



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en
infantes de una institución educativa, Lima – 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Chacaltana Romero, Julia Elizabeth (orcid.org/0000-0002-9993-3120)

ASESORA:

Dra. Rivera Arellano, Edith Gissela (orcid.org/0000-0002-3712-5363)

CO-ASESOR:

Dr. Salcedo Huarcaya, Marco Antonio (orcid.org/0000-0002-7831-4056)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Quiero dedicar esta investigación a mi madre, quien siempre estuvo a mi lado y me dio su apoyo incondicional. Que ahora ya no se encuentra conmigo, pero sé que desde el cielo celebra este logro profesional.

A mis hijas ya que son y serán el motor y motivo de mi vida para siempre seguir esforzándome y ser mejor por ellas.

También a mi esposo, porque siempre me motivó para seguir y cumplir este reto.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por siempre estar a mi lado y darme la fuerza para seguir adelante y culminar mi trabajo de investigación. También a mi familia que siempre estuvo a mi lado, agradezco a la escuela que me permitió realizar la investigación y lograr poner en práctica el programa, a mis niños/as porque participaron de forma espontánea y entusiasta en cada una de las actividades propuestas.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Indice de tablas	v
Indice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	19
3.3. Técnica e instrumento de recolección de datos	20
3.4. Procedimientos	22
3.5. Método de análisis de datos	22
3.6. Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	49

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Diferencias del pretest y postest de la Psicomotricidad</i>	24
Tabla 2 <i>Diferencias del pretest y postest de la Locomoción</i>	25
Tabla 3 <i>Diferencias del pretest y postest del equilibrio</i>	26
Tabla 4 <i>Diferencias del pretest y postest de la coordinación</i>	27
Tabla 5 <i>Diferencias del pretest y postest del conocimiento corporal</i>	28
Tabla 6 <i>Prueba de normalidad</i>	29
Tabla 7 <i>Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la Psicomotricidad</i>	29
Tabla 8 <i>Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la Locomoción</i>	30
Tabla 9 <i>Prueba de Wilcoxon del pretest y postest del Equilibrio</i>	30
Tabla 10 <i>Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la Coordinación</i>	31
Tabla 11 <i>Prueba de Wilcoxon del pretest y postest del Conocimiento corporal</i>	32

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 <i>Diagrama de caja del pretest y postest de Psicomotricidad en infantes</i>	24
Figura 2 <i>Diagrama de cajas del pretest y postest de la locomoción en infantes</i>	25
Figura 3 <i>Diagrama de cajas del pretest y postest del equilibrio en infantes</i>	26
Figura 4 <i>Diagrama de cajas del pretest y postest de la coordinación en infantes</i>	27
Figura 5 <i>Diagrama de cajas del pretest y postest del conocimiento corporal en infantes</i>	28

Resumen

El acto investigativo consideró como propósito principal determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una I.E, Lima – 2022. Se consideró una investigación con una naturaleza cuantitativa, siendo también aplicada y diseño pre experimental, la cual consideró como marco muestral a un total de 24 infantes de 5 años de nivel inicial, a quienes se les administró la Escala de Psicomotricidad en Preescolares, que se utilizó en el pretest y postest, así como la ejecución de un programa de juegos tradicionales. Por otro lado, según la prueba de Wilcoxon se encontró que existe una influencia del programa de juegos tradicionales en la psicomotricidad, con un valor de 0,000; asimismo, se evidenciaron diferencias entre el pretest y postest, siendo estas mínimas. De modo que, a pesar de lo encontrado se pudo concluir que los juegos tradicionales pueden influir en la psicomotricidad.

Palabras clave: Aprendizaje, habilidad, individuo, juegos, niño.

Abstract

The main purpose of the research was to determine the influence of traditional games on the development of psychomotor skills in infants of a primary school, Lima - 2022. It was considered a research with a quantitative nature, being also applied and pre-experimental design, which considered as a sample frame a total of 24 infants of 5 years old of initial level, to whom the Psychomotricity Scale in Preschoolers was administered, which was used in the pretest and posttest, as well as the execution of a program of traditional games. On the other hand, according to the Wilcoxon test, it was found that there is an influence of the traditional games program on psychomotor skills, with a value of 0.000; likewise, there were minimal differences between the pretest and posttest. Thus, despite the findings, it was possible to conclude that traditional games can influence psychomotor skills.

Keywords: Learning, ability, individual, games, kids.

I. INTRODUCCIÓN

La pandemia por la Covid 19 trajo consigo diversos acontecimientos que afectaron a la población mundial, como el aislamiento social, los problemas de salud mental, falencias cognitivas, así como la salud física, por esa razón, la Organización Mundial de la Salud (2020) sugiere realizar actividades físicas, con el fin de prevenir enfermedades, como la alteración del sueño y la obesidad; especialmente en infantes quienes han sido afectados en el desarrollo motor como producto del confinamiento, debido a la poca actividad física y la reducción de las oportunidades de jugar al aire libre (Saltali, 2021).

En este contexto, gran parte de los estudiantes de preescolar no lograron desarrollar su psicomotricidad, limitando el desarrollo de diversas habilidades en esta etapa escolar. Esta problemática se evidencia en diversos países como Indonesia, donde se pudo observar que los estudiantes no llegaron a lograr las actividades planteadas por sus profesoras (Supartini et al., 2020). Por otro lado, en Ucrania, se verificó que gran parte de los niños presentan trastornos psicomotores adquiridos durante la pandemia por lo cual han requerido de una rehabilitación física (Biesieda, 2021). Por lo que es necesario trabajar las habilidades motrices en la educación infantil (Martínez-Moreno et al., 2020).

En Ecuador, después del aislamiento por Covid 19, se encontró que existen ciertas deficiencias en el área motriz fina (Gabriel Sánchez-Reyes et al., 2020). En ese sentido, las habilidades motrices se desarrollan conjuntamente a su aprendizaje y promueve el bienestar y salud de los niños, por ello se debe evitar el sedentarismo y el sobrepeso en estudiantes de preescolar (Bremer & Cairney, 2018; McClelland & Cameron, 2019)

En el contexto peruano en la región Amazonas, se pudo observar que un gran porcentaje de infantes tiene un nivel normal de desarrollo de su psicomotricidad (Asamat, 2022). Por otro lado, en Puno, más del 42% de los menores están en riesgo en su desarrollo psicomotor, además más del 50% presenta deficiencias y solo el 5% se encuentra en una escala normal. En este sentido se debe realizar una adecuada planificación considerando métodos y estrategias para abordar esta problemática (Mamani & Huana Arohuanca, 2022).

En la institución educativa donde se realizó la pesquisa se evidenció que los infantes presentan dificultades para desenvolverse libre y autónomamente a través de su desarrollo motriz, puesto que es muy difícil para los infantes realizar coordinaciones de saltos alternados o con los pies juntos, también se ha evidenciado la dificultad al realizar saltos a profundidad y el desempeño deficiente en seguir circuitos; incluso, se les dificulta cortar, embolillar, rasgar y otro tipo de actividades, en ese sentido, un factor causante de ello ha sido el poco acompañamiento de los niños para llevar dicha actividad durante los dos años de educación virtual, puesto que al ser infantes en pleno desarrollo motriz y cognitivo son demandantes de mayor tiempo y dedicación, cualidades que se vieron afectadas por la situación pandémica. Debido a ello, los niños aún no han desarrollado sus habilidades psicomotrices, no sobresalen en sus actividades de aprendizaje, mucho menos en la gestión de sus habilidades afectivas y sociales.

Debido a lo mencionado, surgió la intención pedagógica de expandir la investigación acerca de este tema, exponiendo la situación problemática en los niños de preescolar. Por lo que, se aborda el siguiente problema: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima - 2022?

En esa línea, se abarcan los siguientes problemas específicos, se detallan como: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima - 2022? ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima - 2022? ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, Lima - 2022?, además ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima - 2022?

La presente pesquisa posee una justificación teórica, según Arévalo-Chávez et al. (2020) es una vía para revisar la literatura con la cual se sustenta la investigación, haciendo referencia al marco de teorías. Asimismo, el estudio sirve como aporte a los conocimientos científicos, tomando en cuenta diversas perspectivas, las cuales contienen información acerca de las variables con las que

se ha trabajado, abarcando concepciones, tanto de la psicología y pedagogía, con el fin de brindar una actualización de saberes.

También, este estudio comprende una justificación metodológica ya que se verifica la influencia de una variable sobre la otra, por lo que cuenta con un diseño, indicado por Ñaupas et al. (2018), siendo el pre experimental, incluyendo diversos aspectos como la muestra que se utilizará y el procedimiento para la compilación de datos con el fin de revelar hallazgos que sirven para formular conclusiones.

Por otro lado, contiene una justificación práctica (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018), porque sirve como aporte a la pedagogía, puesto que los resultados obtenidos servirán a próximas pesquisas a realizar una indagación más extensa, realizando las debidas comparaciones, así como sirve de referente para otro tipo de muestras, además de promover la innovación en el nivel preescolar en cuanto al desarrollo psicomotor.

En esa línea, según lo expuesto, se formula el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima - 2022.

También, es importante considerar los objetivos específicos: Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima - 2022.

Finalmente, esta investigación sugiere plantear una hipótesis general: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Así como también, las siguientes hipótesis específicas: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Los

juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación en niños en infantes de una institución educativa, Lima - 2022. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima - 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En el siguiente punto se presentaron los precedentes de acuerdo al ámbito nacional e internacional, de manera que servirá de aporte para el proceso investigativo.

En el ámbito nacional, Pereda (2020) realizó una pesquisa con la finalidad de determinar que la aplicación de un programa de juegos tradicionales mejora la convivencia escolar. En este caso presenta una naturaleza cuantitativa, con un diseño experimental con alcance explicativo, de acuerdo con ello se usó un test, el cual fue aplicado a 25 niños, tanto para el grupo control y el experimental. Por consiguiente, se obtuvo que el $p = 0,000$ es menor a la significancia de 0,05; tras adjuntar el programa de los juegos tradicionales, estos tuvieron efectos positivos y satisfactorios, por lo tanto, se concluyó que la convivencia escolar en los niños fue mejorada por el programa.

Asimismo, Quispe (2020) en la investigación que elaboró, tuvo como propósito determinar la influencia de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso en infantes. Fue un estudio de carácter cuantitativo y diseño experimental, se utilizaron dos fichas de observación, las cuales fueron aplicadas a 30 niños de los 5 años de edad. Por consiguiente, de acuerdo a la T de Student, $p > 0,000$, se demostró que existe influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor, en este sentido, se concluyó que los juegos tradicionales contienen gran relevancia, para fijar la fuerza, coordinación y resistencia de los niños.

Por otra parte, Jiménez (2019) a través del desarrollo de su estudio, planteó como finalidad demostrar que el programa juegos motrices mejora la psicomotricidad en niños de 5 años. Fue de enfoque cuantitativo, con diseño experimental con alcance explicativo, se usó un test que fue aplicado a 23 niños. Por consiguiente, se logró obtener que el $p = 0,000$ es menor a la significancia 0,05; es así que se concluyó que la psicomotricidad en los infantes fue mejorada tras la ejecución de este programa, además, la coordinación fue mejorada significativamente, según la T de Student fue menor al 0,000.

Además, Chávez et al. (2019) efectuaron su estudio, con el fin de determinar la influencia de la aplicación de un programa para desarrollo de la psicomotricidad

en niños. Además, fue de carácter cuantitativo, con diseño pre experimental y de alcance explicativo, se aplicó una lista de cotejo a 21 alumnos de 5 años de edad. Las evidencias obtenidas durante el pre test mostraron que los estudiantes se ubicaban en el nivel en proceso en vinculación al desarrollo de la motricidad gruesa, pero a través de la estrategia, de acuerdo con la T de student se mostró que son igual al 6,33 evidenciándose así el desarrollo de la motricidad y sus dimensiones. Se concluyó que, la aplicación del programa influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad, además, hubo algunas diferencias en la dimensión de esquema corporal, tras la aplicación del programa fueron significativas.

De igual manera, Vilches y Olivera (2018) en su estudio realizado necesitó determinar la incidencia del juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años. El diseño fue pre experimental y de alcance explicativo, aplicando una guía de observación y como tratamiento las sesiones de aprendizaje. Asimismo, se evidenció mediante la prueba de Chi cuadrado que la significancia fue de ,000. Se concluyó que hay ciertas diferencias significativas entre el pre test y post test, en el que el juego influye en la psicomotricidad.

En el ámbito internacional, Junco (2022) realizó una pesquisa que tuvo como propósito determinar la eficacia de un programa de juegos tradicionales para mejorar las expresiones corporales de los niños de inicial. En ese sentido, fue cuantitativo y el diseño experimental, ya que se hizo uso de la ficha de observación, siendo el pretest y posttest, suministrados a 15 estudiantes en dos grupos. De modo que los resultados mostraron que los módulos de aprendizaje basados en juegos tradicionales han sido aceptados por los niños. Los resultados demuestran que el $p= 0,000$ es menor a la significancia 0,05; donde las diferencias son significativas. Por lo que se llegó a concluir que hubo un cambio en la expresión corporal debido a los módulos de aprendizaje basado en juegos tradicionales, incluso, se menciona que los niños lograron reconocer su cuerpo, sabiendo como expresarse, además coordinan movimientos cuando suben o bajan, utilizan sus extremidades.

Igualmente, Mera et al. (2022) tuvieron como intención analizar la influencia de un programa de juegos populares en el nivel de desarrollo motor de los infantes. El estudio fue de diseño experimental, se contó con 15 preescolares, a quienes se les administró el TGMD-2. Se encontró que el programa de juegos populares sí

contribuyó a la mejora de la motricidad ($p=0.006 < 0.05$), además, en la dimensión de habilidades de control de objetos, también se determinó que el programa también influyó a la psicomotricidad. Se concluye que el programa mejoró el nivel de desarrollo motor y dentro de los juegos que se emplearon destacan aquellos que implicaron correr, saltar (encostalados y la comba) etc.

Así como también, Vilema (2020) efectuó un estudio, el cual tuvo como finalidad analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel inicial. El estudio fue de diseño experimental, se contó con un marco muestral de 55 niños, 25 para el grupo de experimento y 30 para el grupo control, como instrumento se consideró la ficha de cotejo direccionado al pre y postest. Dentro de los principales resultados encontrados se obtuvo que el valor calculado es menor al valor tabulado donde $Z=2,12$, con lo cual se puede inferir que sí hubo influencia. Se concluyó que la ejecución de los juegos tradicionales influyó en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Además, Mendieta (2019) realizó una investigación con la finalidad de determinar la incidencia de la práctica del juego de la rayuela en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años. Su diseño fue pre experimental, se ha utilizado la ficha de observación que se aplicó al grupo experimento conformado por 12 estudiantes. Los resultados mostraron que el juego de la rayuela contribuye al desarrollo psicomotor de los niños, incluso, se pudo comprobar a través de la escala de valoración En proceso (EP), Progreso adecuado (PA) y Adquirido (A). Se concluyó que a partir de la aplicación del juego de la rayuela se logra una incidencia significativa en el desarrollo psicomotor, incluso, hubo una gran diferencia significativa en cuanto a la locomoción debido a que se adquirieron los aprendizajes necesarios, también, en cuanto al equilibrio se obtuvo un mayor porcentaje de la muestra, la cual había mejorado esta dimensión, tras la estrategia del juego de la rayuela.

