

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE**  
**EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la**  
**Institución Educativa N° 88039 – Santa**

**Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con Mención en**  
**Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Silva Paico, Liliana Catherine

**ASESORA:**

Vásquez Tolentino, Emerita

**Código Orcid-Asesor**

0000-0002-4401-7977

Chimbote – Perú

2021

## ÍNDICE

1.	Palabra clave	iv
2.	Título	v
3.	Resumen	vi
4.	Abstract	vii
5.	Introducción	1
	5.1 Antecedentes y Fundamentación científica	1
	5.1.1 Antecedentes	1
	5.1.2. Fundamentación científica	5
	5.1.2.1 Psicomotricidad	5
	5.2.2.2 Juegos tradicionales	9
	5.2 Justificación de la investigación	12
	5.3 Problema	13
	5.4 Conceptualización y operacionalización de las variables	15
	5.5 Hipótesis	17
	5.6 Objetivos	17
6.	Metodología	18
	6.1 Tipo y diseño de investigación	18
	6.2 Población y muestra	18
	6.3 Técnicas e instrumentos de investigación	19
	6.4 Técnicas de procesamiento y análisis de información	20
7.	Resultados	21

8.	Análisis y discusión	26
9.	Conclusiones y recomendaciones	30
10.	Agradecimiento	32
11.	Referencias bibliográficas	33
12.	Apéndice y anexos	36

## 1. Palabra Claves

### 1.1. Español

---

<b>TEMA</b>	Juegos Tradicionales y Psicomotricidad
<b>ESPECIALIDAD</b>	Psicología Educativa

---

### 1.2. En inglés

---

<b>Topic</b>	Traditional games and psychomotor skills
<b>Specialty</b>	Educational psychology

---

---

<b>LÍNEA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>ÁREA</b>	<b>SUB ÁREA</b>	<b>DISCIPLINA</b>
Preparación de docentes y desarrollo profesional	Ciencias Sociales	Ciencias de la educación	Educación general

---

## 2. TÍTULO

Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la  
Institución Educativa N° 88039.

Traditional games and development of psychomotor skills of the  
Educational Institution N ° 88039.

### 3. RESUMEN

En la realización del estudio se estableció como propósito determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa, 2019, por tal razón fue tipo cuantitativo, utilizando el diseño pre experimental considerando una población integrada por 45 estudiantes de ambos sexos, que pertenecen a la edad de 5 años en la I E Inicial N° 88039, la información se recopiló mediante un instrumento de Ficha de Observación de la Psicomotricidad validado mediante consulta a expertos y un aceptable nivel de confiabilidad. Los principales resultados indican que los juegos tradicionales lograron desarrollar la dimensión motriz a un 73,3 %; la dimensión cognitiva a un 77,8 %; la dimensión afectiva emocional a un 55,6 % y la variable psicomotricidad a un 82,2 % en todos los casos alcanzó el nivel logrado; mientras que, la prueba de significancia “t student” presenta un valor  $p=0,000$ ; por lo tanto, se concluye que la variable alcanzó el desarrollo propuesto ubicándose en el nivel logrado, de esta manera quedo establecido que la aplicación de los juegos tradicionales en la muestra ha tenido efectos positivos en los estudiantes de 5 años de la I.E 88039 .

#### 4. ABSTRACT

The purpose of the study was to determine how traditional games develop psychomotricity in 5-year-old students at Educational Institution No. 88039 Javier Heraud - Santa, 2019, for this reason it - quantitative, using the design pre-experimental considering a population of 45 students of both sexes, who belong to the age of 5 years in the Initial EI N ° 88039, the information was compiled through an instrument of Observation Sheet of Psychomotricity validated through consultation with experts and an acceptable level of reliability. The main results indicate that traditional games managed to develop the motor dimension at 73.3%; the cognitive dimension at 77.8%; the emotional affective dimension at 55.6% and the psychomotor variable at 82.2% in all cases reached the level achieved; while, the significance test "t student" presents a value of  $p = 0.000$ ; therefore, it is concluded that the variable reached the proposed development, being located at the level achieved, thus it is established that the application of traditional games in the sample has had positive effects on the 5-year-old students of I.E 88039.

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Existen estudios y trabajo realizados tanto en el interior del país como en otros países y en el mundo, donde se consideran los juegos tradicionales para favorecer la psicomotricidad siendo los siguientes:

En contextos internacionales

En Ecuador, Salazar (2014), en su tesis se planteó analizar lo valioso que es el juego y su necesidad en los niños de pre escolar. Se desarrolló un análisis, de tipo cuasi experimental, así como el enfoque descriptivo cualitativo, teniendo una muestra de 34 niños. Sus resultados finales indican que los educandos de ahora no reconocen la forma de usar tijeras, otros ya no reconocen la forma de cortar y arrancar claramente el papel, ahora no colorean adecuadamente y muestran dificultades para permanecer dentro de la misma área de dibujo, en muchas ocasiones dañan la tijera. Se concluyó:

Que, con la ejecución de esta actividad, 79 % de niños del grupo de institución inicial desarrollaron la habilidad motriz y, por lo tanto, uno puede resaltar que en su desarrollo se logró el dominio, la atención y la conciencia para el cumplimiento de las tareas (p. 84).

Para Mamani (2017) en su investigación donde la finalidad fue estudiar el significado pedagógico en que los educadores establecen para los juegos en la psicomotricidad. La investigación fue descriptivo, cuantitativo se determinó una población total de 227 que lo conformo preescolares de 4 a 6 años. Resultado: el juego es esencial para la mejora más selecta, pedagógica y psicomotora de los grados de inicial, se pueden desarrollar a través de juegos fáciles y complicados sobre la idea de desarrollo procesal basado en juegos recreativos. Conclusión:

El método psicomotor mejora la estabilidad, energía, coordinación ocular: motor de coordinación motriz, el manejo de objetos, potencial de

imitar, dominio y diferenciar los sentidos, asimismo, a través del juego ampliará la posición de mediador y facilitador para llegar a conocer diversos aprendizajes (p. 85)

Otra investigación considerada es la presentada por Leytón (2015) en la tesis sobre juegos tradicionales empleados para desarrollar destrezas motrices, siendo la ciudad de Sagolquí – Ecuador, así poder determinar los efectos de juegos tradicionales en la habilidad motriz básica del niño del primer año de estudios; con un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental, considera la población y muestra de 62 estudiantes de inicial, utilizando la técnica encuesta y ficha de observación como instrumento, concluye que “la habilidad motriz que fue adquirida en promedio pasa el 9% en la pre evaluación a diferencia del 60% de la pos evaluación, evidenciando un significativo incremento debido a la ejecución de juegos tradicionales” (p. 74).

#### Del contexto nacional

En la ciudad de Lima, Mora (2014), en su tesis presenta como un objetivo lograr tener un impacto mediante un programa psicomotor de alta calidad para el desarrollo de conceptos simples de conversación, bajo el diseño cuasi experimental, para una población de 4 años de edad y una muestra seleccionada deliberadamente. Para las series de registros, se utilizaron diversas evaluaciones de registros. Se determina las siguientes conclusiones que:

Antes del programa, el 21% de los niños más efectivos tenía estimulación motora, encontrando problemas críticos para la conciencia simbólica de los objetos. Después de la aplicación del programa, es posible obtener resultados muy ventajosos del 91 % de niños que muestran la efectividad del programa psicomotor dentro del aprendizaje de principios simples en niños de 4 a 12 meses, mediante el uso de mejorando completamente su nivel de conceptos adquiridos (p. 74)

De igual modo, Andia (2015) desarrolló un estudio con estudiantes de 3 y 4 años en Puno con el objetivo de establecer el nivel de psicomotricidad, se empleó un

diseño no experimental, descriptivo, en una muestra conformada por 94 estudiantes de 4 y 5 años aplicándose el test de desarrollo psicomotor. Se alcanzó la siguiente conclusión que:

La psicomotricidad de los niños se detecta en un nivel normal, que se determina en un 71%. El nivel de coordinación en niños(as) se determina en un nivel normal y se muestra en un 47% por su parte el lenguaje de los niños(as) se determina de nivel normal, se muestra por el 83% en el caso de la motricidad se determina en un nivel normal que muestra por un 94% (p. 92)

Asimismo, Silva (2017) para la realización del estudio sobre psicomotricidad y lectoescritura cuyo objetivo fue establecer relación entre las variables mencionadas, en niños y niñas de 5 años de una institución de la Red 03 Huaral. Como conclusión el autor indica que:

Los estudiantes requieren desarrollar diversas nociones espaciales y corporales. Las actividades de psicomotricidad realizadas en la institución permiten desarrollar nociones espaciales mediante vivencias corporales donde las de mayor presencia fueron arriba abajo, dentro – fuera, cerca-lejos y arriba – abajo (p. 85)

Por su parte Huayllani (2018) presentó la tesis sobre la temática juegos tradicionales para desarrollar la motricidad, ejecutado en la ciudad de Cuzco, en la cual considero un estudio experimental, de diseño en igual nombre en educandos de inicial de 5 años, aplicándoles la ficha de observación; del procesamiento de datos indica como conclusiones que:

Se ha establecido que los juegos tradicionales no se implementan para desarrollar habilidades motoras gruesas; sino que mediante del juego es muy factible estimular el desarrollo de los niños en todas sus áreas , de esta manera, adquirir una mayor mejora en los niños pequeños, esta guía también está dirigida a padres y madres y personas interesadas en estimular a los niños a través del juego (p. 93)

Asimismo, se considera a Córdova (2018) quien ejecutó su investigación con la línea temática de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad, donde considero una investigación aplicada, con la muestra de diez estudiantes de 1er grado, a quienes se les aplicó una evaluación previa y una verificación posterior, se consideró el método cuantitativo en un diseño pre experimental. El autor establece como conclusiones que:

El haber empleado los juegos tradicionales mediante la ejecución de 13 sesiones y 2 de evaluación de aplicación diaria, ha evidenciado que se incrementó el nivel motor, notándose el crecimiento del promedio motriz, influyendo de manera directa en el desarrollo motriz, en muestra de ello están los datos de la prueba de hipótesis Wilcoxon que en sus resultados rechaza la hipótesis nula al ser el sig. Asintótico bilateral 0.041 (p. 61).

#### Investigaciones del contexto local

La investigadora Chang (2016) desarrolló una investigación sobre la psicomotricidad como estrategia didáctica, con niños (as) de 10 años de Nivel Inicial N° 1565 de Chimbote, considerando el tipo cuantitativo, correlacional, pre experimental; en una población de 60 niños y niñas. Conclusión: “el resultado de la evaluación determino que el 80% de los niños de 4 años de dicha Institución tiene un nivel de rendimiento bajo” (p. 84)

Del mismo modo, Córdova (2017) presentó su tesis con finalidad establecer la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años. En la ejecución se utilizó el estudio descriptivo correlacional, con diseño no experimental transversal, se realizó con una poblacional de 70 niños de ambos sexos, para lo cual utilizó los instrumentos de guía de observación, concluyendo que:

Puede que no haya una relación de tamaño completo entre las dimensiones afectivas: juegos psicomotores emocionales, sociales, culturales, creativos, cognitivos y sensoriales y habilidades motoras

gruesos. Que existe una correlación inmediata entre el nivel débil o baja y la asociación generalizada entre los juegos psicomotores y las competencias motoras gruesas de los estudiantes de 5 años (p. 106)

## **5.1.2. Fundamentación Científica**

### **5.1.2.1. Psicomotricidad**

#### **5.1.2.1.1. Teoría de la práctica psicomotriz de Bernard Aucoutrier**

Aucoutrier (1997), especifica que las capacidades psicomotoras son una pedagogía que permanece continuamente abierta a la creatividad del niño, abierta a comentarios y análisis de su conducta, abierta al mismo tiempo a la creatividad personal del docente, alentándolo a proponer, y no imponer, para crear nuevas direcciones de búsqueda que permitan encontrar el pasatiempo adecuado del niño. Afirmando que las habilidades psicomotoras resaltan aspectos complejos del desarrollo del hombre. De este modo, las experiencias físicas que vive el niño favorezca su desarrollo cognitivo.

El niño, en línea con Aucoutrier (1997), se las arregla para transportar sus vivencias desde la diversión hasta la abstracción de una manera exitosa. Las capacidades psicomotoras lo invitan a reconocer todo lo que el niño expresa de sí mismo a través de la vía motora; recibe invitaciones a que aprenda qué medios de conductas personales le favorecen; además considera que es el ejercicio de acompañar actividades recreativas del estudiante, concebido como un itinerario de maduración, la satisfacción de pensar que el ejercicio psicomotor ya no le enseña al niño las necesidades de área, tiempo, acciones locomotoras, sino que lo pone en un escenario que reside en su aspecto emocional, en los elementos y la conexión orientado a descubrir la oportunidad más efectiva para lograr e integrar sin dificultad la experiencia de cuerpo, espacio y tiempo.

#### **5.1.2.1.2. La psicomotricidad**

Los autores Arce y Cordero (2001) mencionan que las habilidades psicomotoras son la forma de expresión del niño, que incluyen las extremidades superiores, saltar, caminar. "Para tal manipulación es necesario realizar acciones coordinadas que surjan a través de la masa muscular, nervios, tendones y huesos" (p. 110). Además, afirman que "la educación psicomotora ayuda al niño a cultivar diferentes conceptos que le permiten darse cuenta no solo de su estructura sino también de los elementos físicos, emocionales y sociales del mundo que lo rodea" (p. 72).

Sin embargo, Jacobo (2011, p. 18) afirma:

La psicomotricidad está presente en la vida diaria porque, en el tiempo de correr, caminar, brincar, gatear, jugar con algunas sustancias, desarrollan y operan con estabilidad, orientación, coordinación, lateralidad y nociones espaciales que les permiten combinarse con otros niveles.

