el desarrollo de diferentes habilidades en los niños 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que aporta en el trabajo colaborativo, la comunicación de ideas, resuelve conflictos, etc. - Ayudan también a los niños a que se pueda ganar la confianza en ellos mismos 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que de esta manera se estimula mejor la integración con los demás y la comunicación.
B001	<ul style="list-style-type: none"> - Si es muy importante porque a través del juego potenciamos en los niños el desarrollo de su cuerpo y sus sentidos y también la socialización, es por eso que es muy importante los juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - A través del juego los niños aprenden de muchas maneras, cognitivas, afectivas, interactivas y más, ayudan a forjar vínculos con las personas, a mejorar su autoestima y su capacidad de autoafirmación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, por que con los juegos tradicionales se van desarrollando múltiples capacidades tanto físicas, como desarrollo sensorial y mental y también las afectivas.
B002	<ul style="list-style-type: none"> - Si, ya que permite la socialización entre compañeros, el desarrollo de su autonomía. - Todos los juegos en particular que tengan despliegue de su cuerpo y movimiento son importantes en los niños ya que a través del juego desarrollamos en ellos la ubicación de espacio, las habilidades matemáticas, la comprensión, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si considero que el uso de los juegos tradicionales aporta en el desarrollo del logro de los aprendizajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, está basado en el desarrollo integral del niño.

B003	- Hablar de la importancia de los juegos tradiciones en el desarrollo de la psicomotricidad permite que el niño tenga contacto con la naturaleza, alejado de la tecnología.	- Si, ya que esto (el ambiente) es apropiado para que pueda interactuar con sus amigos y es una herramienta metodología y didáctica para que se pueda enseñar mejor lo que se desea que el infante desarrolle.	- Si, ya que de esta manera desarrollamos la creatividad, la imaginación y también que a través del juego los niños aprendan a conocer su cuerpo

Subcategoría n°3

Subcategoría emergente	Tipos de juegos tradicionales que se utilizan en la Educación Inicial.		
Preguntas	<p>7. ¿Qué tipos de juegos tradicionales son los más usados en la escuela?</p> <p>8. ¿Los juegos tradicionales que se desarrollan en la escuela permiten mejorarlos aprendizajes de los estudiantes?</p>		

Entrevistado	Pregunta 7	Pregunta 8
A001	- Entre los tipos de juegos tradicionales mas usados en el colegio donde estoy laborando y bajo mi experiencia laboral en otras instituciones públicas son: - Tumbas latas	- Si, permiten mejorar ya que a través del juego se crean valores, como por ejemplo el respeto hacia los compañeros

	<ul style="list-style-type: none"> - Tres en raya - Arroz con leche - El lobo - Mundo - Las sillas - Las escondidas 	
A002	<ul style="list-style-type: none"> - Estos son: <ul style="list-style-type: none"> - El gato y el ratón - Kiwi - Mundito - La cuerda - La rayuela - La gallinita ciega - Las escondidas - El juego del pañuelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Si permiten mejorar. Ya que a través del juego los niños aprenden y asocian los conocimientos a través del juego
B001	<ul style="list-style-type: none"> - Considero que entre los juegos tradicionales mas comunes que juegan los niños son: <ul style="list-style-type: none"> - Las canicas - Los taps - Trompito - La gallinita ciega - Las escondidas - Tres en raya - La soga - La carretilla 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, los permite mejorar.

	<ul style="list-style-type: none"> - El yoyo - El gato y el ratón - Piedra, papel o tijera - El pañuelo 	
C001	<ul style="list-style-type: none"> - Estos son: <ul style="list-style-type: none"> - La cuerda o salta soga - El teléfono malgrado - Arroz con leche - El lobo - La gallina - Trompito - Rayuela - El gato y el ratón 	<ul style="list-style-type: none"> - Los juegos tradicionales y cualquier tipo de juego les ayudan a los niños a resolver conflictos, a compartir con sus iguales y esto a la vez permite mejorar los aprendizajes
C002	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales: <ul style="list-style-type: none"> - Vóley - Fútbol - Piedra papel o tijera - La soga - El escondite - Cuatro esquinas - Kiwi - Carrera de sacos - Salta soga - Canicas - Yo-yo - Arroz con leche 	<ul style="list-style-type: none"> - A través del juego desarrollamos en los niños múltiples capacidades que esto a la vez permite mejorar sus aprendizajes.