Asimismo, en el estudio de Salinas (2019) tuvo como finalidad aplicar juegos tradicionales ecuatorianos para impulsar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 años. Su diseño fue pre experimental, se suministró un pretest y postest, teniendo en cuenta el proceso de ejecución del programa. Los resultados revelaron que tras la estrategia aplicada se evidenció mejoras en las

habilidades psicomotoras, de acuerdo con el T de Student la significancia fue de 0,000, de esa manera se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales ecuatorianos aportan al educando, parte de la cultura de su país, además de su buen desenvolvimiento motor, además, hubo un cambio en la dimensión de habilidades locomotrices, tras la aplicación de los juegos, la diferencia fue de 4,21 puntos.

Se consideran las teorías relacionadas al juego, es importante mencionar la teoría de Herbert Spencer (1875 citado en Wu & Guo, 2020) quien creía que las actividades estéticas de los humanos provienen de su instinto de juego. Las afirmaciones pertinentes acerca del juego se han denominado como la teoría del excedente energético, siendo la idea principal que en el primer momento se satisfacen las exigencias de carácter material de los niños para la vida básica parte de sus padres, por lo que los niños liberan su exceso de energía a través del juego. También, menciona que los individuos satisfacen sus necesidades de supervivencia con mayor eficacia y les queda tiempo para jugar, ejercitarse y crear vínculos. El juego proporciona una gratificación normal inmediata, manteniendo o aumentando la capacidad gracias al ejercicio (Henricks, 2020).

De igual forma, Lazarus (1883, citado en Venegas & Ortega, 2018) propone la teoría de la relajación o también denominada simplemente “relajación” en la cual el juego conlleva a un estado de descanso o pausa satisfactoria tras haber realizado acciones que demandan demasiada energía tanto física como mental, en pocas palabras esta teoría señala que el juego es una de esas actividades placenteras, que ayudan a fortalecer la fuerza e incentivan la satisfacción del individuo.

De igual forma, Piaget en la teoría del juego, indicó que en las edades de 4 a 5 años jugar con algunas reglas del juego y la obediencia a esas reglas también se establece durante los años preescolares, el juego se vuelve más completo, conforme pasan los años va identificando y desarrollando sus habilidades de memoria, reconocimiento e imaginación (Malik & Marwaha, 2022).

Se define la variable juegos tradicionales como un componente que posee gran aporte en cuanto al conocimiento y habilidad para cada niño de cualquier edad, mediante este tipo de juego se puede adquirir entretenimiento, desarrollo de la cognición y desarrollo de los aspecto motrices y emocionales (Enríquez et al., 2020). Según Sadiyah et al. (2020) el juego tradicional es una ocupación que se

efectúa con herramientas sencillas y que se hereda de la conservación de la cultura local. Además, está presta a introducir los valores del bien, es efectiva ya que forma el carácter social y es una herramienta ilimitada.

Por otro lado, Lavega (2021) señala que este tipo de juego tradicional es una práctica que durante años ha estado presente, además, ha sido parte del desarrollo de transmisión que mantiene una secuencialidad durante las etapas de la historia, muchos de estos han logrado combinar su representación con el tiempo, ha pasado de generación en generación, por lo que siguen siendo utilizados por los seres humanos. Finalmente, el juego tradicional es aquel que pasa a ser parte de todas las generaciones, se queda impregnado en la mente de todas las personas, son un grupo que no requiere de recursos en particular y que contiene normas o reglas que se deben asumir para su desenvolvimiento y la interacción de todos los que estén implicados en él, se transmite de adulto a niño (Venegas & Ortega, 2018).

En ese orden de ideas, los juegos tradicionales han sido clasificados, de acuerdo al entorno cultural y social, Cara y Martínez (2020) señalan múltiples juegos tradicionales de valor educativo, de los cuales se enumeran los más reconocidos, en primer lugar, el juego del elástico, en esta actividad el niño puede desarrollar sus habilidades de agilidad, coordinación, ubicarse en el espacio y tiempo, consta de un elástico grande donde los niños pueden ir ingresando en el, brincando e incluso puede variar, de tal forma que se pise el elástico. Segundo, las canicas, mediante esta actividad el niño desarrolla las habilidades motrices, ser más preciso, aplicar la coordinación y creatividad, consta en hacer uso de dos canicas y chocarlas, de acuerdo a una distancia establecida. Además, la rayuela, mediante esta actividad el niño puede desarrollar sus habilidades motrices, la coordinación de visión motriz, su equilibrio y ubicarse en el espacio tiempo. En la rayuela suelen jugar de dos a cinco jugadores, cada jugador saltará con un pie en cada cuadrado que está previamente dibujado en el suelo, cada jugador debe tener su ficha, la lanza desde la línea de salida y no deben pisar la casilla en la que colocan su ficha (Laely & Yudi, 2018).

De igual forma, Lavega (2021) y Sailema (2019) mencionan adicionalmente juegos tradicionales y populares. Por ejemplo, carrera de sacos, mediante esta actividad se evidencia que cada uno de los participantes se ubican en la zona de

partida, previamente a ello, deben estar dentro del saco y tomarlo por la parte de las ranuras con el fin que no se suelte, asimismo, los participantes deben saltar hasta llegar a la zona de meta. También, las cuatro esquinas, de acuerdo con esta actividad, uno de los jugadores de una esquina tiene que dejar entrever con que parte de su cuerpo realizará un movimiento para trasladarse a la otra esquina con el fin de que el participante del centro no pueda acceder, además de engañarlo y oponerse. Seguidamente, el trompo, esta actividad consta de enrollar el trompo una cuerda delgada, luego lanzarla al piso, este dará muchas vueltas, ahora bien, si este sale del círculo dibujado previamente, gana, además debe permanecer en movimiento a comparación de los otros trompos. Igualmente, el lobo, es una actividad muy tradicional de juego, que consiste en que se selecciona a un participante y su actuación será del lobo y su función es atrapar a sus compañeros, quienes están tomados de la mano formando una ronda y constantemente expresarán preguntas. Finalmente, la gallinita ciega, este juego es uno de los más divertidos, los ojos de la persona elegida para ser la gallinita ciega, deben ser cubiertos con alguna venda, este debe dar vueltas y atrapar a sus compañeros los cuales están en un círculo.

Por otro lado, de acuerdo con Hernández y Rosas (2019) clasifican los juegos tradicionales en juegos individuales y juegos grupales. Por su parte, el juego de acuerdo a las diversas habilidades que le brinda al individuo puede mostrarse a través de juegos o retos motores individuales y grupales. En esa línea, el juego individual tal cual como es denominado, es aquella actividad en la que el sujeto utiliza un entretenimiento de forma solitaria, pero puede hacer uso de alguna herramienta a su alcance como un objeto de interacción, pero en la que esta no participa como tal. Muchas veces, se utilizan los juegos de mesa, videojuegos, entre otros. De esta forma, los juegos individuales sirven para realizar una armonización entre el espacio del individuo con él mismo, a través de esta experiencia, él puede conocerse a sí mismo y disfrutar de su tiempo donde refiere a un aprendizaje propio (González-Grandón et al., 2021). Por otra parte, los juegos grupales son los que favorecen que los estudiantes aprendan gradualmente, a través del planteamiento de las reglas o la interacción social entre ambos, al ser parte de este tipo de juegos pueden asumir el compañerismo, explorando nuevas realidades, lo cual es beneficioso para continuar desarrollando sus habilidades cognitivas, motoras,

emocionales, etc. Entonces, este tipo de juegos es una asociación del lenguaje del niño que aporta y le brinda confianza (Condo et al., 2022).

En ese sentido, Cara y Martínez (2020) explican ciertas características del juego tradicional y popular, por ejemplo, estos juegos son aprendidos y tras la comunicación, pasan de padre a hijo y así sucesivamente. Otra característica, es que son parte del eje histórico y de la cultura de cada población, es una ocupación libre, necesita de un lugar geográfico y tiempo determinado, no se gasta en materiales costosos para realizarlos, integran a las personas, su propósito se direcciona a que todos los integrantes del juego encuentren diversión, también están incluidos en la educación y por último, son factibles de asimilar.

Por otro lado, Brougère (2020) abarca las relaciones entre juego y educación, con el pasar de los años, hubo momentos donde la educación recurría al juego, este tipo de vínculo se originaba a través de tres tipos de relaciones. La primera se trata de la recreación, que se refiere a que los estudiantes puedan mantenerse en relajo, un estado de satisfacción consigo mismo y su entorno mediante el descanso y la calidad de su tranquilidad con la finalidad de que haya una mejora en su rendimiento, comprensión y el aprendizaje eficaz. Por otro lado, el interés que tiene el estudiante, que relaciona su necesidad de interacción escolar como fijación de la pedagogía, es decir, que el juego pueda ser una base para insertar el manejo de la actividad física. Es así que también sirve de recurso didáctico, la finalidad del docente es hacer uso del carácter lúdico, por ende, divertido, para agregarle los conocimientos necesarios que profundicen la enseñanza para un buen aprendizaje. Además, de acuerdo con la pedagogía surge en el proceso didáctico a razón para la cual, las habilidades de los estudiantes son potenciadas, el juego es de valiosa relevancia en el funcionamiento del componente psicomotor, se trata de aportar a la coordinación del movimiento, el equilibrio, el ritmo, etc. Además, que el juego enriquece mediante su ayuda a lo sensorio perceptivo, configurando las nociones espaciales (Barreto, 2020).

Por otro lado, para la variable psicomotricidad, se debe partir desde las teorías cognitivas, las cuales son de gran importancia para los recursos de conocimiento y aprendizaje. Estas teorías se ocupan de las siguientes características de la estructura cognitiva: la distinción, organización, coherencia,

integración, etc. En ese sentido Lev Vigotsky desarrolló su teoría del desarrollo infantil, igualmente que Piaget, en esa línea, Vygotsky pensaba que los infantes se desarrollan por etapas, además, que el aprendizaje y el desarrollo estaban ligados a los vínculos sociales y la cultura, que aprendían mostrándoles. Es decir, los infantes al observar a su entorno, podían comprender las acciones y realizarlas a su manera, interactuando con su medio para compartir experiencias.

Piaget en su teoría cognitiva pensaba que los niños aprendían haciendo, en el que desarrollaban sus aprendizajes de acuerdo a sus propias experiencias. Dividió el desarrollo cognitivo en cuatro periodos o etapas: sensoriomotora, preoperacional, operativa concreta y operativa formal, los niños progresan a través de cada etapa de manera secuencial (Alahmad, 2020; Sanghvi, 2020).

En relación a la definición de la psicomotricidad, Cobos (1997 citado en Yaneth et al., 2019) define a la psicomotricidad como la coordinación corporal a nivel del sistema muscular y ello involucra componentes como la locomoción, el equilibrio, el salto, entre otros. Asimismo, Arana (2018) señala que la psicomotricidad es un modo que el individuo utiliza para expresarse y desenvolverse diariamente, a pesar de que un número de personas desarrolla mejor su motricidad que otro grupo, además, esta engloba a toda la persona en sí, las características orgánicas, motoras y psíquicas.

Así también, la psicomotricidad es la integración de la interacción tanto cognitiva, emocional, simbólica y física en las capacidades del individuo para su accionar en el entorno psicosocial (Peñeñory et al., 2018). Según lo mencionado por León et al. (2021) la psicomotricidad es bien reconocida como una intervención dentro de la educación o terapia, por lo que posee como propósito el desarrollar las habilidades motoras, de expresión y creación que es parte del niño, a través de su aspecto corporal, usando los movimientos del cuerpo para lograr ello.

En cuanto a las dimensiones de la psicomotricidad se considera lo siguiente:

La dimensión locomoción, es definida como los diversos modos en los que se puede desplazar el ser humano, además del cambio de posición que se referencia a su propio medio (De la Cruz, 1998). Además, Alcívar y Rivera (2021) indica que la locomoción es una de las habilidades que permiten el desarrollo a través del

control del cuerpo, permitiendo deslizamientos, saltos, golpes, etc. Incluso, la locomoción es la capacidad que tiene un niño para poder desplazarse de un punto a otro según el nivel de desarrollo que debe tener (Syahputra et al., 2021). En ese sentido, Suominen et al. (2021) indica que las habilidades de locomoción pueden entenderse como acciones, por ejemplo, correr, saltar, galopar, deslizarse.

Otra dimensión, es el equilibrio, comprende la habilidad de mantener y adoptar una determinada postura del cuerpo, siendo resultante opuesto a la gravedad y del esfuerzo de cada músculo por mantener el cuerpo en una base, de igual manera, León et al. (2021) sobre el equilibrio esta entendido como la capacidad que conlleva la acción de vencer la presión de la gravedad y conservar la posición que se desee del cuerpo, por ejemplo, sentados, de pie, fijo o en actividad sin que por ello se pierda el equilibrio. Igualmente, Hendratno et al. (2019) considera el equilibrio corporal como la capacidad de realizar y dominar la postura corporal en el aire para mantener una posición ortostática en un estado de silencio y movimiento.

Además, la dimensión coordinación, está relacionada con la habilidad del organismo para conectar el esfuerzo y el movimiento muscular, con la finalidad de realizar acciones determinadas. Relacionado a lo anterior Camerino (2001, citado en Parra et al. 2019) señala que la coordinación está relacionada con la manera de intervenir y regular el propio cuerpo en el momento de ejecutar una determinada acción o actividad. De igual forma, la coordinación puede clasificarse, en la que se requiere de la comprensión cognitiva de direcciones como derecha/ izquierda y sentido de cada parte del cuerpo, que se indica en las tareas (Moorthy et al., 2019).

Por último, la dimensión esquema corporal, Simbaña et al. (2022) refiere que es el pensamiento que tiene el individuo acerca de su cuerpo, estructura y los movimientos que realiza, básicamente, esto apoyará a que guarden control de sí. Igualmente, Şuneı et al. (2021) señalan que el esquema corporal influye en el desarrollo motor, se considera como la imagen que tiene la persona sobre su propio cuerpo y la asociación entre segmentos corporales y el entorno. También, el esquema corporal corresponde a la organización de las sensaciones en relación con el cuerpo, además, es un rasgo clave en la organización de la personalidad

que contribuye a la relación de diferentes aspectos de la misma (Martínez-Moreno et al., 2020).

Dentro de lo que se puede manifestar en la formación psicomotriz del infante, se menciona que la pedagogía psicomotriz debe en primer lugar comprender y tener conocimientos sobre la funcionalidad de los sistemas y órganos del organismo y de igual forma para el desenvolvimiento del sistema nervioso central, en razón de eso, se tiene entendido que el sistema respiratorio logra su desarrollo completo cerca de los 7 años, esto ocurre porque aún ciertas partes del organismo están en proceso de formación, por lo cual las actividades y movimientos psicomotrices deben ser guiados a posibilitar el desarrollo de la respiración de manera adecuada, educando el ritmo respiratorio y evitando dificultades posteriores (Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, 2019).

De manera similar, Smith (2020) da algunas pautas sobre algunos ejemplos para el desarrollo de ejercicios psicomotrices, entre los que se encuentran atraer la atención del niño, para lo que las condiciones físicas significan y aportan a los propósitos que tengan, siendo de mucha utilidad los trabajos al aire libre, dando indicaciones de manera auditiva o empleando alguna herramienta de apoyo como una bocina o silbato, utilizando los dedos u otro material que sirvan de señal, también es importante determinar el lugar y los espacios donde se realizarán las actividades, luego, conviene desarrollar demostraciones sobre la actividad, esto implica realizar aquello las veces que se requieran o con colaboración de un niño, se debe considerar la explicación de las reglas de la actividad, como la conformación de grupos, entre otras más consideraciones.