Por lo tanto, el niño desde las acciones iniciales e internaliza todo lo que percibe a través de los sentidos y se desarrolla constantemente niveles de complejidad para lo manifestado.

#### **5.1.2.1.3. Bases de la educación psicomotriz**

De acuerdo con el autor Jacobo (2011) en su publicación sobre el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas en edad preescolar, señala como base de la Educación Psicomotriz las siguientes;

##### **a) Equilibrio postural**

Es el conservar relativamente el centro de gravedad corporal.

Se dividen en dos:

- Equilibrio estático: postura en el movimiento dado.
- Equilibrio dinámico: genera movimientos.

**b) Espacio**

Es el lugar del individuo donde se encuentra en distintas partes.

**c) Coordinación**

Se desarrolla para el buen funcionamiento corporal y la interacción existente entre los nervios y los músculos.

**d) La respiración**

Función de orden vital que muestra relación con la afectividad y otros elementos vitales del cuerpo. También favorece a ser más complejo la relajación

**e) Esquema corporal**

Imagen mental que la persona tiene que visualizar de su propio cuerpo.

**5.1.2.1.4. Beneficios de la psicomotricidad**

Berruezo (2012) nos menciona que los beneficios de la psicomotricidad se ven reflejados en la relación del niño con su entorno y se clasifican en 3 niveles:

- Nivel motor, domina sus movimientos corporales.
- Nivel cognitivo, mejora la memoria, la atención
- Nivel social afectivo, conoce y afronta sus miedos.

**5.1.2.1.5. Dimensiones de la psicomotricidad:**

**a) Desarrollo motor**

El autor Díaz (2001) indica que el infante alcanza un nivel de desarrollo motor alto cuando realiza diversos o varios movimientos coordinados que involucran el tronco y todas las extremidades (p. 18).

De igual modo, se indica que, mediante el desarrollo motor, construye sus conocimientos junto con su propia información cognitiva captada con la ayuda del movimiento y sus sentidos; en consecuencia, es vital ofrecer variedad de estímulos motores y sensoriales que no pasen por alto la relación afectiva y física de una persona que le permita al niño un desarrollo suficientemente bueno en sus funciones y competencias.

Rigel (2006) afirma que "el desarrollo motor, en particular la manipulación, permite el acceso directo a esquemas representativos y operativos, que, como resultado, constituye la línea de partida específica y el soporte para la adquisición de nuevas ideas" (p. 52).

## **b) Desarrollo cognitivo**

Con respecto al desarrollo cognitivo, Díaz (2011) afirma:

La mejora cognitiva dentro del niño comienza con la manipulación o movimiento del objeto y cuyo deleite al tocarlo le permite aprehender propiedades de los objetos (cantidad, masa, forma); de esta manera, el niño diferencia los que cortan la piel, los que queman y los que hincan (p. 22).

A su turno, Ruiz (1987) revela que "juego es el movimiento esencial para que el niño adquiera comprensión para ser útil para el éxito de su existencia" (p. 90). Además, a través del conocimiento que logra transportar o evitar sin problemas y de manera eficaz, "el niño se deleitará con la libertad y su sentido de lo correcto y lo incorrecto podría ser más fuerte en cada escenario complicado" (p. 82).

Bruner (1973) por su parte menciona "el niño debe circular a partir de hechos perceptualmente observables para acceder a pensamientos sobre el uso de principios para la interacción con otros seres humanos. Asimismo, adicionalmente refiere tres sistemas de codificación viables: acción, el símbolo y la imagen" (p. 45).

**ACCIÓN:** es la forma viva, que le permite comprender una forma de saber o actuar sin usar el lenguaje o la imagen; Como ejemplo, tome un escrito, experimente manejar triciclo, etc.

**IMAGEN:** De esta manera, el niño se basará en la información obtenida en el movimiento para representar a través de instantáneas rápidas o esquemas gráficos para que pueda mostrar la idea o experiencia que ha obtenido perceptualmente.

**SÍMBOLO:** De esta manera, podría ilustrar la abstracción de los conocimientos recibidos, deliberando que el niño ahora no pasará por alto la acción que realizó y le proporcionará una explicación a través del lenguaje al dar una orden a sus ideas y podría especificar mediante una descripción verbal. Explicando de acuerdo con su edad y su idioma lo que ha vivido.

### **c) Desarrollo Afectivo**

El autor Díaz (2011) señala que el desarrollo afectivo "juega un papel crucial en la mejora psicomotora, ya que el niño desarrollará mejor sus habilidades blandas: actuar y comprometerse con éxito consigo mismo y con los demás" (p. 43).

Las historias de movimiento ayudan al niño a comprender sus fortalezas y obstáculos con la ayuda de ayudarlo a explorar la distancia en la que se relaciona.

Los autores Arce y Cordero (2001) mencionan que "por la razón de que el niño superará el fracaso a través del cumplimiento, esto podría ayudarlo a obtener un concepto más alto de sí mismo y de su propia estima, debido al hecho de que va a obtener un equilibrio entre éxito y fracaso" (p. 13).

## **5.1.2.2. Juegos tradicionales**

### **5.1.2.2.1. Teoría de Jean Piaget.**

El juego es muy importante, en el máximo interés crucial en el desarrollo del niño, ya que es a través de su ejercicio aprende aproximarse a su entorno, cada día mediante acciones de exploración temprana, y social, a través de la posición de jugar primero y dominar el juego más tarde. En esa línea, Piaget, citado por el autor Delval (1994) clasifica los juegos de acuerdo con su orden de aparición en la vida del infante:

- Los juegos de ejercicio, junto con los movimientos repetidos de tipo motor que, para comenzar con la etapa adaptativa, se llevan a cabo para el deleite

natural y práctico del estudiante en sus primeros años de vida y sirven para consolidar las habilidades motrices que se ha adquirido.

- Juegos simbólicos, se utiliza muchos simbolismos fruto de acciones de imitación donde el niño, recrea escenas de la existencia del día a día. Los juguetes son empleados como objetos de estilos de vida adultos gracias a su creatividad toman un nivel medio. El ejercicio de los roles es común. Esta recreación es durante los 6 a 7 años de edad.
- Juegos de reglas, tener un individuo social y apearse a las regulaciones que todos los individuos obedecen, la cooperación, así como la oposición, están presentes porque normalmente puede haber un ganador, por lo que debemos tratar de esperar los movimientos del rival que pueda ganar. Esta recreación se practica desde el primer grado hasta los primeros años de la adolescencia.

Por otro lado, cuando el juego se basa principalmente en habilidades como caminatas, saltos, etc., en consecuencia, implica movimientos que corresponden a la coordinación motriz gruesa, entonces asume el nombre de juego motor.

#### **5.1.2.2.2. Concepto de Juegos Tradicionales.**

Para Navarro (2009, p. 120) "Los juegos tradicionales están sugeridos para satisfacer los deseos esenciales y proporcionar estilos de conocimiento social en un gran aspecto; además de ser un transmisor de costumbres".

Mientras Moreno (2002) cita a:

Trigo (1994) quien señala al juego "como una herencia generacional, continuamente en forma oral. De papá y mamá a niños y de niños, a nietos, de los mayores a los más pequeños. Sólo en estos tiempos se ha avanzado en forma escrita" (p. 83). Genérela y Plana (1996) "Juego usado en una generación, que ha estado en una tradición dada; por lo cual, nos informa de ser y sentir a las personas de un lugar" (p. 48)

Para Jiménez (2009), "son aquellos que a pesar del paso del tiempo se mantienen jugando, pasando de era en era, con padres entrenando a sus hijos

y a los suyos, etc." (p. 92). Para el autor, estos juegos tradicionales, se han ido enseñando de padres a hijos, que en su niñez también lo jugaron; por ello; pues es que transmiten estas experiencias lúdicas hacia sus hijos.

#### **5.1.2.2.3. Características.**

Menciona Giménez (2009) citado por Díaz (2015, p. 56) al asegurar de que sean juegos que "se conviertan en un dispositivo totalmente valioso y motivador, que tiene reglas suaves para los estudiantes", a su vez describe como rasgos principales que son los propios niños quienes deciden cuándo, en qué y cómo jugar; pues responde a sus deseos fundamentales; además, consideran, reglas de memorización y cumplimiento de conocimientos sin problemas, las mismas que son negociables; no requiere una gran cantidad de material; son fáciles de compartir, son practicables cuando y donde sea, constituyen elementos de integración social; estimulan la imaginación y la creatividad, así como, actitudes entorno a la cooperación, compañerismo, superación y el respeto. El juego de acuerdo a la necesidad de los niños puede ser recreado constantemente, apreciando nuevas estrategias que ayuden a mejorar los juegos. Los juegos infantiles tradicionales para niños son imitaciones del trabajo de los adultos (en casos diversos).

#### **5.1.2.2.4. Importancia en el ámbito educativo:**

Teniendo en cuenta mi experiencia docente considero a los juegos de mucha importancia para los estudiantes, porque a través del juego se puede fomentar y permitirá favorecer el juego activo, dinámico participativo, comunicativo el cual permitirá relacionarse a su cultura. Los juegos tradicionales dentro del ámbito pedagógico se pueden utilizar diferentes materiales: pelota, trompo, bolitas, el rey dice mamalluca, la estatua el cual permitirán a los niños a estimular y desarrollar la atención ,iniciativa, destrezas y habilidades, creatividad es importante tener en cuenta los recursos utilizados como medios para planear y desplegar deben despertar el interés de los educandos así se podrá lograr los objetivos determinados, el juego permitirá formar el carácter y hábitos en el niño.

#### **5.1.2.2.5. Beneficios de los juegos tradicionales.**

De acuerdo con Agramonte (2011) menciona como beneficios para los niños y niñas durante su ejecución:

A. Integración social. - Los lazos de amistad se crean de manera definitiva en la totalidad de los casos durante toda la existencia. Amigos de los juegos infantiles, a través de los años, los consideramos con un afecto muy especial, además de todos los recuerdos de esa etapa de nuestros estilos de vida.

B. Desarrollo locomotor: se logra el entrenamiento físico, un número cada vez mayor de estudios habla de un estilo de vida aproximadamente sedentario en los niños y, sumado a un comportamiento de ingesta terrible, aumenta la obesidad juvenil con los problemas que incluye el futuro. Con el juego corres, saltas, bailas. Esto permite adquirir mayor fuerza muscular y coordinación.

C. Crecimiento de la capacidad: no es vital tener un juguete complicado o algo muy caro. Los juegos amplían el uso del propio cuerpo o de los factores que la naturaleza nos brinda (arena, piedras, ramas, vegetación). Ayudando de esta manera a aumentar la creatividad y la imaginación.

#### **5.1.2.2.6. Juegos Tradicionales colectivos**

Según Decroly (2002) habla con frecuencia del interés que ofrecen estos juegos para el desarrollo del espíritu comunitario y del lenguaje, y también para añadir el aporte del juego el estimulante intelectual de la emulación. Subraya que muchos modelos de su libro se pueden practicar de esta forma. Pero no llega a idear juegos colectivos propiamente dichos.

Además, Palomino y Orellana (2017) dicen:

Aquellos deportes en los que se participa o compite en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin (p.18)

Acorde a Gonzales, Pallarco y Tello (2014)

Los juegos colectivos son juegos propiamente dichos, en donde los participantes interactúan directamente con el fin de mejorar las relaciones interpersonales. Es por ello que es una estrategia muy importancia para mejorar el clima de aula y el aprendizaje de la matemática (p.105)

Asimismo, Gonzales, Pallarco y Tello citados por Palacios y Gonzales (2007) señalan que:

Los juegos colectivos son movimientos y cambios que se dan en la interacción social entre las personas de un mismo grupo. Tienen como punto de partida las necesidades de cada individuo de ser reconocido, tener status, sentirse aceptado por el grupo y recibir afecto de los demás individuos de éste (p.115)

#### **5.1.2.2.7. Clasificación de los juegos Tradicionales colectivos**

De acuerdo a Palomino y Orellana (2017) clasifican los juegos en:

a) Acerca de las relaciones entre participantes:

- Deportes de cooperación: dos o más deportistas colaboran y cooperan para conseguir el mismo objetivo (hacer el mejor tiempo, hacer el mayor número de puntos. Por ejemplo: remo, acrosport)
- Deportes de cooperación-oposición: en ellos se enfrentan dos equipos. Los jugadores de cada equipo cooperan entre sí a la vez que se oponen al rival para conseguir el objetivo u objetivos marcados por el deporte (meter goles, canastas, hacer puntos)

b) Sobre la forma de ocupar el espacio de juego:

- De forma separada: el terreno está dividido en zonas o áreas diferentes para cada equipo (normalmente por una red) Por ejemplo el voleibol.
- De forma compartida: los equipos comparten el terreno de juego. Son la mayoría de ellos: baloncesto, fútbol, rugby.

c) Respecto a él orden de participación:

- Alternativa: las acciones de juego se van alterando entre un equipo y otro. Por ejemplo, el voleibol, el tenis por parejas.
- Simultanea: las acciones de juego se producen a la vez, aunque el tipo de acción depende de si en ese momento mi equipo está atacando o defendiendo.

## **5.2. Justificación:**

A través de este estudio se asume que teóricamente se sustentó en los aportes de Aucoutrier (1997), para quien la psicomotricidad es un proceso de comprensión del propio cuerpo y de Piaget, quien indica que el juego se convierte en el máximo interés crucial en el desarrollo infantil, ya que permite al niño aprender aproximarse a su entorno.