Subcategoría n°4

Subcategoría emergente	Experiencias de los profesores con estuantes que han presentado dificultad en el desarrollo de la psicomotricidad.
Preguntas	<p>9. ¿Considera que los juegos tradicionales aportan en gran medida el desarrollo psicomotriz en los niños?</p> <p>10. ¿Considera que los juegos tradicionales aportan en gran medida el logro de los aprendizajes en los niños?</p> <p>11. Mencione un listado de juegos tradicionales que aplica dentro de su labor educativa</p> <p>12. Que juegos tradicionales es el favorito en los niños</p> <p>13. Bajo su experiencia: ¿Cómo mejoró la psicomotricidad y el logro de los aprendizajes, tras el uso de los juegos tradicionales?</p>

Entrevistado	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13
A001	- Claro que aportan de gran medida puede ser ya que ahora están los juegos libres donde ellos pueden explorar su cuerpo y ellos realizar diferentes movimientos, se aprenden diferentes	- Si considero ya que a través del juego los niños potencian sus habilidades y destrezas, ya que el juego también nos permite en cuanto a las	- Mama yuca - Mundo - Piedra papel o tijera - La sogá - El escondite	- Mama yuca - Mundo	- Les permite estructurar su esquema corporal, y mejorar la convivencia con los demás

	destrezas motrices que ayudan a resolver problemas en mención al movimiento.	áreas trabajar con los niños, en personal social, la autoestima, en matemática los niños se relacionan en el espacio, en contar, en cuanto a comunicación la oralidad.			
A002	- Si, claro que considero que aportan de gran medida el desarrollo psicomotor en los niños ya que mejora el desarrollo corporal, de los sentidos, la fuerza y el control de ella.	- Jugando los niños aprenden y desarrollan competencias claves en su desarrollo cognitivo, psicomotor y social y claro que aportan en la mejora de la educación de los niños.	- La gallina - Trompito - Rayuela - El gato y el ratón	- La gallina - Trompito - Rayuela	- Mejoran su motricidad fina y gruesa

B001	<ul style="list-style-type: none"> - Considero que sí aportan en el desarrollo psicomotor porque a través del juego el niño gana la confianza del uso de su cuerpo, en el desenvolvimiento de los juegos, de las actividades diarias, en su control muscular y su fuerza también. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si, jugando se crean mejores oportunidades de aprendizaje y se desarrollan e involucran en este proceso las áreas curriculares 	<ul style="list-style-type: none"> - Los taps - Trompito - La gallinita ciega - Las escondidas - Tres en raya - La soga - La carretilla 	<ul style="list-style-type: none"> - Tres en raya - La soga - La carretilla 	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora el equilibrio corporal, ayuda a la fuerza en sus movimientos etc.
C001	<ul style="list-style-type: none"> - Si, los juegos estimulan el manejo y la coordinación de las diferentes partes de su cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - El juego es el pilar principal y base de conocimientos, se forjan vínculos, se regulan emociones, se socializa, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - La cuerda o salta soga - El teléfono malgrado - Arroz con leche - El lobo - La gallina 	<ul style="list-style-type: none"> - Arroz con leche - El lobo - La gallina 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar juegos tradicionales, juegos que han venido de generación en generación y poco a poco se han ido perdiendo por el reemplazo de otras actividades ha

					hecho que los niños, puedan mejorar su confianza, su autonomía y aprendan a socializar
C002	- Los juegos son innatos en los niños, son actividades espontaneas, se crean experiencias, se genera mayor seguridad y se mejora su desarrollo psicomotor.	- Si, lo considero ya que con él desarrollan su imaginación y aprenden de manera espontánea.	- La soga - El escondite - Cuatro esquinas - Kiwi - Carrera de sacos - Salta soga - Canicas - Yo-yo	- La soga - El escondite - Cuatro esquinas	- Los juegos los utilizamos como didáctica, como recurso, estrategias para que puedan aprender de una forma dinámica y creativa



REGISTRO DE OBSERVACIÓN:

Alumno:

Sección:

	Observaciones
ACTITUD SOCIO EMOCIONAL	
Expresa sus emociones (miedo, enojo, alegría, tristeza) a través de sus conductas al momento de jugar a los juegos tradicionales	
Cumple y sigue las normas establecidas de cada juego tradicional al momento de ejecutarlas	
Establece normas nuevas cuando realiza juegos	
Comparte y participa en juegos grupales tradicionales	
ACTITUD PSICOMOTRIZ	
Tiene dominio y control de su cuerpo y movimiento cuando juega	
Se ubica cuando este algún objeto a la derecha o izquierda de él	
Le gusta correr, saltar, trepar cuando está jugando a los juegos tradicionales	
ACTITUD COGNITIVA	
Reconoce la ubicación de los objetos cuando se encuentran: arriba o abajo- adelante o atrás- cerca o lejos	
Se observa una situación de agrado cuando juega o realiza actividades en juegos tradicionales	
Coloca en orden una serie de dibujos o fotografías que se presentan desordenadas en el tiempo.	
ACTITUDES MATEMATICAS	
Le agrada tocar y experimentar con sus sentidos las cosas nuevas que observa en los juegos tradicionales	
Copia y repite patrones cuando juega	
Cuenta y reconoce los números cuando está jugando	
ACTITUD DE LENGUAJE	
Le gusta conversar con amigos o compañeros cuando está jugando los juegos tradicionales	
Se expresa claro lo que quiere decir y comunicar a sus pares cuando juega	
Le gusta escuchar a los demás cuando está jugando	

ANEXO 5:**TABLA DE CODIFICACIÓN DE FUENTES ESCRITAS**

N°	Datos de la fuente	Código
1	Martínez-Bello, V. E., Bernabé-Villodre, M. D. M., Lahuerta-Contell, S., Vega-Perona, H., & Giménez-Calvo, M. (2021). Pedagogical knowledge of structured movement sessions in the early education curriculum: Perceptions of teachers and student teachers. <i>Early Childhood Education Journal</i> , 49, 483-492.	FE001
2	Alonso Y, Pazos J. Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España) <i>Educ. E</i> Pesquí. 2020; 46 :e207294. doi: 10.1590/s1678-4634202046207294.	FE002
3	Alba S. (2021). El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa los Angeles de Chimbote del Distrito de Chimbote en el año 2019. Tesis de Licenciada en Educación Inicial. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24081/ESTRATEGIA_JUEGO_ALBA_LEON_SHIRLEI_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y	FE003
4	da Silva Mota, W., Valente, J. P., Costa, E. G., da Silva, P. R. S., da Rocha, H. O., Dias, H. D. S. R., ... & Bonfim, A. P. (2020). Psychomotricity and adversities in the teaching of early childhood education. <i>Research, Society and Development</i> , 9(12), e32491211303-e32491211303.	FE004
5	Perú Educa (2012) Sistema Digital para el aprendizaje. Apuntes de Córdova Celi Francisca Lucrecia. Juegos tradicionales y populares del Perú.	FE005
6	Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. <i>Enseñanza de las Ciencias de la Tierra</i> , 28(1), 5-19. https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920	FE006
7	Huamán, L. (2018). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial n° 231 de San Marcos. (Tesis para optar el título profesional de licenciada n Educación Inicial).Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Huaraz, Perú	FE007

TABLA DE CODIFICACIÓN DE FUENTES ORALES

N°	Datos del entrevistado	Condición	Código
1	SGS. Magister en educación, directora a cargo de un colegio nacional con 11 años de experiencia en el sector educativo.	Informante/ Directora- Nombrada	A001
2	LAID. Magister en educación, directora, con 10 años de experiencia en el cargo	Informante/ Directora- Nombrada	A002
3	LJVB. Licenciada en educación inicial, cuenta con 10 años de experiencia en el sector educativo.	Informante/ Docente- contratada	B001
4	MSHA. Licenciada en educación inicial, cuenta con 10 años de experiencia en el cargo del sector educativo.	Informante/ Docente- contratada	B002
5	YAD. Licenciada en educación inicial, cuenta con 10 años de experiencia en el cargo del sector educativo.	Informante/ Docente- contratada	B003