Cabe manifestar que la psicomotricidad como disciplina para la práctica pedagógica tiene como principio o propósito general el restablecimiento o desarrollo de las habilidades del individuo por medio del estudio de las expresiones corporales, para lo cual su análisis aunque empiece por fijarse en los componentes motores, también tiene por pretensión explicar desde lo que representa mentalmente un movimiento alcanzar el conocimiento del mismo desde el aspecto cognitivo, para luego apoyar el componente comunicativo, social y afectivo del individuo, por otro lado, los objetivos específicos que la psicomotricidad también tiene en consideración se establecen a partir de generar adecuados vínculos con

los niños, puesto que la comunicación contribuye a este propósito, otro objetivo sería la focalización de los movimientos, es decir, segmentarlos y disociarlos para una mayor comprensión, ello de la mano con el manejo de la tonalidad muscular (Herguedas et al., 2018).

En continuación de lo anterior Herguedas et al. (2018) la psicomotricidad se involucra con el desarrollo de la actitud de postura y el equilibrio corporal, puesto que son estos dos componentes los que dan sostén a los movimientos, esto también va acompañado de la coordinación que estará reflejado en la psicomotricidad fina y gruesa. Además, se relaciona con el afianzamiento y desarrollo de la lateralidad e imagen corporal para una acomodación al entorno, de manera que permita conocer y establecer adecuadas relaciones con otras personas y objetos de nuestro alrededor, finalmente, la psicomotricidad también promueve el desarrollo espacial- temporal, por medio del conocimiento del espacio donde se expresa el niño y el tiempo para organizar ordenadamente los sucesivos movimientos previstos en las acciones a realizar.

Para Quispe (2021) la formación motriz es importante en el campo pedagógico y en especial a nivel de la educación inicial se encuentra relacionado a su contribución al desarrollo de los movimientos corporales que realiza el individuo en sus primeras etapas de vida, bien sean de forma fina o gruesa, pero con un alto grado de exactitud, puesto que involucra una compleja red de conexiones cerebrales y neuronales que permiten un trabajo organizado entre el componente muscular, esquelético y cognitivo, los cuales participan en la reproducción de diferentes movimientos que sean adecuados.

En la misma línea, Alonso y Pazos (2020) indica que la relevancia de la psicomotricidad se explica en principio por ser parte de la naturaleza humana. Ello quiere decir, que, en situaciones como la interrelación con el ambiente, la supervivencia, la comunicación y la sociedad, la psicomotricidad se ha constituido en un eje esencial para el desarrollo del sujeto. En ese mismo sentido, la psicomotricidad es importante en el desenvolvimiento de la persona, pues colabora en la formación de las habilidades de tipo psicomotora, así como también en la configuración armónica de la personalidad e integridad del sujeto. Por otro lado, en el ámbito de la educación, la expresión de la psicometría es incuestionable debido

a que a través de la experiencia y vivencias del sujeto, se convierte en fuente para el aprendizaje, además, el colegio por ser uno de los espacios en el cual el niño se conoce a sí mismo, reconoce su cuerpo mediante la práctica motriz, no solo cumple con la finalidad de ser transmisor de saberes, sino también se convierte en un espacio para la comunicación y la creatividad.

De igual forma, de acuerdo con Baca et al. (2020) el juego dentro de la educación, están remontados a factores sociales, en ese sentido Vygotsky mencionó que los pensamientos del individuo paralelamente acompañan al desarrollo natural, social e histórico, de esta manera el contexto social ofrece las condiciones necesarias para aunar un mejor aprendizaje.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El acto investigativo correspondió al tipo aplicada, ya que de acuerdo con Escudero y Cortéz (2020) estas investigaciones se apoyan en los conocimientos teóricos, debido a que su propósito es desarrollar y ahondar en los tópicos establecidos, mediante la elaboración de la guía de observación, con el fin de continuar aportando a los saberes científicos.

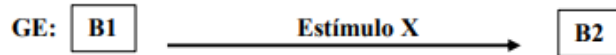
Además, el método que se adecuó al proceso investigativo fue el hipotético – deductivo, se refiere a la dirección que indica al investigador con el fin de ejecutar la práctica investigativa, basándose en la observación de los fenómenos a estudiar, con el fin de contrastar las hipótesis, que han sido deducciones planteadas a lo largo del camino (Elías et al., 2018).

Asimismo, el enfoque que presentó fue el cuantitativo, debido a que esta perspectiva está referida al procedimiento en los datos son secuenciales, es decir, cada instancia es parte de una anterior, por lo que no se puede saltar cada fase, y esa es una de las características más rigurosas de este enfoque (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

En lo que respecta al diseño como tal, se utilizó el diseño experimental, en colación a lo mencionado por Guevara et al. (2020) esta clase de diseño se caracteriza por someter a los objetos, individuos, seres, etc., a ciertos tratamientos, generando estímulos en la variable no dependiente, con el propósito de que se verifiquen sus comportamientos, siendo estos los efectos en la variable dependiente.

La presente investigación presentó un diseño pre experimental, porque más allá de realizar una intervención en el comportamiento de la muestra, su propósito es adquirir o recopilar los datos necesarios que se observan en el accionar de los fenómenos de estudio (Elías et al., 2018), aplicando un pretest y una posprueba, determinando la efectividad del tratamiento experimental.



G = Muestra (Grupo experimental)

O1 = Aplicación del pre test (lista de cotejo)

O2 = Aplicación del post test (lista de cotejo)

X = Tratamiento a la variable independiente

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Juegos tradicionales

- **Definición conceptual**

Es una actividad que se realiza con herramientas sencillas y que se hereda de la conservación de la cultura local. Además, está presta a introducir los valores del bien, es efectiva ya que forma el carácter social y es una herramienta ilimitada (Sadiah et al., 2020).

Variable dependiente: Psicomotricidad

- **Definición conceptual**

En relación, Arana (2018) señala que la psicomotricidad es un modo que el individuo utiliza para expresarse y desenvolverse diariamente, además, esta engloba a toda la persona en sí, las características orgánicas, motoras y psíquicas.

- **Definición operacional**

De la Cruz (1998) a través de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), esta variable será medida en cuatro dimensiones de psicomotricidad: esquema corporal, locomoción, equilibrio y coordinación.

- **Indicadores**

De acuerdo con la dimensión locomoción: caminar, subir, mantenerse en posiciones. Según la dimensión equilibrio: Equilibrarse en diferentes posiciones. Para la dimensión coordinación: saltar, lanzar, coger, botar, cortar, tocar. Finalmente, la dimensión esquema corporal: conocer, mostrar, tocar, dibujar, señalar.

- **Escala de medición**

Ordinal: No lo hace, tiene dificultad, lo hace bien.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población

En colación a las palabras de Sánchez et al. (2018) la población es aquella serie de sujetos o piezas, los cuales tienen características afines, por lo que es factible identificarlos por parte de los investigadores. Para el estudio se consideró una población censal. Siendo un total de 24 estudiantes, cabe resaltar que es una institución educativa que se encuentra en asentamiento humano, teniendo una infraestructura deficiente, donde se albergan estudiantes de posición económica humilde, por ese motivo, la población es limitada.

Tabla 1

Población de infantes de nivel inicial

Estudiantes	
Niños	17
Niñas	7
TOTAL	24

Criterios de inclusión

En ese sentido, son aquellos estudiantes matriculados en 5 años del nivel inicial, en el año escolar 2022, que asistan regularmente a clases. Aquellos que sus padres hayan firmado el consentimiento de participación.

Criterios de exclusión

Serán aquellos estudiantes que tengan edades menores a 5 años o mayores a 6, quienes no asistan recurrentemente a clases. Además, aquellos que poseen alguna afección mental y física que no les permite desarrollarse en clases. Por otro lado, no se excluyó del estudio a ningún estudiante de 5 años.

3.3.2. Muestra

La muestra es un elemento prescindible de la población que, si cumple o contiene las características afines, tiende a ser considerada como la unidad de análisis, por lo que apoya a la generalización de datos que se obtengan (Ñaupas et al., 2018). En este caso la muestra mantiene el mismo número de elementos que el de la población. Para el estudio se consideró 24 estudiantes de 5 años.

3.3.3. Muestreo

Para esta investigación se utilizó el muestro no probabilístico censal, debido a que como lo menciona Sánchez et al. (2018), el investigador es quien selecciona los componentes de acuerdo a su criterio. De modo que, la muestra englobó 24 estudiantes de 5 años.

3.3.4. Unidad de análisis

Tal como lo afirma Arias (2020) la unidad de análisis es aquella dirección que se tiene de la investigación, es decir, el objeto, por lo tanto, esto apoya la recolección de información, además, de una interpretación acerca de los resultados evidenciados. En esa línea, la unidad de análisis es referida por cada estudiante que participa de este estudio.

3.3. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.3.1. Técnica

En colocación a las palabras de Monroy y Nava (2018) indican que la técnica es el conjunto de herramientas o modos a través de los cuales puede funcionar y realizarse un método, por lo que esta debe cumplir con ciertos parámetros, como el hecho de que el instrumento pueda direccionar los datos, además de controlarlos y hacer el seguimiento debido.

De acuerdo a la recopilación de datos, la observación fue utilizada como técnica, esta sirve, como su mismo nombre lo dice, para observar organizadamente los sucesos o el comportamiento de los fenómenos, que se rigen a los objetivos del estudio, además que es relevante el registrarla para el próximo paso, ya que esta se apoya en el individuo, el cual hace uso de sus sentidos (Arias, 2020). Debido a ello, es la docente quien evalúa a sus estudiantes utilizando este tipo de herramientas.

3.3.2. Instrumento

Para el acto investigativo, se hizo uso de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), el cual pertenece originalmente a De la Cruz (1998), quien presentó un manual de aplicación del mencionado, que mide la psicomotricidad y sus componentes, en niños de nivel inicial.

Tabla 2 *Ficha técnica del instrumento de psicomotricidad*

Autor:	Victoria de la Cruz
---------------	---------------------

Año:	1998
Tipo de instrumento:	Escala
Administración	Individual
Duración	Entre 20 y 30 minutos
Aplicación	Niños de 3 a 6 años
Objetivo:	Medir la motricidad
Estructura:	El cuestionario consta de 18 ítems con 4 dimensiones: <ul style="list-style-type: none">· Dimensión 1: Locomoción· Dimensión 2: Equilibrio· Dimensión 3: Coordinación· Dimensión 4: Conocimiento del esquema corporal

Confiabilidad y validez

Aunado a ello, Diaz (2020) señala que el instrumento contiene una validez, de acuerdo a la V de Aiken el valor es mayor a 0.60, es decir igual al 0.96, por lo que es válido según el juicio de expertos. Igualmente, los resultados de la confiabilidad indican que el Alfa de Cronbach fue de 0.872, refiriendo que el instrumento es confiable.

Por otro lado, para el presente acto investigativo fue prescindible realizar la prueba de fiabilidad según la prueba del Alfa de Cronbach, debido a ello el valor fue 0,901, de ese modo, se comprendió que el instrumento es altamente confiable.

Tabla 3

Prueba de Fiabilidad Alfa de Cronbach

Prueba de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,901	40

3.4. Procedimientos

Para la compilación de los datos, se gestionó con la institución educativa el previo permiso para la realización de la investigación. En consecuencia, tras haber obtenido el documento solicitante, se tuvo que especificar a los padres de familia, lo relevante por la que se realiza este estudio con el fin de pedir su apoyo a este, asimismo, se les entregó la ficha de consentimiento informado mediante la cual sus menores hijos formarán parte. Finalmente, se organizó y estableció las fechas para el procedimiento de aplicación de los instrumentos utilizados por la docente con el fin de obtener resultados que próximamente serán procesados.

3.5. Método de análisis de datos

Asimismo, se consideró en primera instancia, plasmar los datos recopilados mediante los instrumentos, utilizando el software Microsoft Excel 2019, después, se derivaron al programa estadístico IBM SPSS, el cual permitió indicar la normalidad y mediante la prueba estadística de Shapiro Wilk se verificó la distribución de las numeraciones. Luego, previamente identificada la prueba estadística adecuada, en

este caso, Wilcoxon, se ejecutó la comprobación de hipótesis, asimismo, se determinó y manifestó el análisis descriptivo e inferencial.

3.6. Aspectos éticos

El proceso investigativo estuvo sujeto a el cumplimiento de principios éticos. Según Castro et al. (2019) existen tres criterios de ética, mediante los cuales se tiene que velar por la integridad de cada uno de los participantes de la muestra, en primer lugar, el principio de beneficencia y no maleficencia, de esta forma es que se le otorga a los implicados la pertinencia y comodidad frente al estudio. Así también, el principio de justicia, es importante por la consideración que se tiene con respecto al individuo, estableciendo las reglas morales de manera adecuada. En última instancia, el principio de autonomía, a través de este criterio se considera como valor importante el respeto a los derechos a los partícipes de la muestra para que hagan uso de la toma de decisiones.

IV. RESULTADOS

En este apartado, se presenta lo obtenido con respecto lo aplicado mediante el instrumento, además de la ejecución del programa acerca de la psicomotricidad.

ANÁLISIS DESCRIPTIVO

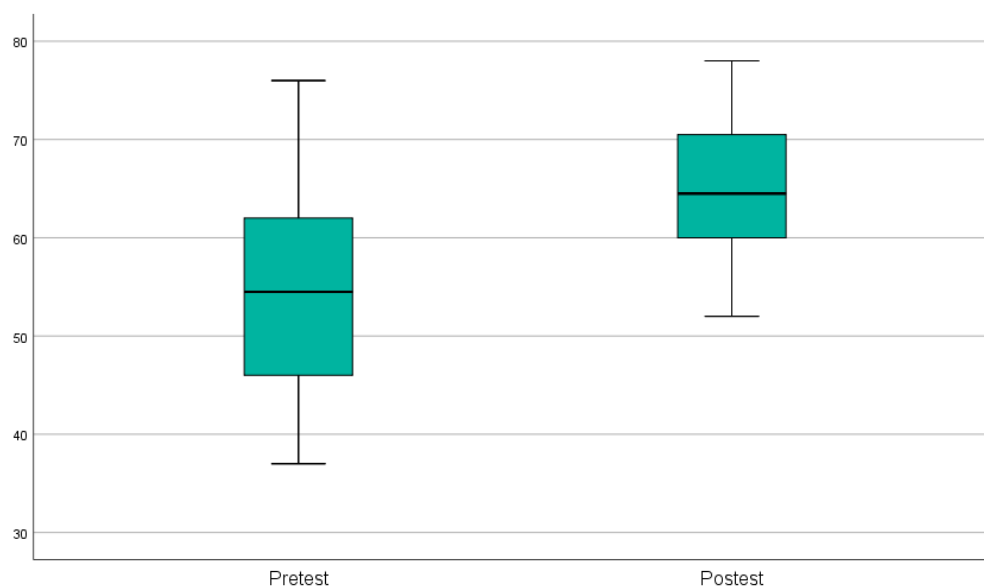
Tabla 1

Diferencias del pretest y postest de la Psicomotricidad

	N	Mínimo	Máximo	Media
Pretest psicomotricida d	24	37,00	76,00	54,79 17
Postest psicomotricida d	24	52,00	78,00	65,04 17

Figura 1

Diagrama de caja del pretest y postest de la Psicomotricidad en infantes



En consideración a la tabla 1 y figura 1, se percibe que en el pretest de la psicomotricidad el valor mínimo es 37, el máximo es 76, asimismo la línea horizontal que es representada por la media, igual a 54. Por otro lado, de acuerdo al postest, el valor mínimo es 52, el valor máximo es 78, de igual forma la media es 65. Por lo tanto, se determinaron las diferencias entre el pretest y postest.