Asimismo, la justificación desde el ámbito práctico indica que la tesis se orientó a desarrollar diferentes actividades que ayudaron a la madurez del cerebro y desarrollo capacidades y habilidades, en donde los juegos tradicionales fomentaron la unidad familiar, motivación a la autoestima, mejoramiento de su lenguaje a través de las rondas, ya que mediante ellos se puede mejorar la enseñanza y aprendizaje, y fortalecer el desarrollo motor.

Desde la justificación social destaca su contribución a la integración familiar, considerando que los juegos tradicionales son propios de generaciones anteriores; es decir fue parte de la infancia de los padres y abuelos, la restauración de las normas y hasta la elaboración de materiales fue motivo de trabajo grupal, fomentando la comunicación en la familia. Asimismo, propician que se preserven las tradiciones mediante los juegos tradicionales bajo la simplicidad de las reglas, el bajo precio de los materiales, además de la poca duración lo hacen propicio para ser implementados dentro de la educación infantil.

Desde la justificación metodológica, el diseño escogido para la presente investigación es pre experimental en cual se consideró adecuado pues buscó el beneficio educativo en relación a los juegos tradicionales, demostrando que el desarrollo del programa tiene impacto en dimensiones motoras como la cognitiva y la afectiva en el nivel de inicial. De igual manera, se elaboró el instrumento de

investigación siguiendo los procedimientos rigurosos de validación y confiabilidad, con los cual se aporta al campo metodológico de la investigación estableciendo un referente para el acopio de información.

En la justificación legal, en los derechos de los niños dado por UNICEF nos habrá sobre los beneficios de seguridad social que tiene el niño para desarrollarse en buena salud y físicamente el niño disfruta plenamente de los juegos, el cual orienta a un buen desarrollo de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, la investigación presenta aporte científico, el cual se sustenta en los resultados obtenidos producto del procesamiento de datos, los cuales tienen virtud de ser generalizados e incorporarse al conocimiento científico; de igual modo, constituyen aportes que llenan vacíos o espacios cognoscitivos existentes, respecto a ambas variables.

### **5.3. Problema**

De acuerdo con Cervantes (2012) a nivel global, los juegos tradicionales son parte de la expresión de las culturas y pueblos únicos que han pasado por enormes cambios todos los días de acuerdo con el progreso tecnológico que han teniendo las generaciones distintivas, es muy importante elevar la atención a las consecuencias debido a la época en que vivimos; época en la que ha progresado notablemente el uso inmoderado de dispositivos tecnológicos que están al alcance de los bebés, los ha generado como niños pasivos, destruyendo su desarrollo físico y emocional durante la enseñanza y el método de conocer.

En el Perú, la situación se torna similar, la Educación Inicial en el desarrollo completo del niño, considerando que en la actualidad el gobierno está priorizando las áreas de matemática y comunicación y esta última solo prioriza la comprensión lectora y deja de lado las actividades psicomotrices restando la importancia que estas tienen y la importancia de los juegos tradicionales .En nuestra localidad las profesoras del nivel de Educación Inicial ponen mayor énfasis en actividades cognitivas obviando las actividades psicomotrices; asimismo, docentes que desconocen estrategias adecuadas para desarrollar juegos

En algunas Instituciones Educativas no cuentan con ambientes adecuados y materiales educativos para desarrollar juegos, docentes que no elaboran materiales con recursos de la comunidad. En este contexto uno de los retos que debe afrontar la docente en la actualidad es conducir apropiadamente el proceso de enseñanza para un mayor desarrollo física motor.

Respecto a esto existen dificultades talos como el uso de estrategias de metodología activa, el inadecuado empleo de materiales educativos, la poca ejecución de juegos tradicionales, la cual conduce a un límite de desarrollar la motricidad para construir el desarrollo motriz del niño.

Durante el proceso laboral del docente se ha podido observar que los estudiantes de 5 años no realizan la práctica de juegos tradicionales, los cuales le ayudan al desarrollo de la psicomotricidad en el cuerpo del niño. Consciente de esta problemática se ejecutó la investigación “Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Psicomotricidad, Institución Educativa N° 88039 – Santa, 2019”

Planteamiento problemático que conllevó a dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa, 2019?

#### **5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables**

##### **5.4.1. Definición conceptual**

La Psicomotricidad, según Ardanaz (2009) es la capacidad de dominar cada uno de los componentes únicos del cuerpo, es decir, hacer que desplacen o muevan, basándose en la sincronización de acción y desplazamiento, superando artículos obstáculos y luciéndolos de manera natural, precisa y con fuera de tensión o brusquedad.

Los juegos tradicionales, de acuerdo con Navarro (2009), son los juegos clásicos o convencionales para niños sin la ayuda de otros accesorios complejos, pero con el propio cuerpo o con los activos que convenientemente se tienen en la

naturaleza (arena, guijarros, huesos, incluidos tabas, hojas, flora, ramas y muchos otros) o con aparatos caseros.

#### 5.4.2. Definición operacional

La variable Psicomotricidad, es medida mediante la ficha de observación que comprende 20 ítems agrupados en 3 dimensiones: Dimensión motriz (del 1 al 7), dimensión cognitiva (del 8 al 14), dimensión afectiva – emocional (del 15 al 20).

Los juegos tradicionales, es una actividad agradable en la que los estudiantes de 5 años se distraen y al mismo tiempo adquieren nuevos conocimientos, así como habilidades y destrezas psicomotrices, que le permite desarrollar su proceso mental y procesos de integración a la sociedad.

#### 5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
<b>Desarrollo de la Psicomotricidad</b>	<b>Dimensión motriz</b>	Lateralidad	1. Muestra dominio de uso de su lateralidad .
		Equilibrio	2. Posee equilibrio sobre la punta de sus pies.
			3. Posee equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.
		Ritmo	4. Demuestra agilidad en sus movimientos :saltar ,correr, marchar
		Movimiento	5. Demuestra equilibrio postural en movimientos :correr ,trepar ,saltar con dos pies .
	Coordinación general		6. Imita la marcha de los animales (ejemplo: pato, conejo, gato).
			7. Moldea diversas figuras con plastilina .
	<b>Dimensión cognitiva</b>	Lateralidad	8. Identifica la derecha e izquierda de su cuerpo .
			9. Se ubica a la derecha o izquierda en relación a un objeto
		Esquema corporal	10. Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo .
			11. Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niñas .
		Noción de espacio	12. Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objeto arriba y abajo .
			13. Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: delante ,detrás .
	14. Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula.		
	<b>Dimensión afectiva emocional</b>	Autonomía	15. Demuestra autonomía en sus movimientos.
			16. Se reconoce a sí mismo en el espejo y en fotografías.
		Comunica sus sentimientos	17. Expresa abiertamente sus emociones, temores preferencias e intereses.
		Juega con sus compañeros	18. Acepta jugar ,trabajar o compartir espacios y situaciones con niños y niñas .
		Comparte los juguetes	19. Comparte los juguetes y juega con sus compañeros .
	Demuestra afecto	20. Demuestra aceptación o rechazo durante las actividades del aula.	

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>Juegos tradicionales</b>	<b>Colectivos</b>	Escondidas El rey manda Watuchis Mategante Gallina ciega kiwi Encantados Pesca Trompo Lobo esta

### **5.5. Hipótesis**

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa, 2019.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa, 2019.

#### **5.5.1 Específicos:**

H1 La aplicación de los juegos tradicionales desarrollan el nivel de desarrollo de la dimensión motriz en estudiantes de la I.E N°88039 Javier Heraud –Santa 2019

H2 La aplicación de los juegos tradicionales desarrollan el nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva en estudiantes de la I.E N°88039 Javier Heraud – Santa 2019

H3 La aplicación de los juegos tradicionales desarrollan el nivel de desarrollo de la dimensión afectivo emocional en estudiantes de la I.E N°88039 Javier Heraud – Santa 2019

### **5.6. Objetivos**

#### **5.6.1. Objetivo General**

Determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa, 2019.

### **5.6.2 Objetivos específicos:**

- Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión motriz antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud.
- Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud.
- Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión afectiva emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud

## **6. METODOLOGÍA**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **6.1.1. Tipo de investigación**

Se ha considerado para la presente investigación el tipo pre experimental – cuantitativa; considerando que a través de la experimentación con los juegos tradicionales se busca responde a problemas prácticos, como es el desarrollo de la psicomotricidad, (Hernández, Fernández y Baptista, 2014); asimismo, es cuantitativa, porque se orienta a la recopilación de datos numéricos antes y después de la ejecución de juegos tradicionales.

#### **6.1.2. Diseño de investigación.**

De acuerdo con Sánchez y Reyes (2009) los diseños constituyen la representación gráfica de la investigación; para el presente estudio se asumió el diseño el tipo pre experimental con un solo grupo aplicando pre y pos prueba, es decir la evaluación antes y después de los juegos tradicionales con estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud.

**G      O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>**

G. grupo experimental (estudiantes de 5 años)

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

X=Ejecución de los juegos tradicionales

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

### **6.2. Población y muestra**

A decir de Ramírez (1997), citado por Cocega, Godoy, Jiménez y Arcia (2009), se refiere a la muestra censal donde todos los sujetos involucrados en el estudio como unidades de análisis son consideradas como muestras, en esa línea en la presente investigación la muestra fueron el total de sujetos que conformaron la población, en un total de 45 estudiantes; siendo seleccionados los estudiantes

según figura en el siguiente cuadro:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>CICLO</b>	<b>EDAD</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>I.E 88039 Javier Heraud</b>	II	5 años - A	23
		5 años - B	22
<b>TOTAL</b>			<b>45</b>

Fuente: Nomina de matrícula 2019

### **6.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

#### **6.3.1. Técnicas de investigación**

Las técnicas según Rodríguez (2008), suponen que son la forma utilizada para recopilar registros, entre los que se encuentran los comentarios, cuestionarios, entrevistas, encuestas; la técnica que se empleó fue la observación

*Observación*

Como técnica la observación permite al investigador recabar la información de forma directa del sujeto o suceso que se estudia, apoyado en diversos instrumentos, para este caso se consideró la ficha de observación inicial y final.

#### **6.3.2. Instrumentos de investigación**

Los instrumentos según Sánchez et al. (2009), son herramientas precisas utilizadas dentro del método de registros. En el caso de la investigación, la ficha de observación, que es un instrumento de comprobación que permite la revisión en el proceso educativo, que se evalúan cualitativamente, dependiendo del enfoque.

*Ficha de observación*

El instrumento, ficha de observación comprende 20 ítems agrupados en 3 dimensiones: Dimensión motriz (del 1 al 7), dimensión cognitiva (del 8 al 14), dimensión afectiva – emocional (del 15 al 20).

Su administración es de forma individual, a cada uno de los sujetos que comprenden la muestra, que considerando que se trata de niños y niñas el recojo de información se da desde la percepción de la docente de aula.

De igual modo, para cada uno de los planteamientos o afirmaciones se emplea como valoración Inicio (1), proceso (2) y logro destacado (3), el instrumento además considera la protección del sujeto al ser de aplicación anónima, para efectos del procesamiento de emplean los niveles de inicio, proceso y logrado de acuerdo a los lineamientos de evaluación establecidos por el Ministerio de Educación.

#### Confiabilidad y validez del instrumento

Para validación del instrumento se realizó a través de la ficha de expertos que consiste para comprobar la fiabilidad de una investigación, por lo cual se seleccionaron expertos en investigación con una trayectoria profesional en el tema que aportaron dando juicio, evidencia y valoraciones en el instrumento que se aplicó.

Para establecer la confiabilidad se aplicó una prueba piloto en una comunidad cercana al contexto donde se realizó la investigación, procedimiento que según Hernández et al. (2014); este método requiere una orientación de una administración de la herramienta de medición y produce valores que van de cero a uno, en el caso de la investigación existente, el cálculo de confiabilidad que se recibió se convirtió en 0.855, lo que indica una confiabilidad "muy alta".

#### **6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información**

Para la organización de los resultados hallados producto del procesamiento estadístico se hizo uso de tablas y gráficos, empleando para ello la Frecuencia absoluta ( $f_i$ ), que muestra la variedad de veces que se repite una función segura de la variable o tamaño analizado. La frecuencia porcentual (%) expresa la proporción porcentual que corresponde a la frecuencia absoluta.

Asimismo, se empleó la estadística descriptiva, que de acuerdo a Fernández (2005), describe y analiza los resultados, sin pretender sacar conclusiones

genéricas, por tanto, son válidas para dicha población (Ávila, 2001). Para las comparaciones estadísticas, que corresponden a la evaluación de los planteamientos de la hipótesis, se empleó la estadística inferencial mediante de prueba estadística no paramétrica de t student para muestras relacionadas estableciendo un nivel de significancia del 5% ( $p < 0,05$ ).