TABLA DE CODIFICACIÓN DE FUENTES AUDIOVISUALES

N°	Datos de la fuente	Código
1	UMCE Departamento de educación física, deportes y recreación https://www.youtube.com/live/8CL53wNM6AQ?feature=share	X001
2	Red educativa cultural José Antonio encinas Perú https://www.youtube.com/live/s0w5bQvr-Hg?feature=share	X002
3.	SJD hospital sant joan de Déu Barcelona https://youtu.be/UATxQmKSJZE	X003
4.	Fundación arcor. Conferencia: "Más juego, más movimiento: más infancia" Parte 2 https://youtu.be/cyGuCkcl5PI	X004
5.	Ficha de observación en cuanto a la psicomotricidad de los niños en los juegos tradicionales	X005
6.	Juegos Tradicionales Pasto – Nariño https://youtu.be/Pd7pyxys_qM	X006

ASENTIMIENTO INFORMADO

Para la aplicación del instrumento de evaluación desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial: aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizajes de las competencias curriculares.

→ **Título del informe:** Desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial: aportes de los juegos tradicionales en el logro de aprendizajes de las competencias curriculares.

→ **Investigador principal:** Lic. Veronica Solanhs Yamunaqué Siccha

Soy docente de educación inicial y mi trabajo consiste en realizar un estudio cualitativo sobre como el desarrollo de la psicomotricidad aporta en los juegos tradicionales, es por ello que se le invita a que su menor hijo(a) pueda participar de manera voluntaria en la aplicación de estos instrumentos para conocer mejor la relación y el desarrollo de las habilidades que tiene el niño con sus iguales en el juego como practica interactiva, social y afectiva.

Antes de aceptar o rechazar la propuesta pueden conversarlo en familia y tomar juntos una decisión final, si no se logra entender algunas partes del documento o alguna duda que surge sobre ello puede preguntar las veces que sea necesario.

Si el menor participa en esta aplicación:

- Participarás de manera libre en las actividades planteadas por la docente
- La participación del menor es totalmente voluntaria, eso quiere decir que puede aceptar o no realizar las actividades.
- Si en el proceso de la aplicación del instrumento surgen algunas dudas o interrogantes el padre de familia o el menor puede preguntar las veces que sea necesario
- Si más adelante no desea continuar con el proceso de aplicación y la madre u otro apoderado no esta de acuerdo o el menor desea retirarse puede hacerlo.
- Te contaremos a ti y a tus padres los resultados obtenidos.
- Los resultados tendrán confiabilidad y no expondremos tu información personal

FORMULARIO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Yo ----- madre del menor -----
----- .Acepto de
manera voluntaria que se lleve a cabo la aplicación de dicho instrumento

Declaro que:

- He leído o me han leído y me ha quedado todo muy claro y detallado.
- Me han contestado todas las preguntas que tenía sobre la aplicación del instrumento.
- Se que puedo decidir sobre la participación de mi menor hijo sobre participar o no
- Se que cuando empiece la aplicación del instrumento y tenga alguna duda, puedo preguntar a las personas indicadas las veces que sea necesario
- He decidido que mi menor hijo pueda participar.

¿Está de acuerdo el menor en participar en la aplicación del instrumento?



Sí, quiero participar



No quiero participar

¿Los padres o tutores han firmado el consentimiento informado?

Sí _____

No _____

Firma: _____
Padre de familia o tutor

firma: _____
Del investigador:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN INICIAL: APORTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DE LAS COMPETENCIAS CURRICULARES.

Yo ----- con DNI N° -----
Con ----- Años de edad. Voluntariamente acepto que mi hijo -----
----- participe como evaluado en la
aplicación del instrumento supervisado y guiado por: -----

MANIFIESTO LO SIGUIENTE:

He recibido toda la información necesaria, clara, completa y satisfactoria sobre la aplicación de dicho instrumento, basándose en los propósitos de los objetivos, usos y procedimientos de dicho fin. Así mismo he sido informado(a) de los tipos de evaluación así como la manera en que se utilizaran los resultados.

Por otro lado, cabe recalcar lo siguiente: puedo poner fin a la participación de mi menor hijo(a) en el instrumento de aplicación en cualquier momento y sin represalias, para concluir se me informará de los resultados y que estos no serán entregados a nadie mas sin mi autorización.

Fecha: Chimbote -----

Firma del padre de
familia o tutor.

Firma del examinador.