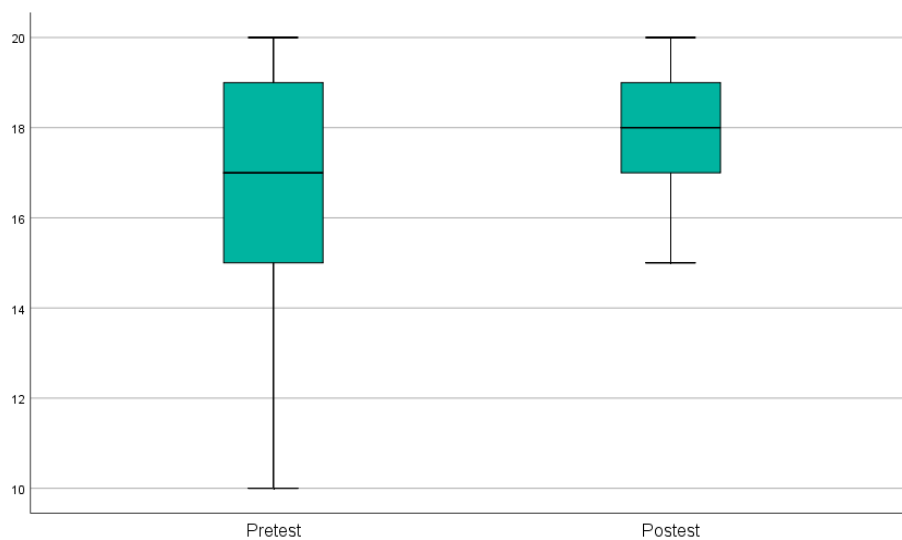
Tabla 2

Diferencias del pretest y posttest de la Locomoción

	N	Mínimo	Máximo	Media
Pretest locomoción	24	10	20	16,75
Posttest locomoción	24	15	20	17,88

Figura 2

Diagrama de cajas del pretest y posttest de la locomoción en infantes



En consideración a la tabla 2 y figura 2, se señala que en el pretest de la locomoción el valor mínimo es 10, el máximo es 20, asimismo la línea horizontal que es representada por la media, igual a 16,75. Por otro lado, de acuerdo al posttest, el valor mínimo es 15, el valor máximo es 20, de igual forma la media es 17,88. Por lo tanto, se determinaron las diferencias entre el pretest y posttest.

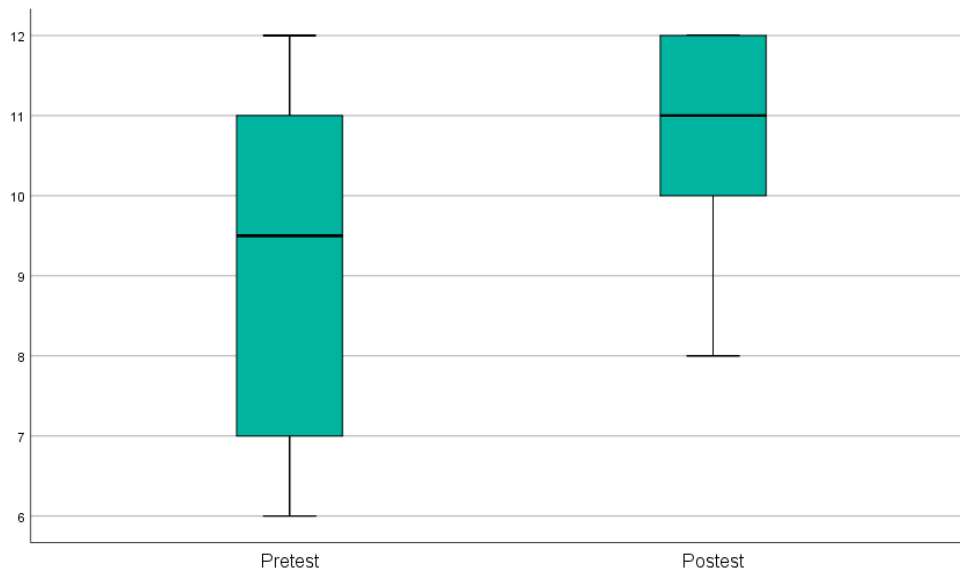
Tabla 3

Diferencias del pretest y posttest del equilibrio

	N	Mínimo	Máximo	Me dia
Pretest equilibrio	24	6	12	9,2 9
Postest equilibrio	24	8	12	10, 71

Figura 3

Diagrama de cajas del pretest y posttest del equilibrio en infantes



En consideración a la tabla 3 y figura 3, se observa que en el pretest del equilibrio el valor mínimo es 6, el máximo es 12, asimismo la línea horizontal que es representada por la media, igual a 9,29. Por otro lado, de acuerdo al posttest, el valor mínimo es 8, el valor máximo es 12, de igual forma la media es 10,71. Por lo tanto, se determinaron las diferencias entre el pretest y posttest.

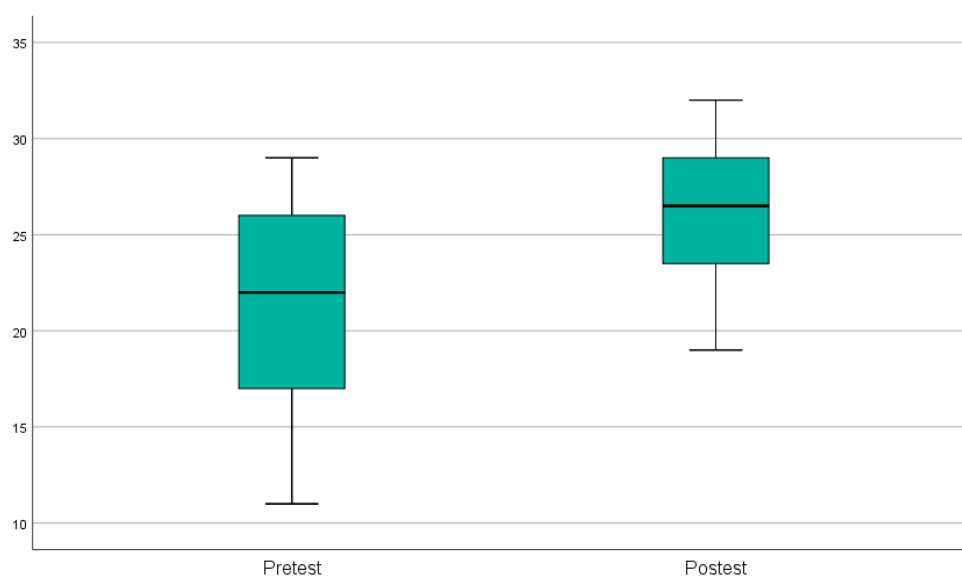
Tabla 4

Diferencias del pretest y posttest de la coordinación

	N	Mínimo	Máximo	Me dia
Pretest coordinación	24	11	29	21, 17
Postest coordinación	24	19	32	26, 08

Figura 4

Diagrama de cajas del pretest y posttest de la coordinación en infantes



En consideración a la tabla 4 y figura 4, se examina que en el pretest de la coordinación el valor mínimo es 11, el máximo es 29, asimismo la línea horizontal que es representada por la media, igual a 21,17. Por otro lado, de acuerdo al postest, el valor mínimo es 19, el valor máximo es 32, de igual forma la media es 26,08. Por lo tanto, se determinaron las diferencias entre el pretest y postest.

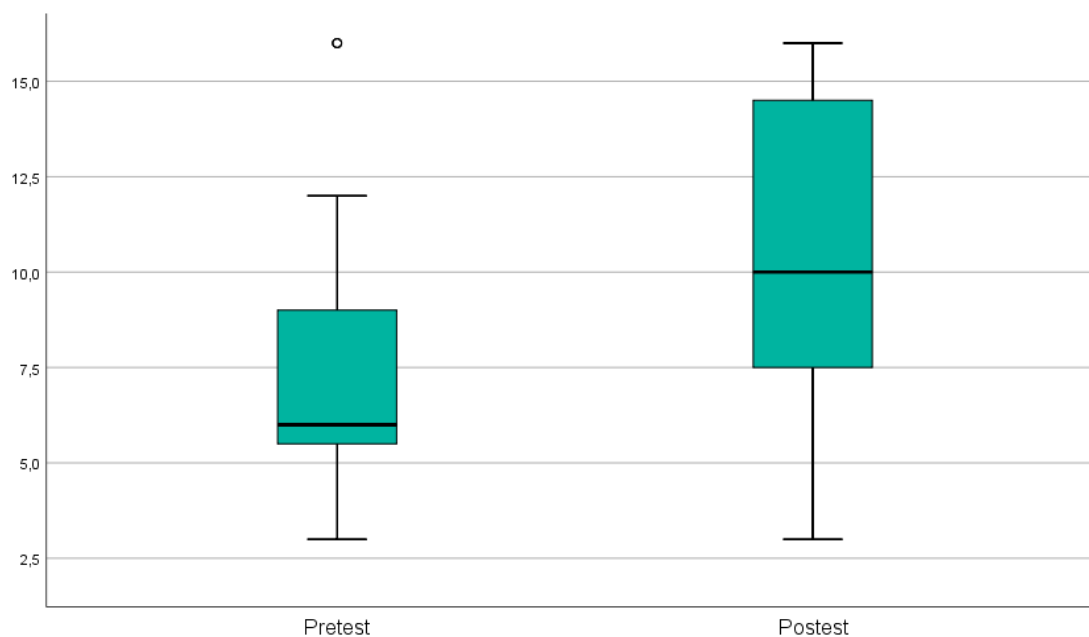
Tabla 5

Diferencias del pretest y posttest del conocimiento corporal

	N	Mínimo	Máximo	Media
Pretest Esquema	24	3	16	7,58
Postest Esquema	24	3	16	10,38

Figura 5

Diagrama de cajas del pretest y posttest del conocimiento corporal en infantes



En consideración a la tabla 5 y figura 5, se observa que en el pretest del conocimiento corporal el valor mínimo es 3, el máximo es 16, asimismo la línea horizontal que es representada por la media, igual a 7,58. Por otro lado, de acuerdo al postest, el valor mínimo es 3, el valor máximo es 16, de igual forma la media es 10,38. Por lo tanto, se determinaron las diferencias entre el pretest y postest.

Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Psicomotricidad	,865	24	,004
Locomoción	,740	24	,000
Equilibrio	,814	24	,001
Coordinación	,885	24	,011
Conocimiento corporal	,778	24	,000

De acuerdo con la tabla 6, se efectuó la prueba de normalidad de lo obtenido mediante las diferencias del pretest y posttest, por lo tanto, se aplicó la prueba de Shapiro – Wilk debido a que el número de la muestra es menor a 50. Por otro lado, la significancia fue menor al 0,05, de ese modo, se evidenció que los datos son no paramétricos, por tal motivo, se seleccionó la prueba de Wilcoxon para contrastar las hipótesis.

Análisis inferencial

Hipótesis general

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la Psicomotricidad

	Postest - Pretest
Z	-3,518 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Conforme se observa en la tabla 7, según la prueba de Wilcoxon se obtiene un p-valor de 0,000 que es menor al 0,05; en ese sentido se rechaza la hipótesis nula, encontrando las evidencias necesarias para afirmar que los juegos

tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad, aceptando la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 1

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la Locomoción

	Postest - Pretest
Z	-2,825 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,005

De acuerdo a lo observado en la tabla 8, según la prueba de Wilcoxon se obtiene un p-valor de 0,005 que es menor al 0,05; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula, encontrando las evidencias necesarias para afirmar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción, aceptando la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 2

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon del pretest y postest del Equilibrio

	Postest - Pretest
Z	-3,211 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

De acuerdo a lo observado en la tabla 9, según la prueba de Wilcoxon se obtiene un p-valor de 0,001 que es menor al 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, encontrando las evidencias necesarias para afirmar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio, aceptando la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 3

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Tabla 10

Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la Coordinación

	Postest - Pretest
Z	-3,524 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

De acuerdo a lo observado en la tabla 10, según la prueba de Wilcoxon se obtiene un p-valor de 0,000 que es menor al 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, encontrando las evidencias necesarias para afirmar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación, aceptando la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 4

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Ho: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima-2022.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest del Conocimiento corporal

	Postest - Pretest
Z	-3,086 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

De acuerdo a lo observado en la tabla 11, según la prueba de Wilcoxon se obtiene un p-valor de 0,002 que es menor al 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, encontrando las evidencias necesarias para afirmar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conocimiento corporal, aceptando la hipótesis alterna.

V. DISCUSIÓN

Tras la contrastación de las hipótesis, es necesario interpretar y extrapolar lo obtenido, mediante los hallazgos pertenecientes a los precedentes que se encontraron inicialmente.

Actualmente, la compilación de información permitió comprender que la mayoría de estudiantes se encuentran en proceso de desarrollo de la psicomotricidad, puesto que, retornan de las clases virtuales, a nuevas experiencias presenciales que implica el desplazamiento y autoconocimiento, esto se convierte en un reto para los infantes debido a que su desenvolvimiento es escaso, visualizándose dificultades en cuanto a la coordinación y la disfunción de las habilidades motrices.

Henricks (2020) menciona que los individuos satisfacen sus necesidades a través del juego, el ejercicio y cumplen con la función de crear ciertos vínculos, logrando que se proporcionen gratificaciones inmediatas, tal es así que, que el objetivo no solo es la diversión sino el refuerzo de las actividades que corresponden al ejercicio. En pocas palabras, la satisfacción obtenida a través de esta actividad promueve la expresión y movimiento, descargando en él todo tipo de emociones, en el que la adquisición de nuevos aprendizajes, obliga al niño a ponerlos en práctica constantemente. De igual manera, lo confirmado por Piaget, en la teoría del juego, en la que planteó que los infantes en los primeros acontecimientos de su vida, se forman en la obediencia y cumplimiento de reglas o normas que le permiten establecer una mejor preparación de los ámbitos cognitivos a los que el cuerpo y mente se deben ir acostumbrando (Malik & Marwaha, 2022)

En cuanto al propósito general, se demostró que los juegos tradicionales influyen en la psicomotricidad de los infantes, puesto que el valor de p es 0,000 según la prueba de Wilcoxon; en ese sentido se aceptó la hipótesis alterna, esto refiere, que existieron diferencias entre el pre y postest, es decir, a pesar del escaso tiempo utilizado para la aplicación de los juegos tradicionales, hubo un cambio en el desenvolvimiento de la psicomotricidad de los infantes, ello es una base para complementar los aprendizajes y la mejora significativa de los niños. Estos resultados concuerdan con lo hallado por Quispe (2020) quien encontró que la influencia de los juegos tradicionales es considerable en el elemento psicomotor,

siendo esta definida por la T de Student, el p valor es igual a 0,000. De igual forma, coincide con Chávez et al. (2019) quien demostró que el programa que había desarrollado pudo contribuir a la motricidad y sus dimensiones; asimismo, el estadístico utilizado demostró que las diferencias significativas fueron mayores a los 5 puntos, según el pretest y postest, en el que se reconocen el buen funcionamiento de las sesiones de aprendizaje aplicadas, donde el juego es un medio necesario donde los infantes están en una de las mejores etapas para aprender y desenvolverse de forma autónoma.

De la misma manera, guardan relación con Vilches y Olivera (2018) puesto que en su estudio también se pudo observar que el juego es relevante para incluir una mejora en el desarrollo de la psicomotricidad, de modo que, la prueba de Chi cuadrado evidencia una significancia de $p=0,000$; y las diferencias entre el pretest y postest son significativas. También se asemeja con el estudio Mera et al. (2022) quien analizó cada resultado de su pesquisa, en la cual los juegos populares sirven como medio para mejorar el desarrollo motor, obteniendo un p valor de 0,006; por esa parte, son los ejercicios que demandan correr, saltar, brincar, aunado a ello, las habilidades de control de objetos, de los cuales, si siguen cumpliéndose, serán óptimas a lo largo del programa. Finalmente, Vilema (2020) encontró diferencias significativas de 2,12 puntos entre el pretest y postest, debido a que la realización de los juegos tradicionales contribuye al desarrollo motor grueso en los infantes. Asimismo, Barreto (2020) indica que el juego es una de las bases más estables que se insertan para las diversas actividades que se deben desarrollar con el niño en los primeros inicios de su vida, por ello, que en muchos casos, forma parte de las sesiones de aprendizaje, sin embargo, no se le considera a lo largo de los años, el juego de todo tipo, sirve como herramienta y posee una valiosa importancia porque funciona extrapolando el componente psicomotor.