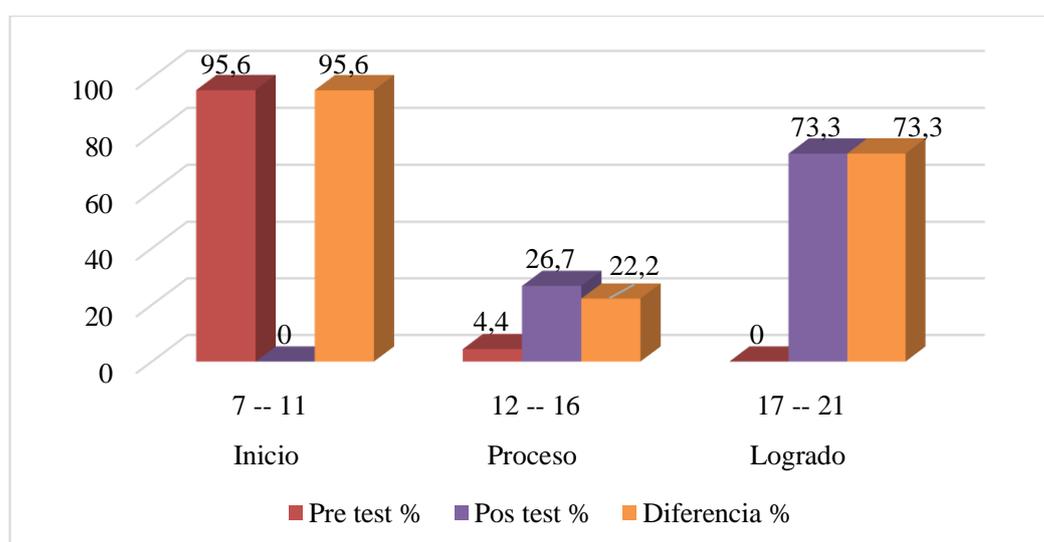
## 7. RESULTADOS

*Tabla 1*

*Nivel de desarrollo en la dimensión motriz en estudiantes de 5 años*

Nivel		Pre test		Pos test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	7 -- 11	43	95,6	0	0	43	95,6
Proceso	12 -- 16	2	4,4	12	26,7	10	22,2
Logrado	17 -- 21	0	0	33	73,3	33	73,33
Total		45	100	45	100	45	100

**Fuente:** Resultados de la ficha de observación.



*Figura 1*

*Nivel de desarrollo en la dimensión motriz en estudiantes de 5 años*

De acuerdo con los datos indicados por la tabla 1 y figura 1 se evidencia que la dimensión motriz con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 95,6 % en el nivel inicio, 22,2 % en el nivel proceso y un 73,3 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la dimensión en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado, quedando establecido los resultados favorables de los juegos tradicionales en la muestra.

Tabla 2

Nivel de desarrollo en la dimensión cognitiva en estudiantes de 5 años

Nivel		Pre test		Pos test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	7 -- 11	37	82,2	0	0	37	82,2
Proceso	12 -- 16	8	17,8	10	22,2	2	4,4
Logrado	17 -- 21	0	0	35	77,8	35	77,8
Total		45	100	45	100	45	100

Fuente: Resultados de la ficha de observación.

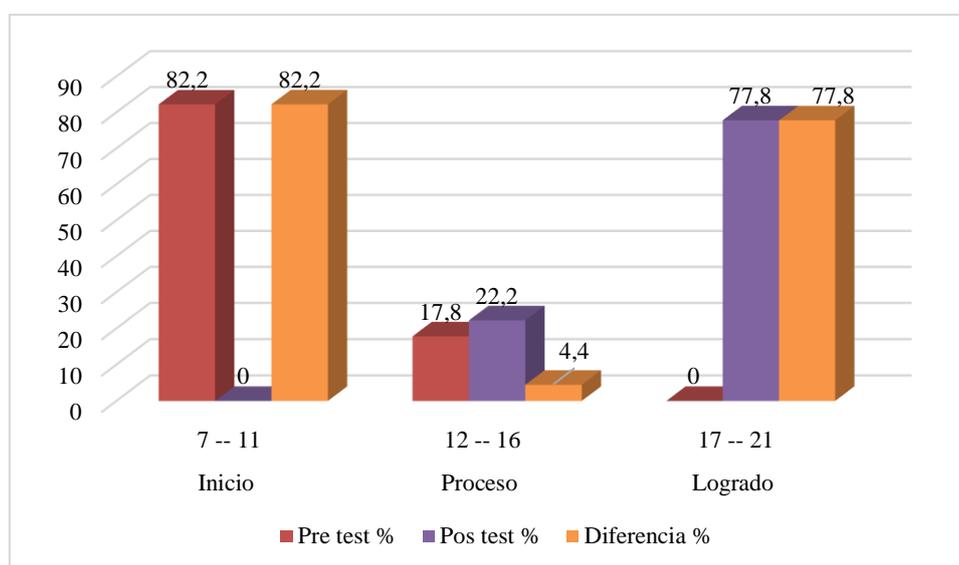


Figura 2

Nivel de desarrollo en la dimensión cognitiva en estudiantes de 5 años

Según la información presentada en la tabla 2 y figura 2 se evidencia que la dimensión cognitiva con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 82,2 % en el nivel inicio, 4,4 % en el nivel proceso y un 77,8 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la dimensión en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado, quedando establecido los resultados favorables de los juegos tradicionales en la muestra.

Tabla 3

Nivel de desarrollo en la dimensión afectiva emocional en estudiantes de 5 años

Nivel	Pre test		Pos test		Diferencia		
	fi	%	Fi	%	fi	%	
Inicio	6 -- 10	43	95,6	1	2,2	42	93,3
Proceso	11 -- 14	2	4,4	19	42,2	17	37,8
Logrado	15 -- 18	0	0	25	55,6	25	55,6
Total		45	100	45	100	45	100

Fuente: Resultados de la ficha de observación.

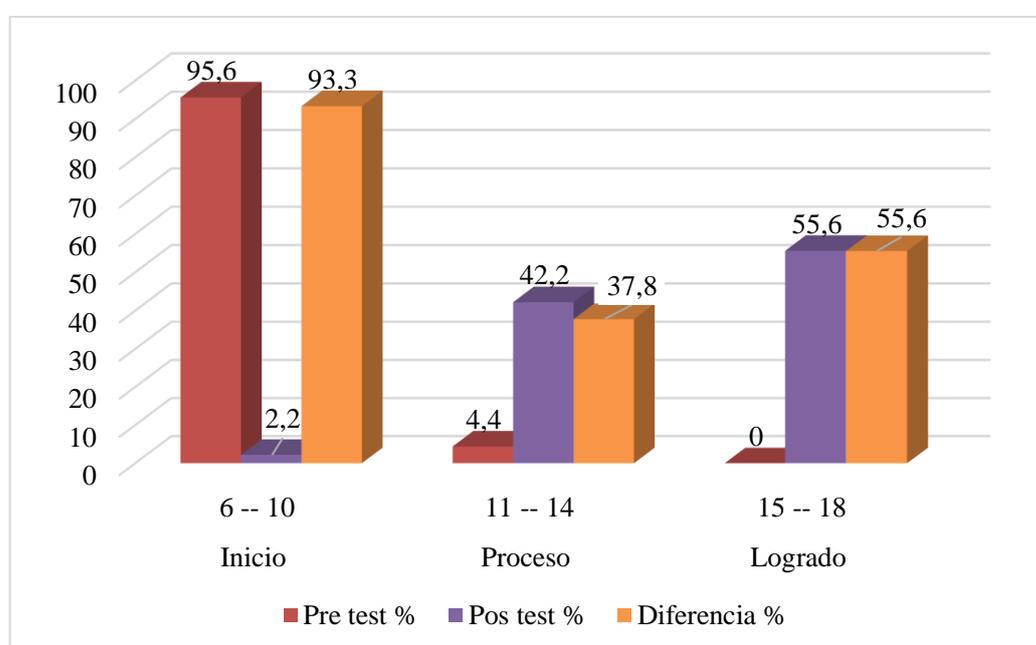


Figura 3

Nivel de desarrollo en la dimensión afectiva emocional en estudiantes de 5 años

De acuerdo con los datos indicados en la tabla 2 y figura 2 se evidencia que la dimensión afectiva emocional con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 93,3 % en el nivel inicio, 37,8 % en el nivel proceso y un 55,6 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la dimensión en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado, quedando establecido los resultados favorables de los juegos tradicionales en la muestra.

Tabla 4

Nivel de desarrollo en la variable Psicomotricidad en estudiantes de 5 años

Nivel		Pre test		Pos test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	20 -- 33	43	95,6	0	0	43	95,6
Proceso	34 -- 47	2	4,4	8	17,8	6	13,3
Logrado	48 -- 60	0	0	37	82,2	37	82,2
Total		45	100	45	100	45	100

Fuente: Resultados de la ficha de observación.

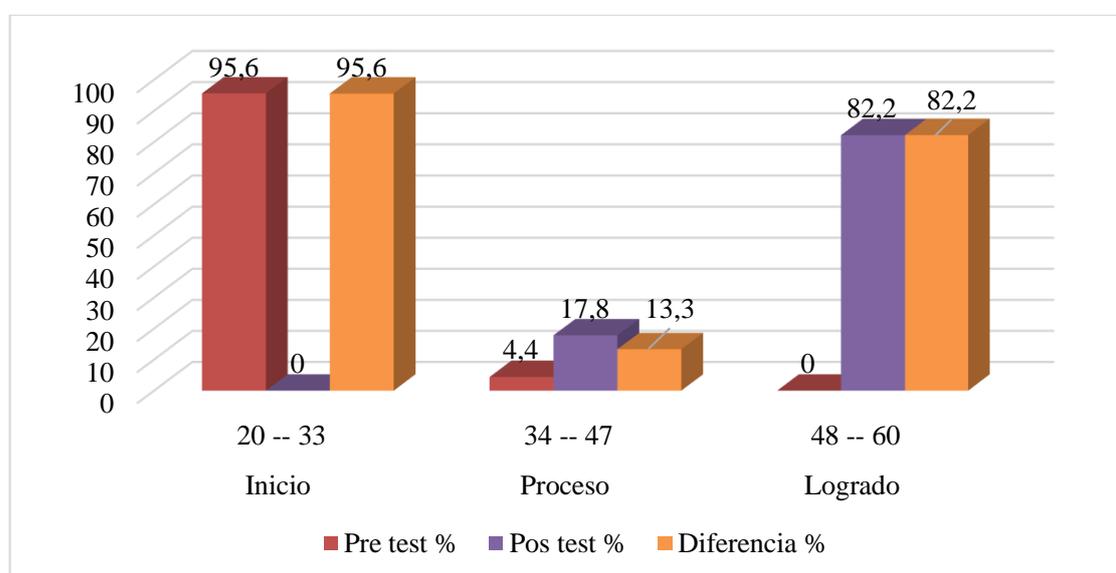


Figura 4

Nivel de desarrollo en la variable Psicomotricidad en estudiantes de 5 años

Según la información presentada en la tabla 4 y figura 4 se evidencia que la variable Psicomotricidad con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 95,6 % en el nivel inicio, 13,3 % en el nivel proceso y un 82,2 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la variable evaluada en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado, quedando establecido los resultados favorables de los juegos tradicionales en la muestra.

Tabla 5

Prueba de significancia “t student” en la ejecución de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años

Prueba de muestras emparejadas								
Psicomotricidad	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pos Test - Pre Test	1,778	,420	,063	1,651	1,904	28,365	44	,000

**Fuente:** Resultados de la ficha de observación.

De acuerdo con los datos establecidos en la tabla 5 para la prueba de significancia “t student” en la ejecución de los juegos tradicionales, el estadístico “t student” indica un valor  $t=28,365$  altamente superior a los valores de confianza establecidos; asimismo, el valor de significancia  $P=0,000$  es inferior al valor alfa 0,05 (5% de probabilidad de error) con lo cual queda demostrado el porte significativo de la variable independiente tomándose la decisión de rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ), afirmándose que La ejecución de los juegos tradicionales alcanza diferencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad.

## 8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En tiempos actuales la tecnología ha masificado su uso en diferentes etapas de la vida, no solo son usados por los adultos, sino también se ve con frecuencia que los niños han usado desmesurado de estos, lo cual en una edad en pleno desarrollo trae consecuencias con cifras alarmantes, entre las afectaciones se observa el desarrollo psicomotor, en sus diversos aspectos que lo componen; es a través de la presente investigación que se asumió que son los juegos tradicionales una alternativa ante la dificultad mencionada, por lo cual se asumieron como solución partiendo de la identificación de la problemática a través de la ficha de observación; que fue aplicado posterior a la ejecución de los mencionados juegos, los datos recopilados y procesados se discuten a continuación:

En relación con los datos para el objetivo orientado a identificar el nivel de desarrollo de la dimensión motriz con los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años en los resultados se evidencia que la dimensión motriz antes de la ejecución de los juegos tradicionales presenta una diferencia de 95,6 % en el nivel inicio, 22,2 % en el nivel proceso y un 73,3 % en el nivel logrado; asumiéndose que la dimensión alcanzó el desarrollo propuesto ubicándose en el nivel logrado; al respecto desde nuestra experiencia podemos señalar que los niños y niñas muestran altas preferencias por el aprendizaje a través del juego; es pues esta actividad la que favorece el desarrollo de partes gruesas y finas de su cuerpo; asimismo, a través del juego se pueden hacer diagnóstico de las deficiencias motoras que puedan tener, dificultades de desplazamiento, de coordinación, de postura; por lo que no solo constituye una estrategia altamente viable, sino también, un valioso medio terapéutico para fortalecer su esquema motriz del niño.

A partir de lo manifestado se puede establecer relación con los aportes de Leytón (2015) quien en su tesis refiere en sus conclusiones de sus tesis que las habilidades motrices adquiridas se vieron favorecidas; mientras que, el antecedente, Mamani (2017) precisa las mejoras en aspectos como equilibrio, fuerza, coordinación óculo-motriz coordinación motora, manipulación de objetos, entre otros aspectos; así como dentro de la fundamentación científica de la investigación, Piaget (1979),

indica que es de esperar que sus habilidades motrices se ven favorecidas, asimismo, los niños a pesar del avance de la tecnología pueden acostumbrarse a la práctica de juegos de antaño que como dicen nunca pasan de moda.

En relación con los datos para el objetivo orientado a identificar el nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva con los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años en los resultados se evidencia que la dimensión cognitiva antes de la ejecución de los juegos tradicionales presenta una diferencia de 82,2 % en el nivel inicio, 4,4 % en el nivel proceso y un 77,8 % en el nivel logrado; de lo cual se asumió, que la dimensión alcanzó el desarrollo propuesto; de este modo a la luz de nuestra experiencia se puede indicar que muchos de los niños a pesar de ser juegos desconocidos pueden aceptar la práctica de los juegos tradicionales, que como ya se ha mencionado anteriormente constituye un gran aporte educativo motriz, pero también pueden favorecer aspectos cognitivos pues como parte de la competencia constituyen una invitación durante el juego para reflexionar individual o en equipo, ver diversos supuestos para superar las adversidades que se presentan, vale decir que constituyen un gran incentivo del pensamiento reflexivo, creativo y promotor del trabajo en equipo.

Además de lo indicado, se puede establecer relación con los hallazgos de la investigación presentada por Mora (2014), quien en sus conclusiones refiere que las actividades de estimulación motriz, como son los juegos contribuye en el aprendizaje, favoreciendo su aspecto cognitivo; de igual modo, Andia (2015) refiere sobre los juegos tradicionales que favorecen el incremento de motricidad de los niños(a); que incluso invitan a propiciar la participación de los padres de familia quienes a través de estos juegos sacan relucir aspectos propios de la cultura familiar, tal como indica dentro de la fundamentación científica de la investigación, Navarro (2009).

En relación con los datos para el objetivo orientado a identificar el nivel de desarrollo de la dimensión afectiva emocional con los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años se evidencia que la dimensión afectiva emocional antes de la ejecución de los juegos tradicionales presenta una diferencia de 93,3 % en el nivel

inicio, 37,8 % en el nivel proceso y un 55,6 % en el nivel logrado; por tanto; la dimensión alcanzó el desarrollo propuesto; es así como a la luz de nuestra experiencia con trabajo con niños podemos indicar que los juegos tradicionales no solo constituyen un apoyo para el desarrollo físico motor; sino que también favorecen actitudes emocionales en los niños, que mejoran su relación consigo mismo y con los demás de su entorno inmediato como lo es su familia y amigos; en especial en momentos actuales donde muchos de los niños atraviesan problemas de índole emocional, a causa de las dificultades propias que la sociedad le plantea al a familia, a diario se observa que los niños son víctimas de agresividad, maltrato, bullying, en esa línea los juegos tradicionales constituyen un valioso aporte.

Los datos presentados, también muestra relación con lo indicado en la tesis sentada por Huayllani (2018) donde señala que a través del juego se pueden lograr grandes estímulos que favorecen el desarrollo integral del niño; dentro de los cuales se encuentra el aspecto emocional, tal como lo refiere el antecedente de Córdova (2017), existe un alto grado de contribución con las dimensiones afectivo – emocional, social, cultural, además, dentro de la fundamentación científica de la investigación, Córdova (2018) resalta que los juegos influyen directamente en el desarrollo motriz y en otros aspectos de manera indirecta tal es el caso del desarrollo socio emocional.

En relación con los datos para el objetivo general orientado a determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años los datos recopilados indican que antes de la ejecución de los juegos tradicionales se presentaba una diferencia de 95,6 % en el nivel inicio, 13,3 % en el nivel proceso y un 82,2 % en el nivel logrado; asumiéndose que se alcanzó el desarrollo propuesto ubicándose en el nivel logrado, que a la luz de la experiencia adquirida en el campo de la docencia se puede señalar que muchos de los niños no han alcanzado su adecuado desarrollo psicomotor por la falta de estímulos, por la ausencia de oportunidades, hoy en día que la sociedad se ha vuelto tan materiales y se ha alejado a los niños de los juegos de patio, en el parque, retomar los juegos tradicionales constituyen una gran alternativa para mejorar el desempeño motor y

poder acercar a las familias a la escuela.

Asimismo, se puede indicar que se comprueban lo planteado por Silva (2017) que en su tesis plantea como conclusión que los estudiantes necesitan vivenciar acciones corporales como los juegos para favorecer diversos aprendizajes; al respecto, dentro de la fundamentación científica de la investigación, Díaz (2001) menciona que para que el niño alcance un alto nivel de desarrollo motor debe realizar diversas actividades lúdicas, enfatizando en su práctica; sobre lo cual, el estudio realizado por Salazar (2014) concluye que los niños y niñas de inicial con desarrollo motor adecuado tiene mejores posibilidades de mejorar sus aprendizajes.

## **9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **9.1. Conclusiones**

Los Juegos Tradicionales desarrollan en la psicomotricidad en estudiantes de 5 años, considerando que el pre test presenta un alto porcentaje en el nivel inicio (95,5 %); a diferencia del post test donde alcanzó el nivel logrado con 82,2 %; asimismo, la prueba de hipótesis indica un valor de significancia  $p=0,000$  con lo cual se asume que los juegos tradicionales tienen efectos significativos en la muestra.

El nivel de desarrollo de la dimensión motriz según el pre test el nivel logrado no presentaba porcentaje alguno, a diferencia del pos test que se incrementó al 73,3 %; de esta manera, queda establecido que la aplicación de los juegos tradicionales ha tenido efectos significativos en la muestra.

El nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva según el pre test el nivel logrado no presentaba porcentaje, a diferencia del pos test que se incrementó al 77,8 %; de esta manera, queda establecido que la aplicación de los juegos tradicionales ha tenido efectos significativos en la muestra.

El nivel de desarrollo de la dimensión afectiva emocional según el pre test el nivel logrado no presentaba porcentaje, a diferencia del pos test que se incrementó al 55,6 %; de esta manera, queda establecido que la aplicación de los juegos tradicionales ha tenido efectos significativos en la muestra.

## **9.2. Recomendaciones**

- A la directora de la I.E. N° 88039 Javier Heraud promover el desarrollo de proyectos de innovación relacionadas a la ejecución de juegos tradicionales que rescaten la cultura local, para lo cual se puede trabajar en colaboración con los padres de familia.
- A los docentes, emplear como estrategia de aprendizaje de diversos aspectos, al juego de patio, juegos al aire libre, que no solo son excelentes medios motivadores; sino también contribuyen al desarrollo integral del niño.
- A los docentes, promover la integración de los padres de familia, así como el intercambio cultural entre las familias a través del desarrollo de juegos tradicionales propios de cada cultura de la cual procede cada familia.
- A otros investigadores, continuar motivando o promoviendo la práctica de juegos tradicionales, con la finalidad de rescatar aspectos culturales, promover estilos de vida saludable y alejar a la niñez de la actualidad de la vida sedentaria a la cual conduce la tecnología en la actualidad.

## **10. AGRADECIMIENTOS.**

A los directivos, docentes y estudiantes de la Institución Educativa N°88039 Javier Heraud por brindar las facilidades para el desarrollo de la tesis.

También a mi asesora. Dra. Emerita Vásquez Tolentino por su orientación permanente en la mejora de la tesis.

Así mismo a los docentes de la universidad Privada San Pedro, por brindarme nuevos conocimientos, el cual me servirá para el logro de mi avance profesional.

Finalmente, a mis padres que siempre están a mi lado apoyándome con sus consejos para ser una mejor profesional.

## **11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Agramonte, E. (2011). *Juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje*. Latinoamericana, 98-108.

Andía, O. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro*

*años de la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de 12 Puno, provincia de Puno, Región Puno. 2015 (Tesis de maestría). Universidad Uladech católica.*

Arce y Cordero (2001). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar.*

Aucoutrier, B. (1997). *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad.*  
Recuperado de  
[http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/874/1/ESTRATEGIAS\\_PARA\\_EL\\_DESARROLLO\\_DE\\_LA\\_PSICOMOTRICIDAD.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/874/1/ESTRATEGIAS_PARA_EL_DESARROLLO_DE_LA_PSICOMOTRICIDAD.pdf).

Boggio, S. & Omori, M. (2017). *El desarrollo de las nociones de espacio a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana Pontificia Universidad Católica del Perú.* (Tesis de maestría);

Cervantes, M. (2012). *Juegos de Rescate Tradicionales Culturales.* México: Santander

Chang, G. (2016). *La psicomotricidad como estrategia didáctica, basado en el enfoque socio cognitivo para el desarrollo del aprendizaje de niños(as) de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 1565 Chimbote en el año 2015”* (Tesis de maestría); Universidad Uladech Católica Chimbote.

Condemarin, M. (1996). *Madurez Edit. Escolar.* Andrés Bello Chile

Córdova, N. (2017) *Juegos Psicomotrices y la Motricidad Gruesa de los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017.* (Tesis de maestría); *Universidad Cesar Vallejo Escuela de Posgrado.*

Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018* (tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima.

Delval, J. (1994). *El desarrollo humano.* Madrid: Siglo XXI.

- Díaz, A. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar*. Córdoba: Norma.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. 5ta.Edición. México D.F: Mc Graw Hill Interamericana
- Huayllani, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco*. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Jacobo, M. (2011). *El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas en edad preescolar*. Buenos Aires: Book
- Leytón, O. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la Escuela fiscal Fe y Alegría de Solanda-Quito*. Ecuador: (Tesis de Licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/10986>.
- Loli, Z (2008). *Educación Psicomotriz Básica 2° Ediciones*
- Mamani, R. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”* Universidad Mayor de San Andrés. Paz – Bolivia
- Maza, L. (2016) *Ejecución de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N°1563 Cristo Rey Amigo de los niños –Nuevo Chimbote*, 2016. Universidad Nacional del Santa.
- Mora, D. (2014). *La influencia de la psicomotricidad en el aprendizaje de niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Miguel* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima.
- Navarro, R. (2009). *Los Juegos y Actividades Tradicionales como reflejo de la Sociedad*. Revista Digital de Educación Física, 11-132

- Salazar, J. (2014). *Diseño y ejecución de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años* (Tesis de maestría) Universidad Nacional de Ecuador.
- Sánchez, I. (2017). *La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército* (Tesis de maestría) “Universidad Militar Nueva Granada.
- Silva, M. (2017). *Psicomotricidad y lectoescritura en estudiantes de Inicial -5 años- instituciones educativas Red 03, Huaral 2017”*; (Tesis de maestría); Universidad Cesar Vallejo Escuela de Posgrado Huaral.
- Yamaly Inés Yoshana Trinidad (2018) *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen del Carmen Ventanilla 2017* (Tesis de Pregrado) Universidad Cesar Vallejo Chimbote –Perú
- Zapata, O. (1990) *Teoría y práctica de la psicomotricidad: Ediciones Trillar 2° Ediciones*

## 12. APÉNDICE Y ANEXO

### Instrumento

### FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

El presente instrumento, tiene por finalidad determinar el nivel de Psicomotricidad, y su observación objetiva es de vital importancia para lograr este propósito. Marca la alternativa que corresponda a la expresión de comportamiento frecuente en el estudiante de forma individual.

**INSTRUCCIONES:** Lea las preguntas de forma minuciosa y marque con una (x) la respuesta que crea conveniente; por favor, no deje ninguna respuesta sin marcar.

N°	Ítems	Logro destacado (3)		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logro destacado
<b>DIMENSIÓN MOTRIZ</b>				
1.	Muestra dominio de usos de su lateralidad.			
2.	Posee equilibrio sobre la punta de sus pies .			
3.	Posee equilibrio sobre un pie mantenimiento la otra pierna extendida .			
4.	Demuestra agilidad en sus movimientos :saltar,correr,marchar.			
5.	Demuestra equilibrio postural en movimientos:correr,trepar,saltar con dos pies..			
6.	Imita la marcha de los animales(ejemplo:pato,conejo,gato)			
7.	Moldea diversas figuras con plastilina.			
<b>DIMENSIÓN COGNITIVA</b>		Inicio	Proceso	Logro destacado
8.	Identifica la derecha e izquierda de su cuerpo.			
9.	Se ubica a la derecha o izquierda en relación a su objeto.			
10.	Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo .			
11.	Nombra diferenciad y semejanzas entre niños y niñas.			
12.	Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo yo objetos arriba y abajo.			
13.	Se ubica en el espacio con relación a si cuerpo y objetos: delante ,detrás.			
14.	Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula .			
<b>DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL</b>		Inicio	Proceso	Logro destacado
15.	Demuestra autonomía en sus movimientos			
16.	Se reconoce a sí mismo en el espejo y en fotografías.			
17.	Expresa abiertamente sus emociones, temores, preferencias e intereses.			
18.	Acepta jugar ,trabajar o compartir espacios y situaciones con niños y niñas.			
19.	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.			
20.	Demuestra aceptación o rechazo durante las actividades del aula.			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos para las dimensiones	Niveles y rangos para la variable	
Nivel de psicomotricidad	Dimensión motriz	Lateralidad	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Inicio (1) Proceso (2) Logro destacado(3)	Inicio	Inicio 20 - 33 Proceso 34 - 47 Logro destacado 48 - 60	
		Equilibrio			7 - 11		
		Ritmo			Proceso 12 - 16		
		Movimiento			Logro destacado 17 - 21		
		Coordinación general					
	Dimensión cognitiva	lateralidad	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		Inicio		7 - 11
		Esquema corporal			Proceso		12 - 16
		Noción de espacio			Logro destacado 17 - 21		
	Dimensión afectiva - emocional	Autonomía	15, 16, 17, 18, 19, 20		Inicio		7 - 11
		Comunica sus sentimientos			Proceso		12 - 16
		Juega con sus compañeros			Logro destacado 17 - 21		
		Comparte los juguetes					
		Demuestra afecto					