En relación al primer objetivo específico que corresponde a establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima-2022, se evidenció en el primer test las dificultades de los infantes al realizar las actividades indicadas por la docente, como el hecho de saltar o reptar, fue complicado para ellos tener la iniciativa de rodar e incluso de la manipulación de ciertos objetos. Mediante la prueba estadística de

Wilcoxon, se demostró que los juegos tradicionales influyen en la locomoción de los infantes, puesto que el valor de p es igual a 0,006, asimismo, se ha evidenciado que existen diferencias entre el pretest y posttest, después de haber trabajado el programa juegos tradicionales. Estos resultados coinciden con lo obtenido por Salinas (2019) quien demostró según la T de Student que existe una significancia de ($p=0.000$), donde los juegos ecuatorianos de tradición influyen en las habilidades locomotrices, e incluso se obtuvo que las diferencias en los test fueron más de 4 puntos. Asimismo, en el estudio de Mendieta (2019) demostró que los infantes lograron modificar sus deficiencias en cuanto a las habilidades motrices, específicamente en la locomoción, porque se evidenció una diferencia significativa en la que los aprendizajes o actividades desarrolladas por el juego de la rayuela sirvieron a mejorar la dimensión de locomoción, verificando que los estudiantes podían atreverse a saltar, caminar con seguridad, direccionar sus pasos, entre otros aspectos más. Lo evidenciado se corrobora por Alcívar y Rivera (2021) quienes consideran que la locomoción es una de las habilidades que permiten el desarrollo a través del control del cuerpo, permitiendo deslizamientos de diversos puntos, saltos, golpes, etc. Por otra parte, se concuerda con que la psicomotricidad es una intervención en la que desarrolla este tipo de habilidades, surgiendo la seguridad plena por parte del niño, en la que logrará los movimientos que se le sugiere óptimamente.

En relación al segundo objetivo específico que corresponde a Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima-2022, se evidenció en el primer test las dificultades de los infantes al realizar las actividades indicadas por la docente, como el mantenerse en una posición por un determinado tiempo, fue complicada la estabilidad que debían de tener en ciertos juegos, las deficiencias al lanzar o atrapar fueron significantes, en esa línea. Mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se demostró que los juegos tradicionales influyen en el equilibrio de los infantes, puesto que el valor de p es 0,001, asimismo, se ha evidenciado que existen diferencias entre el pretest y posttest.

Estos resultados, están relacionados a lo obtenido por Mendieta (2019) quien logró verificar la cantidad porcentual representada por aquellos estudiantes

que se desenvuelven correctamente en cuanto al juego, ello de acuerdo a la escala de valoración establecida, consecuentemente, se identificó que la rayuela funcionó sobre la motricidad, asimismo, esta estrategia sirve considerablemente en la dimensión de equilibrio. En este sentido, León et al. (2021) consideran que el equilibrio conlleva a mantener una fuerza de la gravedad en la que los infantes deben conservar la posición deseada o indicada de su cuerpo, de alguna manera, lo ideal tras la aplicación del test, fue verificar el dominio que tienen los niños sobre su cuerpo, sea la postura del cuerpo que tengan, además de controlar los movimientos y la realización de los juegos. Asimismo, se entiende que las actividades y movimientos psicomotrices deben ser guiados a posibilitar el desarrollo de la respiración de manera adecuada, educando el ritmo respiratorio y evitando dificultades posteriores (Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, 2019). Además, Herguedas et al. (2018) indica que la psicomotricidad se involucra con el desarrollo de la actitud de postura y el equilibrio corporal, debido a que son estos dos componentes los que dan sostén a los movimientos, esto se estará reflejando en la psicomotricidad fina y gruesa.

En relación al tercer propósito específico que corresponde a Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en niños en infantes de una institución educativa, Lima-2022, se evidenció en el primer test las dificultades de los infantes al realizar las actividades indicadas por la docente, como tropezar constantemente, las dificultades en lo visual, aquello que se relacione con el espacio en el que se encuentran, sobre todo comprender la lateralidad, entre otras cuestiones que se desarrollaron en los juegos, de ese modo. Mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se demostró que los juegos tradicionales influyen en la coordinación de los infantes, puesto que el valor de p es 0,000; asimismo, se ha evidenciado que existen diferencias entre el pretest y postest. Lo hallado se contrasta con el estudio de Jiménez (2019) quien al realizar su programa de juegos motrices, evidenció que la coordinación fue mejorada con gran significancia, en la que la T de Student fue menor al 0,05 ($p= 0,000$).

Así mismo, se relaciona con lo hallado por Quispe (2020) el cual tras el ejercicio de juegos tradicionales que funcionaron efectivamente en el desenvolvimiento motriz grueso de los infantes, también verificó un cambio

considerable en la dimensión coordinación, donde los estudiantes pueden alternar sus extremidades superiores e inferiores, incluso de manera adversa. Igualmente, con lo obtenido por Junco (2022), quien encontró diferencias significativas entre el pretest y postest demostrando que los infantes desarrollaron una óptima coordinación, entendiendo los movimientos, identificando cuando subir o bajar y alternar sus extremidades.

Los hallazgos encontrados, tienen un soporte teórico en Moorthy et al., (2019) quien menciona que la dimensión de coordinación se ejecuta tras elementos como la regulación del propio cuerpo, comprendiendo las direcciones o el sentido en el que se dirige cada parte del cuerpo. Igualmente, de acuerdo con Herguedas et al. (2018) para el buen desenvolvimiento de la psicomotricidad es necesario involucrar la coordinación, tanto en el aspecto fino, como grueso, desarrollando y afianzando la lateralidad, en el que se promueve el reconocimiento del espacio temporal, donde el niño expresa y organiza los movimientos previstos en las acciones a realizar.

En cuanto al último objetivo específico que corresponde a establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima-2022, se evidenció en el primer test algunas deficiencias como la representación que tienen de su propio cuerpo, es decir, el identificar las partes de su cuerpo de forma específica, además de la percepción y desplazamientos, de ese modo. Mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se demostró que los juegos tradicionales influyen en el conocimiento corporal de los infantes, puesto que el valor de p es 0,002, asimismo, se ha evidenciado que existen diferencias entre el pretest y postest. Estos resultados se encuentran relacionados a lo encontrado por Chávez et al. (2019) quien obtuvo en su pesquisa que el programa que estructuró y ejecutó, obtuvo diferencias significativas en el esquema corporal, es decir, en el pretest se identificó que muchos de los estudiantes no reconocían específicamente las partes de su cuerpo, por lo tanto, el postest demostró todo lo contrario.

Igualmente, los resultados concuerdan con Junco (2022), quien a través de un programa de juegos tradicionales demostró que existen diferencias significativas representadas porque el p valor es igual al 0,000 ($p < 0,05$), demostrándose que la

expresión corporal también tuvo sus modificaciones, los estudiantes lograron reconocer su cuerpo. En esa línea, es importante considerar a Alonso y Pazos (2020) quienes refieren que el realizar actividades lúdicas de este tipo involucra que el niño se conoce a sí mismo, reconoce su cuerpo mediante la práctica motriz, no solo cumple con la finalidad de ser transmisor de saberes, sino también se convierte en un espacio para la comunicación y la creatividad.

VI. CONCLUSIONES

En virtud a la investigación realizada se ha arribado a las conclusiones siguientes:

Primera: Con respecto al objetivo general, se determinó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, en la que se logró evidenciar una significancia de 0,000; además, se encontró a través de la media, que existen diferencias mínimas entre el pretest y postest.

Segunda: Con respecto al objetivo específico 1, se estableció la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, en la que se logró evidenciar una significancia de 0,005; además, se demostró a través de la media, que existen diferencias mínimas entre el pretest y postest.

Tercera: Con respecto al objetivo específico 2, se determinó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, en la que se logró evidenciar una significancia de 0,001; además, se demostró a través de la media, que existen diferencias mínimas entre el pretest y postest.

Cuarta: Con respecto al objetivo específico 3, se determinó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, en la que se logró evidenciar una significancia es 0,000; además, se demostró a través de la media, que existen diferencias mínimas entre el pretest y postest.

Quinta: Con respecto al objetivo específico 4, se determinó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, en la que se logró evidenciar una significancia de 0,002; además, se demostró a través de la media, que existen diferencias mínimas entre el pretest y postest.

VII. RECOMENDACIONES

En virtud a la investigación realizada se ha arribado a las recomendaciones siguientes:

Primera: Se sugiere a la institución educativa desarrollar un proyecto de trabajo, en el que se incluyan los juegos tradicionales como medio para estimular la psicomotricidad en los diferentes niveles de educación inicial, cultivando en ellos la factibilidad en su desarrollo integral.

Segunda: Se sugiere a los directivos de la institución educativa, incluir como proyecto educativo a los juegos tradicionales, el cual sea aplicado por cada uno de los docentes en sus aulas, teniendo en cuenta las características de sus estudiantes, con el fin de brindar mayor fortalecimiento de las competencias en los estudiantes del nivel inicial.

Tercera: Se sugiere a los docentes de nivel inicial de la institución educativa ejecutar este tipo de programas de juegos tradicionales, los cuales proporcionarán un fortalecimiento en la psicomotricidad, dándole a su cuerpo el movimiento, fuerza e impulso que necesita, perdiendo el miedo a realizar ciertos ejercicios, mostrando la capacidad necesaria para afrontar nuevos objetivos.

Cuarta: Se sugiere a los padres de familia que puedan estimular y poner en práctica el ejercicio y el juego en casa, como en espacios libres, debido a que a partir del confinamiento no se hizo uso adecuado del tiempo libre, aplicando esta estrategia sus menores hijos serán más autónomos y tendrán iniciativa para ejecutar diversas actividades que les ayudarán a su desarrollo integral.

Quinta: Se sugiere a todos los profesionales de la educación, continuar con el proceso investigativo, buscando ahondar y experimentar en otra cantidad y tipos de muestras, con el fin de extender y aumentar los conocimientos científicos con respecto a la psicomotricidad, asimismo, servirá de precedente para los futuros docentes.

REFERENCIAS

- Alahmad, M. (2020). *Strengths and Weaknesses of Cognitive Theory*. 3(3), 1584–1593. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i3.1088>
- Álvarez, Y. A., & Couto, J. M. P. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46, 1–16. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Amelia, H., Hendratno, H., & Jannah, M. (2019). The Effect of Playing Bridge Beams on the Coordination and Balance of the Body of Early Childhood. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.29103/IJEVS.V1I1.1499>
- Antonio, E., Massri, M., Carlos, J., Armijos, A., & Luarte Rocha, C. E. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos*, 43(1), 719–727. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- Arana, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *ARTSEDUCA. Revista Electrónica de Educación En Las Artes*, 1(19), 224–245. <https://doi.org/10.6035/ARTSEDUCA.2018.19.10>
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Proyecto de tesis: guía para la elaboración*. Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Barreto, A. (2020). *Neurolúdica: el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica*. Editorial Paulinas.
- Biesieda, V. (2021). Motivation Problems of Corrective Motor-Play Activity of Children With Psychomotor Disorders and Possible Ways of Their Solution. *EUREKA: Social and Humanities*, 3, 65–71. <https://doi.org/10.21303/2504-5571.2021.001836>
- Bremer, E., & Cairney, J. (2018). Fundamental Movement Skills and Health-Related

Outcomes: A Narrative Review of Longitudinal and Intervention Studies Targeting Typically Developing Children. *American Journal of Lifestyle Medicine*, 12(2), 148–159. <https://doi.org/10.1177/1559827616640196>

Brougère, G. (2020). *Juego y educación*. Prometeo Libros.

Cara, J., & Martínez, J. (2020). *Los juegos tradicionales y populares Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática*. [https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=hSr5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA32&dq=los+juegos+tradicionales+y+populares+Andalucía+como+herramienta+para+el+desarrollo+de+la+competencia+matemática&ots=FqsQd2gpiP&sig=HxAj90Dtt4b1fVEVzCfUEzJMQWE#v=onepage&q=los ju](https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=hSr5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA32&dq=los+juegos+tradicionales+y+populares+Andalucía+como+herramienta+para+el+desarrollo+de+la+competencia+matemática&ots=FqsQd2gpiP&sig=HxAj90Dtt4b1fVEVzCfUEzJMQWE#v=onepage&q=los+ju)

Castro, M., Játiva, E., García, N., Otzen, T., & Manterola, C. (2019). Aspectos Éticos Propios de los Diseños más Utilizados en Investigación Clínica Bioethical Issues of the Most Frequent Designs Used in Clinical Research. *J. Health Med. Sci*, 5(3), 183–193.

Condo, D. J. S., Fernández, I. S., López, G. A. A., & Casco, T. Y. B. (2022). El juguete: una herramienta pedagógica en el juego grupal, para el nivel inicial. *ConcienciaDigital*, 5(1.1), 211–232. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.1994>

Díaz, M., Asesora, R., Elisa, M., Yanac, B., & Lima -Perú, R. (2020). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de cinco años que egresan del nivel inicial de una institución educativa privada del Callao [Universidad San Ignacio de Loyola] [Repositorio Institucional - USIL]*. <https://doi.org/10.20511/USIL.THESIS/10255>

Elías, Ñ. P., Mejía Mejía Eliana, & Alberto, N. R. (2018). *Metodología de la investigación*. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>

Enríquez, J., Abril, M., & Sandoval, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 1(1), 1–12.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27639>

- Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (2019). *Psicomotricidad en niños de 0 a 3 años: 174 ejercicios* (Editorial Brujas (ed.)).
- Escudero, C. L., Liliana, S., & Cortez Suárez, A. (2020). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*.
- Gabriel Sánchez-Reyes, L. I., Cecilia Ramón-Santana, A. I., Elizabeth Mayorga-Santana III, V., & Médico Posgradista, I. (2020). Desarrollo Psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19. *Dominio de Las Ciencias*, 6(4), 203–219. <https://doi.org/10.23857/DC.V6I4.1617>
- González-Grandón, X., Rebolledo, C. C., & Domínguez, H. A. M. P. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233–270. <https://doi.org/10.48102/RLEE.2021.51.2.375>
- Henricks, T. S. (2020). Play Studies: A Brief History. *American Journal of Play*, 12(2), 114–155. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1255272.pdf>
- Herguedas, M., Rubia, M., & Irurtia, D. (2018). Bases teóricas para la elaboración de un programa educativo de intervención psicomotriz en niños con TDAH. *Revista de Educación Inclusiva*, 11(1), 277–293. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/362/448>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>
- Jiménez Yánac, C. del P. (2019). Programa “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30445>
- Laely, K., & Yudi, D. (2018). The Impact of Hopscotch Game towards the Growth of Kinesthetic Intelligence on 3-4 Year Old Children. *Early Childhood Research*

Journal (ECRJ), 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.23917/ECRJ.V1I1.6581>

Lavega Burgués, P. (2021). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. 1999. https://books.google.com/books/about/Juegos_y_deportes_populares_tradicionale.html?hl=es&id=j8ryqyXJ-VwC

León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., Tovar Vera, L. G., León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., & Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(1). <https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V9I1.2861>

Luna, A., Eugenio, E., Heredero, J., & Cristina, Y. (2022). Efectos del programa de juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de la Escuela “Benigno Rodas Maldonado”, Ecuador 2021 [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83273>

Malik, F., & Marwaha, R. (2022). Cognitive Development. In *StatPearls*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK537095/>