NIVEL	DIMENSIÓN MOTRIZ		DIMENSIÓN COGNITIVA		DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL		VARIABLE PSICOMOTRICIDAD	
LOGRADO	17	21	17	21	15	18	48	60
PROCESO	12	16	12	16	11	14	34	47
INICIO	7	11	7	11	6	10	20	33

## Confiabilidad de la ficha de observación de la psicomotricidad

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	15	100,0

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,855	20

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM_1	26,00	15,429	,278	,840
ITEM_2	26,07	16,781	-,093	,871
ITEM_3	25,60	16,257	,000	,872
ITEM_4	25,73	12,638	,652	,577
ITEM_5	26,07	16,495	-,008	,884
ITEM_6	25,87	14,552	,473	,818
ITEM_7	26,07	16,495	-,008	,884
ITEM_8	25,80	16,743	-,108	,894
ITEM_9	25,73	13,924	,483	,810
ITEM_10	25,73	12,638	,652	,577
ITEM_11	25,80	14,457	,288	,837
ITEM_12	25,80	14,314	,395	,822
ITEM_13	26,07	15,495	,298	,839
ITEM_14	26,07	16,495	-,008	,884
ITEM_15	26,20	15,457	,549	,831
ITEM_16	26,00	15,429	,278	,840
ITEM_17	26,07	16,781	-,093	,871
ITEM_18	25,60	16,257	,000	,872
ITEM_19	25,73	12,638	,652	,577
ITEM_20	26,07	16,495	-,008	,884

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### Juegos Tradicionales y desarrollo de la Psicomotricidad, en la Institución Educativa N° 88039 – Santa

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	RESULTADOS	CONCLUSIONES
¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa en el año 2019?	<p><b>General.</b></p> <p>Determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa en el año 2019.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión motriz con los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa.</li> <li>– Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva con los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa.</li> <li>– Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión afectiva emocional con los</li> </ul>	Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa en el año 2019.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo de la Psicomotricidad</p>	<p>Colectivos</p> <p>– Dimensión motriz</p> <p>– Dimensión cognitiva</p> <p>– Dimensión afectiva emocional</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> experimental – cuantitativa</p> <p><b>Diseño de investigación</b> pre experimental con un solo grupo</p> <p><b>Población y muestra</b> 45 estudiantes de 5 años</p> <p><b>Técnica</b> observación</p> <p><b>Instrumento</b> Ficha de observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La variable Psicomotricidad con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 95,6 % en el nivel inicio, 13,3 % en el nivel proceso y un 82,2 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la variable evaluada en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado, quedando establecido los resultados favorables de los juegos tradicionales en la muestra</li> <li>– La dimensión motriz con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 95,6 % en el nivel inicio, 22,2 % en el nivel proceso y un 73,3 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la dimensión en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado</li> <li>– La dimensión cognitiva con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 82,2 % en el nivel inicio, 4,4 % en el nivel proceso y un 77,8 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la dimensión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Los Juegos Tradicionales desarrollan de la psicomotricidad en estudiantes de 5 años, considerando que el pre test presenta un alto porcentaje en el nivel inicio (95,5 %); a diferencia del post test donde alcanzó el nivel logrado con 82,2 %; asimismo, la prueba de hipótesis indica un valor de significancia <math>p=0,000</math> con lo cual se asume que los juegos tradicionales tienen efectos significativos en la muestra.</li> <li>– El nivel de desarrollo de la dimensión motriz según el pre test el nivel logrado no presentaba porcentaje alguno, a diferencia del pos test que se incrementó al 73,3 %; de esta manera, queda establecido que la aplicación de los juegos tradicionales ha tenido efectos significativos en la muestra.</li> </ul>

	<p>juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa.</p>					<p>en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La dimensión afectiva emocional con la ejecución de los juegos tradicionales alcanza una diferencia de 93,3 % en el nivel inicio, 37,8 % en el nivel proceso y un 55,6 % en el nivel logrado; por tanto, se asume que la dimensión en el pre test se ubicaba en el nivel inicio; mientras que el pos test se ubica mayoritariamente en el nivel logrado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva según el pre test el nivel logrado no presentaba porcentaje, a diferencia del pos test que se incrementó al 77,8 %; de esta manera, queda establecido que la aplicación de los juegos tradicionales ha tenido efectos significativos en la muestra.</li> <li>- El nivel de desarrollo de la dimensión afectiva emocional según el pre test el nivel logrado no presentaba porcentaje, a diferencia del pos test que se incrementó al 55,6 %; de esta manera, queda establecido que la aplicación de los juegos tradicionales ha tenido efectos significativos en la muestra</li> </ul>
--	--	--	--	--	--	---	--

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Ficha de observación de la psicomotricidad

**OBJETIVO:** Determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollar la Psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la I.E 88039 Javier Heraud –Santa en el año 2019.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 5 años de la I.E 88039 Javier Heraud –Santa.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

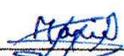
Barba Lopez Manuel

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Magister

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	<del>Alto</del>	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	-----------------	-------	------	----------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

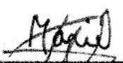
41440238

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

**Juegos tradicionales y desarrollo de la Psicomotricidad, en la I.E. N° 88039 – Santa.**

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Bajo	Medio	Alto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Desarrollo de la Psicomotricidad	Dimensión motriz	Lateralidad	1. Muestra dominio de uso de su lateralidad				↙		↘		↙		↘		
		Equilibrio	2. Posee equilibrio sobre la punta de sus pies				↙		↘		↙		↘		
			3. Posee equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.				↙		↘		↙		↘		
		Ritmo	4. Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.				↙		↘		↙		↘		
		Movimiento	5. Demuestra equilibrio postural en movimientos: correr, trepar, saltar con dos pies.				↙		↘		↙		↘		
		Coordinación general	6. Imita la marcha de los animales (ejemplo: pato conejo gato).				↙		↘		↙		↘		
			7. Moldea diversas figuras con plastilina.				↙		↘		↙		↘		
	Dimensión cognitiva	Lateralidad	8. Identifica la derecha e izquierda de su cuerpo.				↙		↘		↙		↘		
			9. Se ubica a la derecha o izquierda en relación a un objeto -				↙		↘		↙		↘		
		Esquema corporal	10. Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.				↙		↘		↙		↘		

<b>Dimensión afectiva emocional</b>	<b>Noción de espacio</b>	11. Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niñas.				↘		↘		↘		↘		
		12. Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos arriba y abajo.				↘		↘		↘		↘		
		13. Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: delante, detrás.				↘		↘		↘		↘		
		14. Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula.				↘		↘		↘		↘		
	<b>Autonomía</b>	15. Demuestra autonomía sus movimientos.				↘		↘		↘		↘		
		16. Se reconoce a sí mismo en el espejo y en fotografías.				↘		↘		↘		↘		
	<b>Comunica sus sentimientos</b>	17. Expresa abiertamente sus emociones, temores, preferencias e intereses.				↘		↘		↘		↘		
	<b>Juega con sus compañeros</b>	18. Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños y niñas.				↘		↘		↘		↘		
	<b>Comparte los juguetes</b>	19. Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.				↘		↘		↘		↘		
	<b>Demuestra afecto</b>	20. Demuestra aceptación o rechazo durante las actividades del aula.				↘		↘		↘		↘		

  
 FIRMA DEL EVALUADOR

41440238

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Ficha de observación de la psicomotricidad

**OBJETIVO:** Determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollar la Psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la I.E 88039 Javier Heraud –Santa en el año 2019.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 5 años de la I.E 88039 Javier Heraud –Santa.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Manuel Concha Huaracayo

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	<del>Alto</del>	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	-----------------	-------	------	----------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

DNI. 07285283

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

**Juegos tradicionales y desarrollo de la Psicomotricidad, en la I.E. N° 88039 – Santa.**

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Bajo	Medio	Alto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Desarrollo de la Psicomotricidad	Dimensión motriz	Lateralidad	1. Muestra dominio de uso de su lateralidad				↙		↙		↙		↙		
		Equilibrio	2. Posee equilibrio sobre la punta de sus pies				↙		↙		↙		↙		
			3. Posee equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.				↙		↙		↙		↙		
		Ritmo	4. Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.				↙		↙		↙		↙		
		Movimiento	5. Demuestra equilibrio postural en movimientos: correr, trepar, saltar con dos pies.				↙		↙		↙		↙		
	Dimensión cognitiva	Coordinación general	6. Imita la marcha de los animales (ejemplo: pato conejo gato).				↙		↙		↙		↙		
			7. Moldea diversas figuras con plastilina.				↙		↙		↙		↙		
		Lateralidad	8. Identifica la derecha e izquierda de su cuerpo.				↙		↙		↙		↙		
			9. Se ubica a la derecha o izquierda en relación a un objeto -				↙		↙		↙		↙		
		Esquema corporal	10. Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.				↙		↙		↙		↙		

<b>Dimensión afectiva emocional</b>	Noción de espacio	11. Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niñas.				↙		↘		↙		↘		
		12. Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos arriba y abajo.				↙		↘		↙		↘		
		13. Se ubica en el espacio con relación a su cuerpo y objetos: delante, detrás.				↙		↘		↙		↘		
		14. Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula.				↙		↘		↙		↘		
	Autonomía	15. Demuestra autonomía sus movimientos.				↙		↘		↙		↘		
		16. Se reconoce a sí mismo en el espejo y en fotografías.				↙		↘		↙		↘		
	Comunica sus sentimientos	17. Expresa abiertamente sus emociones, temores, preferencias e intereses.				↙		↘		↙		↘		
	Juega con sus compañeros	18. Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños y niñas.				↙		↘		↙		↘		
	Comparte los juguetes	19. Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.				↙		↘		↙		↘		
	Demuestra afecto	20. Demuestra aceptación o rechazo durante las actividades del aula.				↙		↘		↙		↘		

  
**FIRMA DEL EVALUADOR**  
 DNI. 07285283



## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Ficha de observación de la psicomotricidad

**OBJETIVO:** Determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollar la Psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la I.E 88039 Javier Heraud –Santa en el año 2019.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 5 años de la I.E 88039 Javier Heraud –Santa.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Luz Jara Vargas

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	<del>Alto</del>	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	-----------------	-------	------	----------

ufuf  
FIRMA DEL EVALUADOR

80331648

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

**Juegos tradicionales y desarrollo de la Psicomotricidad, en la I.E. N° 88039 – Santa.**

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Bajo	Medio	Alto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Desarrollo de la Psicomotricidad	Dimensión motriz	Lateralidad	1. Muestra dominio de uso de su lateralidad				↙		↘		↘		↙		
		Equilibrio	2. Posee equilibrio sobre la punta de sus pies				↙		↘		↘		↙		
			3. Posee equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.				↙		↘		↘		↙		
		Ritmo	4. Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.				↙		↘		↘		↙		
		Movimiento	5. Demuestra equilibrio postural en movimientos: correr, trepar, saltar con dos pies.				↙		↘		↘		↙		
	Coordinación general	6. Imita la marcha de los animales (ejemplo: pato conejo gato).				↙		↘		↘		↙			
		7. Moldea diversas figuras con plastilina.				↙		↘		↘		↙			
	Dimensión cognitiva	Lateralidad	8. Identifica la derecha e izquierda de su cuerpo.				↙		↘		↘		↙		
			9. Se ubica a la derecha o izquierda en relación a un objeto -				↙		↘		↘		↙		
		Esquema corporal	10. Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.				↙		↘		↘		↙		



## **PROPUESTA DEL PROGRAMA**

### **Los juegos tradicionales”**

#### **I. Denominación:**

Programa de juegos tradicionales que influye en la mejora de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la IE 88039 Santa.

#### **II. Datos Informativos:**

- 2.1. Ciudad** : Chimbote  
**2.2. Institución Educativa** : Inicial  
**2.3. Tipo de Gestión** : Pública  
**2.4. Turno** : Diurno  
**2.5. Duración del Programa** : semanas  
**2.6. Responsable del Cronograma:** Liliana Silva Paico

#### **III. Marco referencial:**

Actualmente en las Educativas buscan brindar un servicio de calidad y para ello necesitan contar con talentosos recursos humanos que conforman la organización y de este modo llevarlo al éxito, cumpliendo su labor con eficiencia; siendo de vital importancia que los integrantes de dicha organización se desenvuelvan en un ambiente favorable, saludable y abierto, esforzándose para el logro de los objetivos. Así mismo fortalecer la salud emocional de los niños, favoreciendo en el desarrollo de la psicomotricidad en toda la comunidad educativa. Frente a esta perspectiva se aplicó una encuesta preliminar a un grupo de niños de 5 años de la educación de una Institución Educativa N°88039 donde percibimos que ya no se desarrollan juegos tradicionales que ayudan a los niños a respetar normas y ser más creativos, dinámicos por el cual se elabora el presente programa para su aplicación que permite contribuir en el desarrollo de juegos tradicionales en la institución educativa.

#### **IV. Marco Teológico:**

##### **4.1 Objetivos:**

###### **4.1.1 General:**

Determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollar la

psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud - Santa 2019

#### 4.1.2 Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión motriz antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°88039 Javier Heraud.

Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión cognitiva antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°88039 Javier Heraud.

Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión afectiva antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°88039 Javier Heraud.

### **V. Marco Sustantivo:**

El programa de los juegos tradicionales influirá en el desarrollo de la psicomotricidad y en el proceso de aprendizaje-enseñanza de la institución. Debido a ello el Programa de los juegos tradicionales basa en las siguientes bases.