Mamani, D., & Huana Arohuanca, J. W. (2022). Programa de Intervención Psicomotriz en niños especiales del nivel inicial en el sur del Perú. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, ISSN-e 2550-6587, Vol. 7, Nº. 2, 2022 (Ejemplar Dedicado a: Mayo - Agosto), Págs. 16-28, 7(2), 16–28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8474969&info=resumen&idioma=SPA>

Martínez-Moreno, A., Giménez, S. I., & Suárez, A. D. (2020). The psychomotor profile of pupils in early childhood education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6), 1–11. <https://doi.org/10.3390/su12062564>

McClelland, M. M., & Cameron, C. E. (2019). Developing together: The role of executive function and motor skills in children’s early academic lives. *Early Childhood Research Quarterly*, 46, 142–151. <https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2018.03.014>

Mendieta, L., Calderón, J., Valverde, M., & Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo*,

22(1), 47–67. <https://doi.org/10.21503/CYD.V22I1.1738>

Mendoza-Alcívar, Y. Y., & Zambrano-Rivera, S. V. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de Las Ciencias*, 7(6), 493–514. <https://doi.org/10.23857/DC.V7I6.2345>

Moorthy, R. S., Iyer, K., Krishnan, R. H., & Pugazhenti, S. (2019). Enhancement of psychomotor skills in children with autism spectrum disorder by employing a mechatronic training kit. *Paladyn*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.1515/PJBR-2019-0001>

Nelisahuel, M., & Sanchez, N. (2018). *Metodología de la investigación - María de los Ángeles Monroy Mejía, Nelisahuel Nava Sanchezllanes* -. https://books.google.com.pe/books/about/Metodología_de_la_investigación.html?id=srhtzgEACAAJ&redir_esc=y

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Cada movimiento cuenta para mejorar la salud – dice la OMS*. <https://www.who.int/es/news/item/25-11-2020-every-move-counts-towards-better-health-says-who>

Parra, C., Jaimes, G., & Burbano, V. (2019). La coordinación motriz infantil: Un abordaje desde los métodos cuantitativos de investigación. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 5–16. <https://doi.org/10.31910/RDAFD.V5.N2.2019.1249>

Patricia Guevara Alban, G., Eduardo Verdesoto Arguello, A., & Esther Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Peñeñory, V. M., Manresa-Yee, C., Riquelme, I., Collazos, C. A., & Fardoun, H. M. (2018). Scoping Review of Systems to Train Psychomotor Skills in Hearing Impaired Children. *Sensors 2018*, Vol. 18, Page 2546, 18(8), 2546. <https://doi.org/10.3390/S18082546>

Pereda Quiroz, L. M. (2020). Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, *El Porvenir 2019* [Universidad

César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44857>

Pérez Hernández, H. J., & Simoni Rosas, C. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, ISSN 1989-8304, N^o. 60, 2019, Págs. 42-56, 60, 42–56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105&info=resumen&idioma=SPA>

Quispe Morales, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19(19), 78–95.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071928&info=resumen&idioma=SPA>

Sadiyah, H., Dewi, R., & Eviyanti, E. (2020). Model of Java Traditional Games in Forming Social Character of Early Age in TK Perwanis Medan. *Britain International of Humanities and Social Sciences (BloHS) Journal*, 2(2), 450–462. <https://doi.org/10.33258/BIOHS.V2I2.243>

Sailema, Á. A., & Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. In *Publicaciones y Libros - Consejo Editorial UTA*.
<https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240/149>

Salinas, V. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años* [Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Maestría en Recreación y Tiempo Libre].
<http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/handle/21000/16066>

Saltalı, N. D. (2021). Risk Factors of the COVID-19 Pandemic in the Development of Preschool Children and Protective Factors. *Journal of Teacher Education and Lifelong Learning*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51535/tell.855775>

Sanghvi, P. (2020). Piaget's theory of cognitive development: a review. *Indian Journal of Mental Health*, 7(2). https://indianmentalhealth.com/pdf/2020/vol7-issue2/5-Review-Article_Piagets-theory.pdf

Simbaña Haro, M. P., Gonzalez Romero, M. G., Merino Toapanta, C. E., &

- Sanmartin Lazo, D. E. S. L. (2022). La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *Revista Científica Retos de La Ciencia*, 6(12), 25–40. <https://doi.org/10.53877/RC.6.12.20220101.03>
- Smith, J. L., Manzano Bernández, P., & Translation of: Smith, J. L. (2020). *Desarrollo de las destrezas motoras : juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años*. https://books.google.com/books/about/Desarrollo_de_las_destrezas_motoras.html?hl=es&id=9KafpwAACAAJ
- Sulay, L., & Baca, R. (2020). Role play: quasi-experiment for the development of social skills. *Early Childhood Special Education*, 12(1), 496–502. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V12I1.201030>
- Şuneyi, M. C., Nagel, A., & Petracovschi, S. (2021). Development of the body scheme in children in primary education: a systematic narrative review of the influence of an intervention plan on this psychomotor component. *Timisoara Physical Education and Rehabilitation Journal*, 14(26), 47–55. <https://doi.org/10.2478/TPERJ-2021-0005>
- Suominen, G., Marttila, J., Loovis, E. M., & Rintala, P. (2021). Comparative Analysis of fundamental motor skills in Finnish children with and without intellectual disability : A replication study. *European Psychomotricity Journal*, 13, 25–34. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-202102121584>
- Supartini, T., Th Weismann Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar, I. J., Hengki Wijaya Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar, I., & Helaluddin, I. (2020). *Development of Learning Methods through Songs and Movements to Improve Children's Cognitive and Psychomotor Aspects Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar, INDONESIA*. 9(14), 1615–1633. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.4.1615>
- Syahputra, R., Bakhtiar, S., Marta, I. A., & Putri, L. P. (2021). The Profile of Students' Locomotor Skills Level in Elementary School. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.31851/HON.V4I2.5378>

- Venegas, A., & Ortega, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=FVIpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT44&dq=El+juego+infantil+y+su+metodología&ots=PIJmbSRm1x&sig=2GDDe3-XyHauDsm495d-ZHHDDe7l#v=onepage&q=El+juego+infantil+y+su+metodología&f=false>
- Victoria de la cruz, C. M. (1998). EPP. Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar. In *Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar* (p. 17). <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/archivos/bgtq8/html/test2/EPP.pdf>
- Vilches Canal, L., & Olivera Ccollatupa, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial de Pacchanta, Distrito de Ocongate [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa] Quispicanchi-Cusco. In *Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5980>
- Vilema, M. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el período 2018-2019 [Universidad Central del Ecu* [Repositorio Insitucional de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970>
- Wu, H., & Guo, C. (2020). The Older Gamer in Games Studies: Marginalised or Idealised? *Cultural Science Journal*, 12(1), 23–35. <https://doi.org/10.5334/CSCI.141>
- Yaneth, G., Valles, J., Patricia, C., & Castillo, R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1–14. <https://doi.org/10.37957/ED.V3I2.32>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización

Matriz de operacionalización de la variable Psicomotricidad

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Psicomotricidad	Arana (2018) señala que la psicomotricidad es un modo en el que el individuo utiliza para expresarse y desenvolverse diariamente, además, esta engloba a toda la persona en sí, las características orgánicas, motoras y psíquicas.	De la Cruz (1998) mencionan como dimensiones de psicomotricidad: locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal.	Locomoción	Camina sin dificultad Camina hacia atrás Camina de lado Camina de puntilla Camina en línea recta Sube escaleras alternando pies Se mantiene en cuclillas Se mantiene de rodillas Se sienta con piernas cruzadas	Ordinal Lo hace bien (2) Tiene dificultad (1)
			Equilibrio	Se mantiene sobre el pie derecho Se mantiene sobre el pie izquierdo Se mantiene en la tabla Anda sobre la tabla, alterna pasos Anda sobre la tabla, adelante y atrás Se mantiene en pie, ojos cerrados	
			Coordinación	Salta desde 40 cm de altura Salta longitud de 35 a 60 cm Salta cuerda a 25 cm de altura Salta diez veces con ritmo Salta avanzando diez veces Salta hacia atrás cinco veces Lanza la pelota a un metro Coge la pelota con las dos manos Bota la pelota dos veces y la coge Bota la pelota más de 4 veces Coge la bolsita con una mano	

				Corta papel con tijeras Corta papel siguiendo una recta Corta papel siguiendo una curva Puede atornillar una rosca Toca con el pulgar los dedos doblados	No lo hace (0)
			Esquema corporal	Conoce manos, cabezas, piernas Muestra su mano derecha Muestra su mano izquierda Toca pierna derecha con mano derecha Toca rodilla derecha con mano izquierda En dibujo, señala codo En dibujo, señala mano derecha En dibujo, señala pie izquierdo	

Anexo 2: Matriz de consistencia

TÍTULO: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima – 2022				
Autora: Julia Elizabeth Chacaltana Romero.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	
<p>Problema General ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima-2022?</p> <p>Problemas Específicos PE1. ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima-2022? PE2. ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima-2022? PE3. ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, Lima-2022? PE4. ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conocimiento corporal en</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima-2022.</p> <p>Objetivos Específicos OE1. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima-2022. OE2. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima-2022. PE3. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en infantes</p>	<p>Hipótesis General Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima-2022.</p> <p>Hipótesis Específicos HE1. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la locomoción en infantes de una institución educativa, Lima-2022. OE2. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en infantes de una institución educativa, Lima-2022. PE3. Los juegos tradicionales como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación en infantes de una institución educativa, Lima-2022.</p>	Variable Independiente: Programa de Juegos tradicionales	
			DESARROLLO DE SESIONES DEL PROGRAMA	
			Variable Dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad	
			Dimensiones	Indicadores
Locomoción	caminar, subir, mantenerse en posiciones	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10		
Equilibrio	Equilibrarse en diferentes posiciones	11, 12,13, 14, 15, 16, 17,18,19, 20, 21, 22, 23,24,25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	Ordinal Lo hace bien (2) Tiene dificultad (1) No lo hace (0)	
Coordinación				

<p>infantes de una institución educativa, Lima-2022?</p>	<p>de una institución educativa, Lima-2022. PE4. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima-2022.</p>	<p>PE4. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del conocimiento corporal en infantes de una institución educativa, Lima-2022.</p>	<p>Conocimiento del esquema</p>	<p>saltar, lanzar, coger, botar, cortar, tocar</p> <p>conocer, mostrar, tocar, dibujar, señalar</p>	<p>33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40</p>	
--	---	--	---------------------------------	---	---------------------------------------	--

Anexo 3: Escala de evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar

Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar

Elemento	Lo hace bien	Tiene dificultad	No lo hace
1. Camina sin dificultad			
2. Camina hacia atrás			
3. Camina de lado			
4. Camina de puntilla			
5. Camina en línea recta			
6. Corre alternando movimientos			
7. Sube escaleras alternando pies			
8. Se mantiene en cuclillas			
9. Se mantiene de rodillas			
10. Se sienta con piernas cruzadas			
11. Se mantiene sobre el pie derecho			
12. Se mantiene sobre el pie izquierdo			
13. Se mantiene en la tabla			
14. Anda sobre la tabla, alterna pasos			
15. Anda sobre la tabla, adelante y atrás			
16. Se mantiene en pie, ojos cerrados			
17. Salta desde 40 cm de altura			
18. Salta longitud de 35 a 60 cm			
19. Salta cuerda a 25 cm de altura			
20. Salta diez veces con ritmo			
21. Salta avanzando diez veces			
22. Salta hacia atrás cinco veces			
23. Lanza la pelota a un metro			
24. Coge la pelota con las dos manos			
25. Bota la pelota dos veces y la coge			
26. Bota la pelota más de 4 veces			

27. Coge la bolsita con una mano			
28. Corta papel con tijeras			
29. Corta papel siguiendo una recta			
30. Corta papel siguiendo una curva			
31. Puede atornillar una rosca			
32. Toca con el pulgar los dedos doblados			
33. Conoce manos, cabezas, piernas			
34. Muestra su mano derecha			
35. Muestra su mano izquierda			
36. Toca rodilla derecha con mano izquierda			
37. Toca rodilla izquierda con mano derecha			
38. En dibujo, señala codo			
39. En dibujo, señala mano derecha			
40. En dibujo, señala pie izquierdo			

Anexo 4: Base de datos en software SPSS.

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 15 de 15 variables

	PRE_LO COMOCION	PRE_EQ UILIBRIO	PRE_CO ORDINACION	PRE_ES QUEMA	PRE	POS_LO COMOCION	POS_EQ UILIBRIO	POS_CO ORDINACION	POS_ES QUEMA	POS	diffLocomocion	diffPsicomotricidad	dif_equili	dif_coordinac	dif_conocim	var
1	17	9	18	6	50	19	12	27	16	74	2,00	24,00	3,00	9,00	10,00	
2	17	7	17	6	47	20	12	23	15	70	3,00	23,00	5,00	6,00	9,00	
3	14	9	16	6	45	17	10	22	14	63	3,00	18,00	1,00	6,00	8,00	
4	10	7	18	6	41	15	9	24	12	60	5,00	19,00	2,00	6,00	6,00	
5	19	11	25	16	71	19	11	25	16	71	,00	,00	,00	,00	,00	
6	17	9	17	8	51	18	12	31	12	73	1,00	22,00	3,00	14,00	4,00	
7	18	12	21	4	55	18	12	28	8	66	,00	11,00	,00	7,00	4,00	
8	20	10	22	10	62	20	11	29	10	70	,00	8,00	1,00	7,00	,00	
9	19	12	29	16	76	19	12	29	16	76	,00	,00	,00	,00	,00	
10	15	6	18	6	45	17	8	20	8	53	2,00	8,00	2,00	2,00	2,00	
11	16	9	12	8	45	19	12	23	12	66	3,00	21,00	3,00	11,00	4,00	
12	17	11	27	7	62	17	11	27	7	62	,00	,00	,00	,00	,00	
13	14	6	11	6	37	17	8	19	8	52	3,00	15,00	2,00	8,00	2,00	
14	19	7	22	6	54	19	10	29	10	68	,00	14,00	3,00	7,00	4,00	
15	18	11	16	5	50	18	11	26	5	60	,00	10,00	,00	10,00	,00	
16	17	10	23	6	56	18	12	32	16	78	1,00	22,00	2,00	9,00	10,00	
17	19	7	26	16	68	19	12	28	16	75	,00	7,00	5,00	2,00	,00	
18	14	6	12	6	38	18	8	21	10	57	4,00	19,00	2,00	9,00	4,00	
19	15	10	25	3	53	15	10	30	3	58	,00	5,00	,00	5,00	,00	
20	18	12	26	4	60	18	12	26	4	60	,00	,00	,00	,00	,00	
21	15	10	28	4	57	15	10	28	4	57	,00	,00	,00	,00	,00	
22	20	11	24	12	67	20	11	24	12	67	,00	,00	,00	,00	,00	
23	15	9	29	10	63	15	9	29	10	63	,00	,00	,00	,00	,00	
24	19	12	26	5	62	19	12	26	5	62	,00	,00	,00	,00	,00	
25																
26																
27																
28																

Vista de datos Vista de variables

Anexo 5: Confiabilidad

Prueba de fiabilidad	
Alfa de Cronbach ,901	N de elementos 40

Anexo 6: Programa

Programa de juegos tradicionales

I. DATOS INFORMATIVOS

- I.1. Área : PSICOMOTRICIDAD
- I.2. Grado y sección : 5 años "Constructores"
- I.3. Ciclo : II
- I.4. Turno : Tarde

II. OBJETIVOS

- Desarrollar las competencias y capacidades psicomotrices gruesas y finas a través de sus dimensiones: locomoción, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de mano, conocimiento del esquema corporal. A través estrategias lúdicas en diversas actividades con estudiantes de 5 años.