#### **5.1 Bases teóricas:**

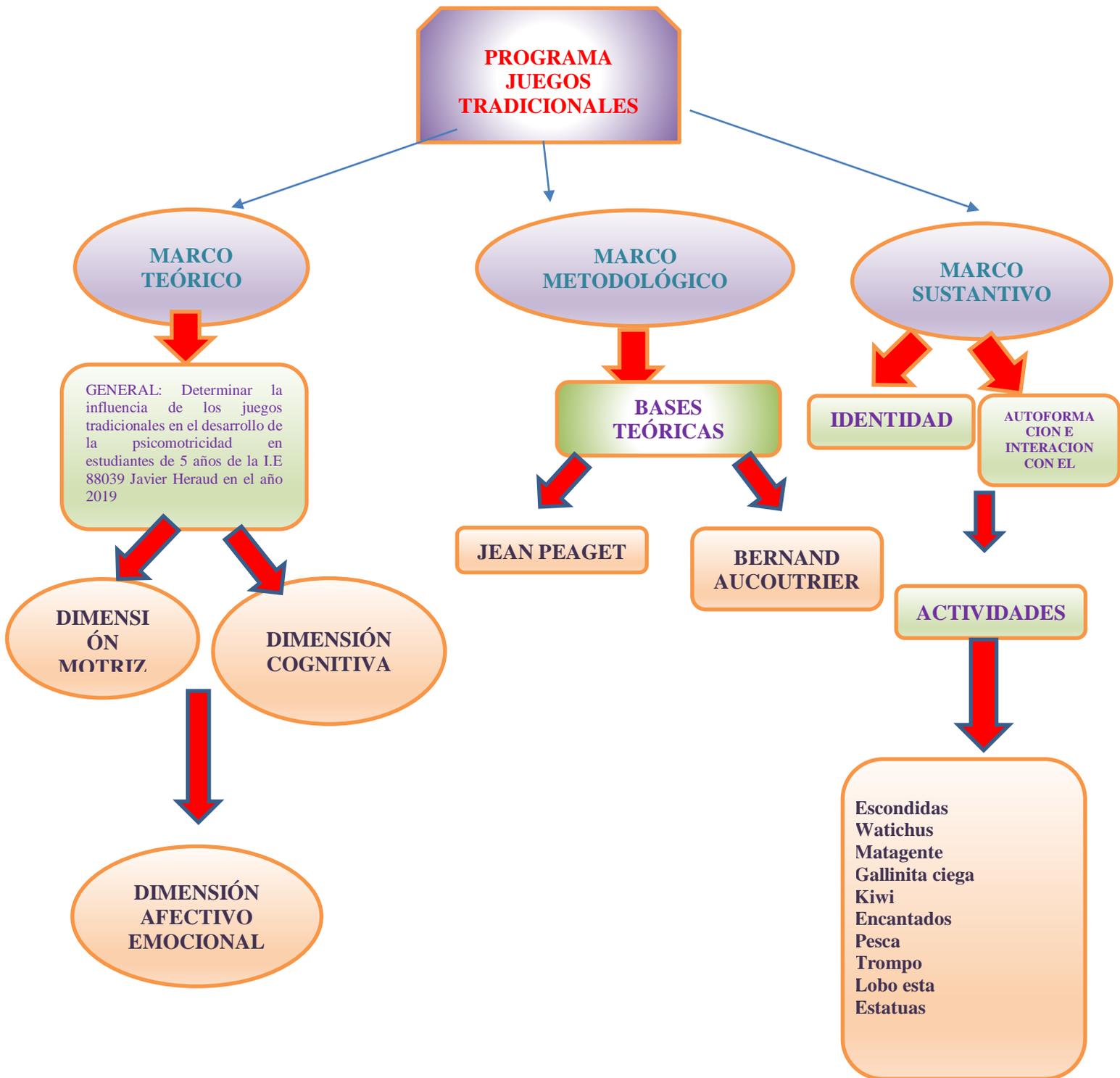
##### **Teorías clásicas**

Aucoutrier (1997), especifica que las capacidades psicomotoras son una pedagogía que permanece continuamente abierta a la creatividad del niño, abierta a comentarios y análisis de su conducta, abierta al mismo tiempo a la creatividad personal del docente, alentándolo a proponer, y no imponer, para crear nuevas direcciones de búsqueda que permitan encontrar el pasatiempo adecuado del niño. Afirmando que las habilidades psicomotoras resaltan aspectos complejos del desarrollo del hombre. De este modo, las experiencias físicas que vive el niño favorezca su desarrollo cognitivo.

El juego es muy importante, en el máximo interés crucial en el desarrollo del niño, ya que es a través de su ejercicio que el niño aprende aproximarse a su entorno, cada día a través de su actividad exploratoria temprana, y social, a través de la posición de jugar primero y dominar

el juego más tarde. En esa línea, Piaget, citado por el autor Delval (1994)

## VI. MARCO ESTRUCTURA:



## **VII. Marco Metodológico:**

La metodología que se utilizara en cada una de las sesiones, ha sido diseñada en tres momentos el inicio donde básicamente se trabajara la motivación para pre disponer a los participantes, recojo de saberes previos y preguntas llegando al conflicto cognitivo. Luego se realiza el proceso de desarrollo del tema a tratar con la participación activa de los niños quienes deben desarrollar el trabajo en equipo, juego de roles, diálogos, debates para culminar en el proceso final se realiza el proceso de la meta cognición y la evaluación de la actividad desarrollada.



## **VIII. Marco Administrativo**

### **8.1. Humanos:**

Directivos de la Institución Educativa

Docentes que laboran en la Institución Educativa

Investigadora

### **8.2. Servicios:**

Fotocopias (100copias)

Internet (200 horas)

Impresiones (50 hojas)

Anillados (02)

### **Materiales:**

Test

Material de oficina

Millar de papel bond, y Bulky

2 lápices

3 borradores

Plumones

Cartones de colores

## **IX. Marco Evaluativo:**

Inicio: aplicación del pre-test; para que se lleve a cabo hay que efectuar una planificación adecuada de las diferentes dimensiones integrando dentro de ellos la realización del pre test.

Proceso: desarrollo de unidades y actividades programadas.

Salida: aplicación del post-test.; Con la finalidad de medir la influencia del programa se utilizará un cuestionario de preguntas con respecto a las Variables a medir, se desarrolla así dos pruebas aplicadas antes y después llamadas pre test y pos test.

# I. Implementación del Programa de Juegos tradicionales

## SESIÓN N° 1

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. <b>Juego tradicional</b>	: Mata gente
1.2. <b>Institución Educativa</b>	: Javier Heraud 88039
1.3. <b>Nivel</b>	: Inicial
1.4. <b>Ciclo</b>	: II
1.5. <b>Aula</b>	: "A"
1.6. <b>Hora</b>	:11.00am
1.7. <b>Fecha</b>	: 5 de agosto
1.8. <b>Profesora</b>	: Liliana Silva paico

### II. Evaluación

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
<b>Dimensión cognitiva</b>	Identifica la derecha e izquierda de su cuerpo. Se ubica a la derecha o izquierda en relación con un objeto	L.C.  L.C.	Gira su cuerpo al lado derecha o izquierda. Corre a la derecha o izquierda de su compañero.

### III. Desarrollo del juego

FASES	TAREA MOTRIZ	Recursos y materiales	TIEMPO
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción la batalla del calentamiento</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?	Canción	<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da a conocer el desarrollo de la actividad: nos divertiremos jugando mata gente, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</li> </ul> niños salen al patio para explicar detalladamente el juego. <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se da a conocer el desarrollo del juego consiste :en formar 1 grupo de niños que se ubican en medio y ellos eligen a 2 niños que irán 1 a cada extremo, para esto los niños de los extremos lanzarán la pelota al grupo de niños e irán lanzando la pelota hasta que quede solo 1</li> </ul>	pelota Canción	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	Escuchan una canción y realizan movimientos con su cuerpo, mueven su cabeza, suavemente los hombros, las piernas, la cintura, etc.  Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>

**SESIÓN N° 02**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. **Juego tradicional** : Kiwi
- 1.2. **Institución Educativa** : JAVIER HERAUD 88039
- 1.3. **Nivel** : Inicial
- 1.4. **Ciclo** : II
- 1.5. **Aula** : “A” y “B”
- 1.6. **Hora** : **11.00am**
- 1.7. **Fecha** : 6 de agosto
- 1.8. **Profesora** : Liliana Silva Paico

**II. Evaluación**

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
<b>Dimensión cognitiva</b>	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objeto arriba y abajo. Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula	<b>L.C.</b>	Identifica el espacio donde se encuentra.
		<b>L.C</b>	Logra identificar situaciones peligrosas durante el juego

**III. Desarrollo del juego**

FASES	TAREA COGNITIVA	Recursos y materiales	TIEMPO
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción el pato Renato</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Presentación de sus normas del juego</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?	Canción	<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores.</li> <li>➤ <b>T.M.1.</b> Cada grupo tenía la misión de construir, con las latas, la torre más alta en una zona intermedia del recorrido. Para conseguirlo tenían que salir de uno en uno, ir a la zona de las latas.</li> <li>➤ <b>T.M.2.</b> se dividen en dos grupos, un grupo lanza la pelota hacia el cuadrado donde están ubicados latas en una torre, tratando de hacerlos caer, mientras que el otro grupo trata de reconstruir la torre en corto tiempo.</li> <li>➤ <b>T.M.3.</b> el grupo que lanzo la pelota trata de impedir a que armen la torre.</li> </ul>	Latas	<b>15 min</b>     <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	Los niños caminan por todo el espacio y cuando la docente de una palmada el niño quedara quietos en un pie durante un momento, cuando dos palmadas seguirán caminando y así sucesivamente Retroalimentación del tema y preguntas. control de asistencia.  Juego libre		<b>15 min</b>

### SESIÓN N° 3

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. <b>Juego tradicional</b>	: Lobo esta
1.2. <b>Institución Educativa</b>	: JAVIER HERAUD 88039
1.3. <b>Nivel</b>	: Inicial
1.4. <b>Ciclo</b>	: II
1.5. <b>Aula</b>	: “A” y “B”
1.6. <b>Hora</b>	: <b>11.00am</b>
1.7. <b>Fecha</b>	: 7 de agosto
1.8. <b>Profesora</b>	: Liliana Silva paico

#### II. Evaluación

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
<b>Dimensión cognitiva</b>	Nombra por los menos 10 partes de su cuerpo. Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niñas.	L.C.  L.C	Logra identificar situaciones peligrosas durante el juego Señala diferencias y semejanzas entre sus compañeros.

#### III. Desarrollo del juego

FASES	TAREA COGNITIVA	Recursos y materiales	TIEMPO
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción los pollitos dicen</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Proponen sus normas para el juego</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <input type="checkbox"/> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?	Canción	<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se plantea las normas de juegos, luego se los niños escogerán un lobo para el juego y forman un circulo y se cogen de la mano, todos los niños formando un circulo y entonan la canción juguemos en el bosque el cual se preguntara al lobo lo que está haciendo a través de la canción se identifica las partes del cuerpo que le lobo diga y las situaciones peligrosas que el lobo pudo estar.</li> <li>- Luego se invita a otro niño o niña a ser el lobo y a repetir la canción.</li> <li>- Identifican las acciones que les puede hacer daño y las partes de su cuerpo que se mencionó en el juego</li> </ul>	Normas Canción	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Los niños se acuestan en el suelo y ruedan hacia la derecha lentamente y hacia la izquierda Retroalimentación del tema y preguntas. control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>

## SESIÓN N° 4

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. <b>Juego tradicional</b>	: Pesca
1.2. <b>Institución Educativa</b>	: JAVIER HERAUD 88039
1.3. <b>Nivel</b>	: Inicial
1.4. <b>Ciclo</b>	: II
1.5. <b>Aula</b>	: “A” y “B”
1.6. <b>Hora</b>	: <b>11.00am</b>
1.7. <b>Fecha</b>	: 8 de agosto
1.8. <b>Profesora</b>	: Liliana Silva paico

### II. Evaluación

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
<b>Dimensión motriz</b>	Posee equilibrio sobre la punta de sus pies Posee equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida Imita la marcha de los animales (ejm.pato,conejo,gato.)	L.C.  L.C  L.C	Logra mantener equilibrio en sus pies. Obtiene equilibrio al jugar con sus pies. Repite los movimientos de los animales que se le menciona.