III. JUSTIFICACIÓN

El presente programa porque se observa que a raíz de los dos años de educación a distancia se presentan dificultades en el aspecto psicomotor de los niños y niñas de cinco años, les cuesta realizar actividades gruesas como saltos, desplazamientos de cuadrupedia, punta talón, etc. Por ello este programa tiene como finalidad principal lograr que los estudiantes desarrollen su psicomotricidad. Ello ayudará a que se puedan desenvolver con seguridad y autonomía en distintos espacios y situaciones, sea educacional o personal.

IV. METODOLOGÍA

La propuesta presenta 16 sesiones de aprendizaje donde se hará el uso de diversos materiales para el adecuado desarrollo motor, permitiendo la participación animosa, de manera individual o grupal. A continuación, se presentan los "Juegos Tradicionales" que se pondrán en práctica en el programa:

- Juego de canicas.
- Mar y tierra.
- El gato y el ratón.
- Juego de las sillas.
- Armandó la torre.
- La gallinita ciega.

- Las chapadas.
- Los encostalados.
- Mundo.
- Tumbas latas.
- Los siete pecados.
- Cuatro Esquinas
- El Aro
- Ula Hoop
- Carreras de relevos

Las sesiones aplicadas estuvieron desarrolladas en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, contando con una evaluación metacognitiva.

Se realizó una evaluación continua en todo el desarrollo, mediante una guía de observación, en la cual se señala los indicadores a mejorar en los alumnos.

V. MATRIZ Y ORGANIZACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	PRODUCTO	MATERIALES Y RECURSOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DURACIÓN	FECHA DE EJECUCIÓN
Evaluando conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación de la prueba de entrada. ● Presentación de los objetivos del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación de la prueba de entrada. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prueba de entrada. ● Actividades 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 17/10
SESIÓN 1: “Juego de canicas”	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participación a través de las partes finas de su cuerpo (óculo-manual/dedos) ● Realización de un dibujo que demuestre lo realizado. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canicas. ● Hojas A-4. ● Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 18/10
SESIÓN 2: “Mar y tierra”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio. ● Movimientos corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saltos dentro y fuera. ● Realización de un dibujo. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiza. ● Hojas A-4 ● Colores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 19/10

SESIÓN 3: “Gato y el ratón”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio. ● Movimientos corporales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Girar en la ronda, arrodillarse y pararse. ● Realización de un dibujo. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Vinchas de gato, ratón, puerta y 10 piedras. ● Hojas A-4 ● Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 20/10
SESIÓN 4: “Juego de las sillas”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio. ● Movimientos corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Girar alrededor de las sillas. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sillas. ● Radio- música infantil. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 21/10
SESIÓN 5: “Armando la Torre”	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar con atención, para poder armar la torre de latas. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 10 latas de leche pintadas. ● 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 24/10
SESIÓN 6: “La gallinita ciega”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos y ubicación en el espacio. ● Uso de los sentidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza en el espacio con los ojos cerrados. ● Realización de un dibujo. ● Elaboración de la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 venda o pañoleta. ● Hoja bond A-4 ● Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 25/10
SESIÓN 7: “Las Chapadas”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos y ubicación por el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza por el espacio para atrapar a sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hoja A-4 ● Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 26/10

	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimientos corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplazan por el espacio para no dejarse atrapar. ● Registro en la guía de observación. 				
SESIÓN 8: “Los encostalados”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio. ● Fuerza y resistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza saltando por el espacio. ● Utiliza el costal para saltar. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hoja A-4 ● Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 02/11
SESIÓN 9: “Mundo”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamiento por el espacio. ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza con un pie o dos pies por el mundo de los números. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta para elaborar el mundo de números. ● Cartillas de números del 1 al 10. ● Ficha para lanzar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 03/11
SESIÓN 10: “Tumba Latas”	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lanza la pelota para tumbar la mayor cantidad de latas. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Latas de leche. ● Pelota de trapo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 04/11

SESIÓN 11: “Los siete pecados”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio utilizando diversos movimientos. ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza por el espacio a través de diversos movimientos. ● Lanza la pelota a una distancia. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fichas de frutas para cada niño/a. ● Pelota de plástico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 07/11
SESIÓN 12: “Encantados”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio a través de diversos movimientos. ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza por el espacio para evitar que lo atrapen. ● Se desplaza por el espacio para poder atrapar a sus compañeros. ● Registro en la guía de observación. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 08/11
SESIÓN 13: “Cuatro Esquinas”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por espacio al correr y saltar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza por el espacio para mantenerse en una esquina. ● Realiza un dibujo de la actividad. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta maskintape. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 09/11

SESIÓN 14: “El Aro”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos por el espacio a través de diversos movimientos. ● Movimientos motores finos óculo manual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza por el espacio haciendo girar el aro. ● Realiza un dibujo de la actividad. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ula- Ula. ● Alambre. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 10/11
SESIÓN 15: “Ula Hoop”	<ul style="list-style-type: none"> ● Movimientos de coordinación de las diversas partes del cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hace girar el ula-ula con las diversas partes del cuerpo. ● Realiza un dibujo de la actividad. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ula-Ula. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 11/11
SESIÓN 16: “Carreras de relevos”	<ul style="list-style-type: none"> ● Desplazamientos y ubicación en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desplaza para trasladar la posta de un lado al otro del patio. ● Realiza un dibujo de la actividad. ● Registro en la guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Posta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 14/11
Demostrando lo aprendido en el programa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación de la prueba de salida ● Compartir. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación de la prueba de salida. ● Registro de la ficha de observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prueba de salida 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía de observación 	<ul style="list-style-type: none"> ● 15 min 	<ul style="list-style-type: none"> ● 15/11

Sesión de Aprendizaje N° 01

“Jugamos a las canicas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
GRADO : 5 años
DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
FECHA :18/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo- podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses y posibilidades.	. Lanza la canica utilizando el dedo índice y pulgar.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Dentro de una caja sorpresa se esconderá 25 canicas para que los niños descubran de qué se trata seguidamente se les dará la canica para que puedan explorarla y buscar diversas formas de jugar con ellas. Luego que hayan jugado de forma libre se preguntará ¿Qué hicieron? Se escuchará la participación de cada uno.	-Canicas.	10´
EJECUCIÓN	A continuación, les comentaré que realizaremos un nuevo juego que se llama las "Canicas" este juego consiste formar equipo de dos participantes y por turnos deberá lanzar su canica de manera que muevan la canica que se encuentre en el centro, pero para ello deberán utilizar el dedo pulgar e índice, se brindará un tiempo para que los niños y niñas jueguen y se diviertan. Ya finalizada la actividad nos reuniremos para realizar las actividades de relajación y aseo, de regreso al aula dibujarán en una hoja la actividad que realizaron en el patio.	-Aro. -Canicas -Hojas. -Colores.	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar la actividad nos sentaremos a conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de las canicas? ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 02

“Jugamos a mar y tierra”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:19/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza dentro o fuera del círculo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Se presentará una imagen al niño/a y permitirá que observen y comenten de forma libre sobre lo que ven luego se presentará la silueta de un niño y niña y se contará un brece cuento: Los niños Ana y Oscar se divertían en el mar, cada vez que retrocedía la ola entraban al mar y cuando venía una ola saltaban a la tierra, para que la ola no los pueda arrastrar y así jugaron hasta que atardeció y debían regresar a casa. Después preguntaré lo que entendieron.	Imágenes	10´
EJECUCIÓN	Ya en el patio se mostrará cuatro círculos para que los observen y mencionará que jugaremos como Ana y Oscar al “Mar y tierra” cada vez que la ola se retire saltaremos al mar y cuando venga la ola nos colocaremos en la tierra, dentro del círculo será el mar y fuera del círculo será la tierra y las indicaciones las brindará la profesora al mostrar la imagen que corresponde. Después se sentarán a descansar, se asearán y regresarán al aula.	-Ulas- ulas -Imágenes -Hojas.	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar la actividad nos sentaremos a conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de mar y tierra? ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 03

“Jugamos al gato y el ratón”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
GRADO : 5 años
DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
FECHA:20/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Participa en el juego del “Gato y el ratón”

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Dentro de una caja sorpresa se esconderá los dos gorritos uno de gato, otro de ratón, imagen de la puerta y diez piedras después que los niños hayan descubierto de que se trata podrán explorar y mirar cada uno de los materiales que se le presentan y preguntar ¿Qué podrías hacer con estos materiales? ¿Por qué?	-Gorros de animales. -Imagen de puerta. -10 piedras	10´
EJECUCIÓN	Después les comentaré que jugaremos a otro juego tradicional que se llama “El gato y el ratón” se mencionará la forma de jugar y brindarán las normas y acuerdos, ya después de brindarle las reglas y normas se designará un rol a cada niño/a el juego se realizará dos o tres veces después de ello los niños se desplazarán a realizar su aseo, de retorno al aula se les entregará una hoja bond A-4 para que dibujen lo que realizaron en el patio.	-Gorros de animales. -Imagen de puerta. -10 piedras -Hojas bond A-4	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar la actividad nos sentaremos a conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron al realizar el juego del “Gato y el ratón”? ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 04
“Jugamos a las sillas musicales”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
 GRADO : 5 años
 DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
 FECHA:21/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza a través de diversos movimientos alrededor de las sillas.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Se iniciará la actividad presentando música, al inicio escucharán la música https://www.youtube.com/watch?v=nxNvVblycP Este es el Baile del Movimiento - Canciones y Clásicos Infantiles luego se desplazarán de manera libre al ritmo de la música, pero siguiendo las indicaciones y normas (Observa por donde te desplazas, respeta y cuida a tus compañeros, sigue los acuerdos del juego) Después que hayan bailado se les preguntará ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron?	-Música.	10´
EJECUCIÓN	Después de ello se mencionará que jugaremos a las "Sillas Musicales" para ello se deben colocar de forma ordenada uno detrás del otro manteniendo su distancia para poder trasladarse alrededor de las sillas y cuando la música inicie deberán trasladarse al ritmo de la canción y cuando pare deberán sentarse, en el momento que la música inicie se irá quitando una silla, de esta manera se finalizará el juego con una silla y dos participantes, los cuales deberán bailar alrededor de la silla, gana el que se sienta en la silla primero. Ya al finalizar el juego los niños y niñas se sentarán a descansar, realizar ejercicios de respiración para luego asearse.	-Sillas.	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar la actividad nos sentaremos a conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de las sillas? ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 05

“Jugamos a armar la torre”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:24/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo- podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses y posibilidades.	Coordina la motricidad óculo manual al armar la torre de latas.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Antes de salir del aula se mencionarán las normas y acuerdos para que todos puedan participar: espera tu turno para participar, observa por donde te desplazas y respeta a tus compañeros. Seguidamente en el patio encontrarán una caja con latas de diversos colores y se dejará que puedan explorarlos y jugar de forma libre con este material. Luego les preguntaré ¿Qué realizaste?	-Caja. -Latas de leches forradas.	10´
EJECUCIÓN	Después de sus comentarios se mencionará que vamos a jugar a armar una torre de diez latas, para ello se formarán en una fila y cada niño/a tendrá su turno para hacerlo, apenas termine de armar la torre lo volverá a derrumbar y regresará corriendo a la fila y se colocará detrás de ella, para que su compañero pueda salir y armar la torre, así sucesivamente todos tendrán la oportunidad de hacerlo. Al finalizar se realizará ejercicios de respiración y descanso, para después conversar ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? Ya al terminar el dialogo los niños se irán a asear, para retornar después al aula, para realizar un dibujo de la actividad realizada en el patio.	-Latas de leche forradas.	25´
VERBALIZACIÓN	Cada niño/a podrá presentar su dibujo y comentar a sus compañeros lo que realizaron. Se felicitará a cada uno de ellos y ellas por su participación y se dispondrán a arreglarse para la hora de salida.	-Dibujos.	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	Observación
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 06
“Jugamos a la gallinita ciega”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
 GRADO : 5 años
 DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
 FECHA:25/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	-Camina con los ojos vendados para atrapar a sus compañeros. -Se desplaza por diversos espacios, para evitar ser atrapado.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Se inicia brindando las normas y acuerdos para salir al patio “observa por donde te desplazas, sigue las indicaciones y respeta a tus compañeros.” Luego de recordar las normas y acuerdos, se trasladarán al patio donde encontrarán varias pañoletas colgadas, cada niño/a tendrá la oportunidad de coger una pañoleta y jugar con ella como deseen después del juego nos sentaremos un momento a conversar ¿Qué encontraron? ¿Cómo es? ¿Cómo lo utilizaron?	-25 pañoletas.	10´
EJECUCIÓN	Se guardarán todas las pañoletas en la caja y solo cogeré una para poder jugar a “La gallinita ciega”, se les explicará a los niños y niñas que el juego consiste en que uno de ellos se venda los ojos y debe tratar de atrapar a sus compañeros, utilizando sus brazos y tratando de escuchar su voz o el sonido que hacen cuando caminan, para dar el ejemplo lo realizará primero la profesora, para que ellos puedan guiarse, el juego se realizará dos o tres veces. Después del juego se sentarán en el piso a descansar, se desplazarán a asearse luego ingresarán a realizar un dibujo sobre la actividad realizada.	-1 pañoleta -25 hoja bond A-4	25´
VERBALIZACIÓN	Al terminar de realizar sus dibujos los pegarán en la pizarra para que todos sus compañeros lo observen y a partir de ello conversar ¿Cómo te sentiste? ¿Qué dibujaste? ¿Por qué? Se felicitará a los niños y niñas seguidamente se dispondrán a arreglarse para la salida.	-Dibujos	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 07

“Jugamos a las chapadas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:26/10/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	-Se desplaza de diversas formas por el espacio para evitar que lo atrapen.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIAL ES	TIEMP O
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Se iniciará brindando las normas e indicaciones para poder participar en el juego “Observa por donde te trasladas, sigue las indicaciones y respeta a tus compañeros” Seguidamente los niños/as se trasladarán a través el ritmo de la canción https://www.youtube.com/watch?v=0VANlrCNPO4 CANCIÓN: LENTO Y RÁPIDO después de que los niños se trasladen al ritmo de la canción preguntaré ¿Qué realizaron? ¿Qué movimientos realizaron al ritmo de la canción? ¿Cómo se trasladaron?	Música.	10´
EJECUCIÓN	Después de conversar mencionaré que hoy se van a trasladar corriendo, saltando para evitar que los atrapen, ya que hoy vamos a jugar a las “Chapadas” se les mencionará en que consiste el juego, se elegirá a un niño que será quien atrape, solo debe atrapar a uno de sus compañeros quien será el siguiente en atrapar, los demás niños deben evitar ser atrapados alejándose y desplazando por un lugar diferente por dónde va el que la lleva. El juego se realizará dos o tres veces, después de ello se desplazarán al servicio higiénico para asearse y de regreso al aula deberán dibujar lo que hicieron.	Hojas bond A-4 Colores. Lápiz.	25´
VERBALIZACIÓN	Al terminar de realizar sus dibujos los pegarán en la pizarra para que todos sus compañeros lo observen y a partir de ello conversar ¿Cómo te sentiste? ¿Qué dibujaste? ¿Por qué? Se felicitará a los niños y niñas seguidamente se dispondrán a arreglarse para la salida.	Dibujos	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 08

“Jugamos a los encostalados”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:02/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	-Utiliza el costal para desplazarse de un lado al otro del patio.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Antes de salir del aula se brindarán las normas y acuerdos para poder participar “Cuidar al compañero, observar por donde se trasladan, compartir con el compañero” Se colocará en el patio la cantidad de costales según la cantidad de niños, estos costales estarán esparcidos por el patio, cada niño se acercará y cogerá un costal y explorarán este material de la forma que ellos deseen, se irá acompañando esta exploración a través de la observación y apoyo si es necesario.	-Costales de arroz.	10´
EJECUCIÓN	Después de la exploración les mencionaré que vamos a jugar a la carrera de costales “Encostalados” para ello cada uno deberá colocarse dentro del costal y acercarse a la línea de meta, las indicaciones que se le brindarán es que deben saltar con los pies juntos, impulsarse y coger las esquinas del costal. Luego de las indicaciones se iniciará el juego, se acompañará la actividad a través de música y se estará al tanto cualquier situación se presente. Al finalizar se acercarán al servicio higiénico a asearse y regresarán al aula donde se les entregará una hoja para que dibujen lo que realizaron en el patio, mientras ellos vayan dibujando me acercaré a preguntarles ¿Qué estás dibujando? ¿De qué manera te desplazaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste?	-Costales. -Línea de meta.	25´
VERBALIZACIÓN	Al terminar de realizar sus dibujos los pegarán en la pizarra para que todos sus compañeros lo observen y a partir de ello conversar ¿Cómo te sentiste? ¿Qué dibujaste? ¿Por qué? Se felicitará a los niños y niñas seguidamente se dispondrán a arreglarse para la salida.	Dibujos	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 09

“Jugamos al mundo”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
GRADO : 5 años
DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
FECHA:03/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Participa en el juego del mundo desplazando saltando con los dos pies juntos o con un pie manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Antes de desplazarnos al patio se brindarán las indicaciones y normas “Escuchamos las indicaciones, cuidamos y respetamos al compañero y observo por donde me desplazo.” Seguidamente se desplazarán al patio y se trasladarán por diversos espacios del patio saltando con un pie o los dos pies según la indicación.	-Cinta maskintape -Ficha para lanzar.	10´
EJECUCIÓN	Después de escuchar sus diálogos observarán lo que hay en el piso ¿Qué ven? ¿Alguna vez han realizado este juego? ¿Dónde? ¿Les gustaría jugar este juego? Se pedirá el apoyo de algunos de los niños para que explique el juego a sus compañeros, después cada niño tendrá la oportunidad de lanzar la ficha y en el número que caiga deberá desplazarse para poder recoger la ficha, para ello se desplazará saltando con los pies juntos o con un pie. Después que todos hayan realizado la actividad se sentarán a relajarse y descansar para luego realizar las actividades de aseo.	-Mundo de los números. -Ficha para lanzar. -Útiles de aseo	25´
VERBALIZACIÓN	De regreso al aula nos reuniremos para conversar sobre lo realizado en el patio y cada niño tendrá la oportunidad de brindar sus ideas de forma libre, pero respetando los turnos ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Por qué? Finalmente se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 10

“Jugamos a tumbar latas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:04/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo- podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses y posibilidades.	Coordina la motricidad óculo manual para lograr tumbar la torre de latas

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>Antes de que los niños y niñas puedan explorar los materiales se les recordará las normas y acuerdos “Observar por donde se traslada, compartir y respetar a su compañero”</p> <p>Se colocará en todo el patio latas de leche de diversos colores y pelotas de trapo, se mencionará que podrán explorar los materiales ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Luego de ello cada niño tendrá la oportunidad de experimentar y explorar de forma libre el material brindado.</p>	<p>-Latas de leche. -Pelotas de trapo.</p>	10´
EJECUCIÓN	<p>Luego de que cada niño haya utilizado el material de forma libre, pero siguiendo los acuerdos nos reuniremos en media luna para preguntarles ¿Qué realizaron? Seguidamente se les propondrá jugar al juego del “TUMBA LATAS” el cual consiste en armar una torre de latas y lanzar la pelota de trapo desde una distancia, para ello deben observar muy bien hacia donde quiere lanzar la pelota. Esta actividad se realizará en dos equipos para que todos puedan participar. Al terminar el juego se desplazarán al servicio higiénico para asearse seguidamente regresarán al aula en donde deberán realizar el dibujo de la actividad que realizaron en el patio.</p>	<p>-Latas de leche pintadas. -Línea de meta.</p>	25´
VERBALIZACIÓN	<p>Para culminar la actividad nos sentaremos a conversar sobre lo realizado cada niño presentará su dibujo si desea y contará a sus compañeros ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de los “TUMBA LATAS” ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.</p>	<p>-Dibujos.</p>	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 11
“Jugamos a los siete pecados”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
 GRADO : 5 años
 DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero.
 FECHA: 07/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Juega con sus compañeros al juego “Los siete pecados”

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>Antes de que los niños y niñas puedan explorar los materiales se les recordará las normas y acuerdos “Observar por donde se traslada, compartir y respetar a su compañero”</p> <p>Se colocará en todo el patio latas de leche de diversos colores y pelotas de trapo, se mencionará que podrán explorar los materiales ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Luego de ello cada niño tendrá la oportunidad de experimentar y explorar de forma libre el material brindado.</p>	<p>-Pelota de plástico.</p> <p>-Imágenes de frutas</p>	10´
EJECUCIÓN	<p>Luego de que cada niño haya utilizado el material de forma libre, pero siguiendo los acuerdos nos reuniremos en media luna para preguntarles ¿Qué realizaron? Seguidamente se les propondrá jugar al juego del “LOS 7 PECADOS” el cual consiste en entregarle a cada niño la imagen de una fruta o verdura (tomate, naranja, manzana, piña, granadilla, plátano, palta, melón, limón, brócoli, zanahoria, zapallo, etc.) El juego lo iniciará la profesora cuando los niños y niñas corran en el patio cuando la profesora mencione el nombre de una fruta o verdura. Por ejemplo: “TOMATE” el niño/a que tenga la imagen tendrá que estar atento y correr para coger la pelota que lanzó la profesora y así él o ella seguirán el juego.</p>	<p>-Latas de leche pintadas.</p> <p>-Línea de meta.</p>	25´
VERBALIZACIÓN	<p>Para culminar la actividad nos sentaremos a conversar sobre lo realizado cada niño presentará su dibujo si desea y contará a sus compañeros ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de los “LOS 7 PECADOS” ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.</p>	-Dibujos.	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 12

“Jugamos a los encantados”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:08/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza por los diversos espacios del patio al jugar a los encantados.”

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Cada niño/a encontrará debajo de su silla la imagen de una fruta o verdura (manzana, plátano, naranja, mandarina, fresa, naranja, granadilla, piña, uvas, sandilla, tomate, apio, brócoli, papa, lechuga, cebolla, zapallo, limón, rabanito, ají, zanahoria, alverjita. Cada niño y niña podrá observar el cartel que encontró debajo de su mesa y dialogar sobre ello.	-Siluetas de frutas y verduras para cada niño. -Pelota de trapo/plástico.	10´
EJECUCIÓN	Ya en el aula después de haber brindado las normas y reglas, se mencionará que vamos a jugar a otro juego tradicional “Los siete pecado” el juego consiste en que un niño u profesora tendrá la pelota de plástico se colocará al centro y gritará el nombre de una fruta o verdura y el niño/a que tenga ese cartel deberá correr y coger la pelota, seguidamente mencionará el nombre de otra verdura o fruta y deberá acercarse el o la que tiene la imagen, se buscará que todos los niños/as participen, por ello el nombre de la fruta o verdura o deberá repetirse, para este juego ellos/as deben estar atentos y concentrados en el juego. Después del juego realizarán actividades de relación y se trasladarán al servicio higiénico, de regreso al aula, dibujarán lo que han realizado en el patio.	-Siluetas de frutas as verduras para cada niño. -Pelota de trapo/plástico. -Hojas Bond-A-4 -Colores.	25´
VERBALIZACIÓN	Para culminar la actividad nos entraremos a conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de los “Los encantados”? ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 13
“Jugamos a las cuatro esquinas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
 GRADO : 5 años
 DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
 FECHA:09/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza con rapidez por las esquinas del cuadrado, para no quedarse sin esquina.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>Antes de salir al patio se mencionará las normas y acuerdos “Cuida y respeta a tus compañeros, observa por donde te desplazas y sigue las indicaciones” Luego de estas recomendaciones nos dirigiremos al patio en donde encontrarán cinco cuadrados en el piso, los cuales estarán marcados con cinta ¿Qué observan? ¿Qué pueden realizar en este cuadrado? Cada niño tendrá la oportunidad de expresarse de forma libre.</p>	<p>-5 cuadrados en el piso. -Cinta maskintape.</p>	<p style="text-align: center;">10´</p>
EJECUCIÓN	<p>Después de que se hayan desplazado y expresado libremente preguntaré ¿Qué realizaron? ¿Por qué lo hiciste? Se propondrá jugar a “Cuatro esquinas” les comentaré que en cada cuadrado jugarán 5 niños, 4 irán en cada esquina y el quinto quedará en el medio, la idea es que los que están en las esquinas se muevan de esquina lo más rápido que puedan, para que el quinto que está en el centro no les quite su lugar. Después de jugar nos sentaremos a conversar y relajarnos ¿Cómo les fue? ¿Por qué? ¿De qué manera se debían desplazar? ¿Para qué? Luego se asearán y regresaremos al aula, para dibujar lo que han realizado en el patio.</p>	<p>-Cuadrados en el piso. Hojas bond A-4</p>	<p style="text-align: center;">25´</p>
VERBALIZACIÓN	<p>Para culminar la actividad nos entraremos a conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron al realizar el juego de las “Cuatro Esquinas”? ¿Fue fácil realizar este juego? ¿Por qué? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para hacerlo? Cada niño tendrá la oportunidad de mostrar su dibujo y comentar de forma libre lo que realizó Felicitaré a los niños y niñas por su participación y se prepararán para la hora de salida.</p>	<p>-Dibujos</p>	<p style="text-align: center;">10´</p>

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 14

“Jugamos a girar el aro”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:10/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Traslada el aro por el patio haciéndolo girar con sus mano.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Antes de desplazarnos al patio se hará recordar a los niños y niñas las normas de convivencia y acuerdos “Cuida y respeta a tus compañeros, observa por donde te trasladadas, sigue las indicaciones.” Luego de ello nos trasladaremos al patio donde encontrarán 24 ula- ulas en el piso y preguntaré ¿Qué observan? ¿Cómo son? ¿Qué podrías hacer con estos materiales? Se dejará que los niños pi+uedan explorar y utilizar el material de la manera que ellos deseen. Ya después del juego se dialogará para saber lo que realizaron ¿Cómo utilixaron los ulas –ulas? ¿Por qué?	24 ula-ulas.	10´
EJECUCIÓN	Se les propondrá a los niños y niñas trasladar el ula- ula de un lado a otro, pero utilizando la palma de la mano, se observará como lo realizan, después se les propondrá jugar a la “Carrera de los aros”, la cual consiste en trasladar el aro de un lado del patio al otro utilizando la palma de su mano. Después de realizar el juego se sentarán a descansar, tomar aire y conversar sobre lo realizado ¿Cómo se sintieron? ¿Qué tenían que hacer para trasladar el aro? Después del dialogo se irán al servicio higiénico a asearse y retornarán al salón para dibujar lo que han realizado en el patio.	-Hojas bond A-4 -Lápiz y colores.	25´
VERBALIZACIÓN	Cada niño/a tendrá la oportunidad de presentar su dibujo y comentar a sus compañeros lo que ha realizado, como se sintió y que partes de su cuerpo utiliza para realizar la actividad después del dialogo, se felicitará a cada uno de los niños por su participación. Seguidamente se prepararán para la hora de salida y el regreso a casa.	-Dibujos.	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 15

“Jugamos al ula- ula hoop”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho

GRADO : 5 años

DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero

FECHA:11/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	-Mueve el ula- ula utilizando diversas partes de su cuerpo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Se brindarán antes de salir del aula las normas de convivencia y acuerdos para poder jugar “Observa por donde te trasladas, cuida y respeta a tus compañeros y respeta los acuerdos” después de ello los niños y niñas se trasladarán al patio donde observarán ulas- ulas en el piso y podrán utilizar este material de forma libre. Ya después de que hayan jugado de manera libre preguntaré ¿Para qué utilizaste el ula- ula? ¿Cómo te sentiste?	-Ulas- ulas.	10´
EJECUCIÓN	Después de ello se les propondrá jugar a “Ula- ula hoop” se les comentará que este juego tradicional consiste en mover el ula – ula con las diversas partes de su cuerpo, ya sea en la cintura, cuello brazo, muñeca, después de la explicación cada niño/a cogerá un ula- ula para poder realizar movimientos con las diversas partes de su cuerpo. Al terminar el juego nos sentaremos a relajarnos y conversar ¿Cómo se sintieron? ¿Qué partes de su cuerpo que utilizaste? ¿Cómo te sentiste? Luego se desplazará al patio a asearse, de regreso al aula realizarán un dibujo de lo realizado.	-Hojas bond A-4 -Ulas- ulas. -Colores.	25´
VERBALIZACIÓN	Cada niño compartirá el dibujo realizado y comentará a sus compañeros cómo se sintieron, qué dibujaron, se felicitará a los niños por su participación frecuente seguidamente se prepararán para la hora de salida.	-Dibujo.	10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Sesión de Aprendizaje N° 16
“Jugamos a la carrera de postas”

DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : San Juan De Lurigancho
 GRADO : 5 años
 DOCENTE : Julia Elizabeth Chacaltana Romero
 FECHA: 14/11/22

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área y competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje
PSICOMOTRICIDAD Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, tiempo, la superficie, los objetos; en acciones, muestra predominio y un mayor control de un lado de su cuerpo.	Se trasladan corriendo hacia el extremo del patio para entregar la posta a sus compañeros.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Se iniciará la actividad brindando y recordando las normas e indicaciones, seguidamente se trasladarán al patio y encontrarán en una caja varias palito palos de escoba de 30 centímetros y preguntaré ¿Qué ven? ¿Qué podrían realizar ustedes con este material? Cada niño/a tendrá la oportunidad de realizar la acción que desee de manera libre, pero siguiendo los acuerdos y normas.	-Palos de escoba de 30 centímetros.	10´
EJECUCIÓN	Después de la acción realizada por los niños/as mencionaré que hoy vamos a jugar a “La carrera de postas” y que el juego consiste en realizar dos filas, cada uno al extremo de la otra y que el objetivo es trasladar la posta de un lado al otro y que el niño que entregó se coloca al final de la fila, para que comprendan más el juego se realizará un ejemplo luego de ello cada niño/a se ubicará en la fila según el orden indicado y se iniciará con el juego. Al finalizar se sentarán a relajarse, para luego ir a asearse. De regreso al aula los niños y niñas dibujarán lo que realizaron en el patio.	Hojas bond A-4 Lápiz, colores.	25´
VERBALIZACIÓN	Cada niño/a podrá presentar su dibujo y comentar a sus compañeros lo que realizó y cómo lo hizo, se felicitará a los niños por su participación y se prepararán para la hora de salida.		10´

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES				Observación
		Realizó la actividad con facilidad.	Necesitó apoyo	No lo realizó	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					



Los niños y niñas se desplazan por el espacio al jugar a “Las cuatro esquinas”

Los niños y niñas del aula de cinco años muestran su coordinación al realizar el juego del “Tumba Latas”.



En el juego tradicional “Mundo de los números” los niños y niñas se divierten mostrando equilibrio al saltar con un pie.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RIVERA ARELLANO EDITH GISSELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de una institución educativa, Lima – 2022", cuyo autor es CHACALTANA ROMERO JULIA ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 16 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RIVERA ARELLANO EDITH GISSELA DNI: 41154085 ORCID: 0000-0002-3712-5363	Firmado electrónicamente por: ERIVERA23 el 22-12- 2022 22:12:51

Código documento Trilce: TRI - 0492174