### III. Desarrollo del juego

FASES	TAREA MOTRIZ	Recursos y materiales	TIEMPO
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción la granja</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Proponen sus normas para el juego</li> <li>- Conducción al patio de la I.E.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <input type="checkbox"/> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?	Canción	<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da a conocer el desarrollo de la actividad: nos divertiremos jugando de pesca, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</li> <li>- La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego.</li> <li>- Se les explica que el juego consiste: en que 1 niño hace de pescador y los demás de peces, el pecador tiene mucha hambre y necesita llevar a lamento a su hogar.</li> <li>- El pescador trata de pescar(niños) y así todos participan.</li> </ul>		<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	Forman un círculo, hacen girar su cabeza lentamente mueven sus hombros, luego inhalan y exhalan aire lentamente  Retroalimentación del tema y preguntas. , control de asistencia.  -Juego libre		<b>15 min</b>



**SESIÓN N° 6**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- |                                   |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 1.1. <b>Juego tradicional</b>     | : Gallinita ciega     |
| 1.2. <b>Institución Educativa</b> | : JAVIER HERAUD 88039 |
| 1.3. <b>Nivel</b>                 | : Inicial             |
| 1.4. <b>Ciclo</b>                 | : II                  |
| 1.5. <b>Aula</b>                  | : “A” y “B”           |
| 1.6. <b>Hora</b>                  | :11.00am              |
| 1.7. <b>Fecha</b>                 | :12 de agosto         |
| 1.8. <b>Profesora</b>             | : Liliana Silva paico |

**II. Evaluación**

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
<b>Dimensión afectivo emocional</b>	Demuestra autonomía en sus movimientos Acepta jugar ,trabajar o compartir ,temores y situaciones con niños y niñas	L.C.  L.C	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juega con sus compañeros de manera autónoma.</li> <li>Logra participar con sus compañeros en diferentes situaciones</li> </ul>

**III. Desarrollo del juego**

FASES	TAREA AFECTIVA EMOCIONAL	Recursos y materiales	TIEMPO
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entonan la canción la granja</li> <li>Orientación de valores.</li> <li>Proponen sus normas para el juego</li> <li>Conducción al patio de la I.E.</li> <li>Explicación breve de tema a tratar. ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</li> </ul>	Canción	<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente da conocer que hoy jugaremos un juego muy divertido que se llama la gallinita ciega dialoga con los niños y niñas sobre este juego conocido por nuestros padres ya que ellos lo han realizado, y que ellos como niñitos sería bonito que lo conocieran, para luego ejecutarlo</li> <li>En forma ordenada los niños salen patio para poder explicar detalladamente el juego y poder ejecutarlo.</li> <li>Se explica en que consiste el juego a los niños (as), un niño se vendará los ojos, para que represente la gallinita ciega.</li> <li>Los demás niños en ronda le preguntaran: ¿gallinita ciega que se te ha perdido?, la gallinita responde: una aguja y un dedal, los niños nuevamente preguntan ¿a dónde?, la gallinita responde: en el litoral.</li> <li>Al final los niños le dirán cuántas vueltas quiere, la gallinita responderá dos a tres vueltas y, los niños le darán las vueltas y para finalizar dirá: echátela a rebuscar.</li> <li>La gallinita ciega tiene que atrapar a uno de sus compañeros para que este desempeñe el papel de gallinita nuevamente y así sucesivamente segura el juego.</li> </ul>		<b>15 min</b>      <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Forman un circulo, hacen girar su cabeza lentamente mueven sus hombros, luego inhalan y exhalan aire lentamente</li> <li>Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>control de asistencia.</li> <li>Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>

**SESIÓN N° 7**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. <b>Juego tradicional</b>	: Estatuas
1.2. <b>Institución Educativa</b>	: JAVIER HERAUD 88039
1.3. <b>Nivel</b>	: Inicial
1.4. <b>Ciclo</b>	: II
1.5. <b>Aula</b>	: "A"
1.6. <b>Hora</b>	:11.00am
1.7. <b>Fecha</b>	:13 de agosto
1.8. <b>Profesora</b>	: Liliana Silva paico

**II. Evaluación**

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
Dimensión afectiva emocional	Se reconoce al espejo y en fotografías	L.C.	Logra reconocer su cuerpo en el juego.
	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros	L.C.	Participa con su compañera en el juego.

**III. Desarrollo del juego**

FASES	TAREA AFECTIVA EMOCIONAL	Recursos y materiales	TIEMPO
<p><b>PRE INTERACTIVA</b></p> <p><i>lluvia de ideas, preguntas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción la batalla del calentamiento</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</p>		<b>15 min.</b>
<p><b>INTERACTIVA</b></p> <p><i>Situación lúdica</i></p> <p><i>Mando directo</i></p> <p><i>Asignación de tareas</i></p> <p><i>Mando directo</i></p> <p><i>Asignación de tareas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente dialoga con los niños sobre el propósito de la actividad hoy nos vamos a divertir jugando a las "estatuas", conversa con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres ya que ellos lo han realizado, y que ellos como niños sería muy bonito que lo hicieran</li> <li>- En forma ordenada salen al patio para poder realizar la dinámica del juego para ejecutarlo.</li> <li>- Se les explica en que consiste el juego: los niños se desplazarán por el patio al compás del sonido de la pandereta y cuando termine ellos tendrán que permanecer quietos y en el menor movimiento perderán el juego.</li> <li>- Se irá cambiando del sonido de la pandereta a rápido ,lento para que todos los niños participen.</li> </ul>		<b>15 min</b>
<p><b>POST INTERACTIVA</b></p> <p><i>Situación lúdica</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una canción y realizan movimientos con su cuerpo, mueven su cabeza, suavemente los hombros, las piernas, la cintura, etc</li> <li>- Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>- Control de asistencia.</li> <li>- Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>

**SESIÓN N° 8**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. <b>Juego tradicional</b>	: <b>WATUCHIS</b>
1.2. <b>Institución Educativa</b>	: <b>JAVIER HERAUD 88039</b>
1.3. <b>Nivel</b>	: <b>Inicial</b>
1.4. <b>Ciclo</b>	: <b>II</b>
1.5. <b>Aula</b>	: <b>“A”</b>
1.6. <b>Hora</b>	: <b>11.00am</b>
1.7. <b>Fecha</b>	: <b>14 de agosto</b>
1.8. <b>Profesora</b>	: <b>Liliana Silva paico</b>

**II. Evaluación**

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
Dimensión afectiva emocional	Expresa abiertamente sus emociones, temores, preferencias e intereses.	L.C.	
	Demuestra aceptación o rechazo durante las actividades del aula.	L.C.	

**III. Desarrollo del juego**

FASES	TAREA AFECTIVA EMOCIONAL	Recursos y materiales	TIEMPO
<p align="center"><b>PRE INTERACTIVA</b></p> <p><i>lluvia de ideas, preguntas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción la los patitos</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</p>		<b>15 min.</b>
<p align="center"><b>INTERACTIVA</b></p> <p><i>Situación lúdica</i></p> <p><i>Mando directo</i></p> <p><i>Asignación de tareas</i></p> <p><i>Mando directo</i></p> <p><i>Asignación de tareas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy vamos a jugar muy bonito, dialogamos con los niños y las niñas sobre este juego conocido por sus padres y que sería muy bonito que ellos también lo realicen.</li> <li>- en forma ordena salimos al patio para poder explicar detalladamente el juego y ejecutarlo.</li> <li>- La docente les explica en qué consiste el juego: los niños se sentarán en el suelo, ellos escogerán a un compañero que saldrá al frente y de manera espontánea creará una adivinanza con sus propias palabras, gestos y movimientos para que sus compañeros adivinen de que se trata</li> <li>- Después de haber explicado el juego los niños realizarán sus preguntas si tienen alguna duda y luego empiezan a ejecutar la dinámica “Watuchis” participando alegremente en la actividad grupal teniendo en cuenta que si hace algo que no debe se disculpará.</li> </ul>		<b>15 min</b>
<p align="center"><b>POST INTERACTIVA</b></p> <p><i>Situación lúdica</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una canción y realizan movimientos con su cuerpo, mueven su cabeza, suavemente los hombros, las piernas ,la cintura , etc.</li> <li>- Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>- control de asistencia.</li> <li>- Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>

**SESIÓN N° 9**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. **Juego tradicional** : ESCANTADOS
- 1.2. **Institución Educativa** : JAVIER HERAUD 88039
- 1.3. **Nivel** : Inicial
- 1.4. **Ciclo** : II
- 1.5. **Aula** : "A"
- 1.6. **Hora** : 11.00am
- 1.7. **Fecha** : 15 de agosto
- 1.8. **Profesora** : Liliana Silva paico

**II. Evaluación**

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
<b>Dimensión motriz</b>	Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar	L.C.	Logra correr, saltar y marchar.
	Demuestra agilidad postural en sus movimientos: saltar, correr, trepar, saltar con dos pies.	L.C.	Logra diferentes movimientos con su cuerpo.

**III. Desarrollo del juego**

FASES	TAREA AFECTIVA EMOCIONAL	Recursos y materiales	TIEMPO
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción la los patitos</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</li> </ul>		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>  <i>Mando directo</i>  <i>Asignación de tareas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente explica el desarrollo de la actividad: nos divertiremos jugando encantados, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran</li> <li>- Salen al patio los niños con la docente explica detalladamente el juego.</li> <li>-el juego consiste: de todo el grupo de niños escogen a un niño que será el encantador, al sonar el silbato todos se corren del encantador y si el encantador te toca con la mano inmediatamente se quedará inmóvil y uno de tus compañeros que no está encantado te puede desencantar con solo toparte. Así todos los niños participarán y algunos podrán ser los encantadores.</li> </ul>		<b>15 min</b>          <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una canción y realizan movimientos con su cuerpo, mueven su cabeza, suavemente los hombros, las piernas, la cintura, etc.</li> <li>- Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>

**SESIÓN N° 10**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- |                                   |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 1.1. <b>Juego tradicional</b>     | : <b>EL TROMPO</b>    |
| 1.2. <b>Institución Educativa</b> | : JAVIER HERAUD 88039 |
| 1.3. <b>Nivel</b>                 | : Inicial             |
| 1.4. <b>Ciclo</b>                 | : II                  |
| 1.5. <b>Aula</b>                  | : "A"                 |
| 1.6. <b>Hora</b>                  | : <b>11.00am</b>      |
| 1.7. <b>Fecha</b>                 | : 16 de agosto        |
| 1.8. <b>Profesora</b>             | : Liliana Silva paico |

**II. Evaluación**

Dimensión	Ítems a evaluar	instrumento	Indicador del juego
Dimensión Cognitiva	Señala instrumento y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula	L.C.	Logra utilizar el trompo de manera adecuada

**III. Desarrollo del juego**

FASES	TAREA AFECTIVA EMOCIONAL	Recursos y materiales	TIEMPO
<p><b>PRE INTERACTIVA</b></p> <p><i>lluvia de ideas, preguntas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción los conejitos</li> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción al patio de la I.E</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</li> </ul>		<b>15 min.</b>
<p><b>INTERACTIVA</b></p> <p><i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente explica el desarrollo de la actividad: nos divertiremos jugando el trompo, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran</li> <li>- Salen al patio los niños hacen un círculo con la docente explica detalladamente el juego necesitar un trompo y un hilo.</li> <li>-el juego consiste que cada niño debe hacer bailar su trompo deben lanzar el trompo al aire necesitan de mucha practica para lograr que se mantenga girando el trompo.</li> </ul>		<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<p><b>POST INTERACTIVA</b></p> <p><i>Situación lúdica</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una canción y realizan movimientos con su cuerpo, mueven su cabeza, suavemente los hombros, las piernas, la cintura, etc.</li> <li>- Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>- control de asistencia.</li> <li>- Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>

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

N	DIMENSIÓN MOTRIZ							DIMENSIÓN COGNITIVA							DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL							VARIABLE		
	1	2	3	4	5	6	7	SUB TOTAL	8	9	10	11	12	13	14	SUB TOTAL	15	16	17	18	19		20	SUB TOTAL
1	1	1	2	1	2	1	2	10	2	1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	2	1	2	8	28
2	2	1	1	2	1	2	1	10	3	2	2	1	2	2	1	13	1	2	1	1	2	1	8	31
3	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	22	
4	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	22	
5	1	1	2	1	1	1	1	8	3	1	1	1	1	1	9	1	1	1	2	1	1	7	24	
6	1	1	2	3	1	2	1	11	1	2	3	1	2	1	11	1	1	1	2	3	1	9	31	
7	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	22	
8	1	2	1	1	2	1	2	10	2	3	1	2	1	1	2	12	1	1	2	1	1	2	8	30
9	2	1	2	3	1	2	1	12	1	2	3	3	2	1	13	2	2	1	2	3	1	11	36	
10	1	1	1	1	2	1	2	9	2	1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	1	1	2	7	26
11	1	1	2	2	1	2	1	10	1	2	2	1	3	2	1	12	1	1	1	2	2	1	8	30
12	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	3	2	1	11	1	2	1	1	1	1	7	27	
13	1	1	2	2	1	1	1	9	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	2	2	1	8	25	
14	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	1	2	1	9	1	2	1	1	1	1	7	25	
15	1	2	3	2	1	1	1	11	1	1	2	1	1	2	1	9	1	1	2	3	2	10	30	
16	1	2	2	1	2	1	2	11	2	1	1	3	1	2	2	12	1	1	2	2	1	9	32	
17	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	1	3	1	10	1	2	1	1	1	1	7	26	
18	2	1	2	2	1	2	1	11	1	2	2	1	2	2	11	1	2	1	2	2	1	9	31	
19	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	2	9	1	1	1	1	2	1	7	24	
20	2	1	3	1	1	2	1	11	1	2	3	1	2	1	11	1	2	1	3	1	1	9	31	
21	1	1	2	1	1	2	1	9	1	2	1	1	2	1	9	1	1	1	2	1	1	7	25	
22	1	2	1	2	1	1	1	9	1	1	2	3	1	1	10	1	1	2	1	2	1	8	27	
23	2	1	1	1	2	2	1	10	1	2	1	2	2	1	10	1	2	1	1	1	2	8	28	
24	1	1	2	3	1	1	1	10	1	1	3	1	1	1	9	1	1	1	2	3	1	9	28	
25	1	1	2	1	2	1	2	10	2	1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	2	1	2	8	28
26	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20	
27	1	2	1	1	2	1	1	9	1	3	3	2	1	1	12	1	1	2	1	1	2	8	29	
28	1	1	1	2	1	2	1	9	1	2	2	1	2	2	11	1	1	1	1	2	1	7	27	
29	1	1	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	2	1	9	1	1	1	1	1	1	6	23	
30	1	2	2	2	1	2	1	11	1	2	2	1	2	2	11	1	1	2	2	2	1	9	31	
31	2	1	3	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	7	2	2	1	3	1	1	10	27	
32	2	1	2	2	1	1	1	10	3	1	2	3	1	2	13	1	2	1	2	2	1	9	32	
33	1	1	2	2	1	1	1	9	1	1	2	1	1	2	9	1	1	1	2	2	1	8	26	
34	1	1	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	2	1	9	1	1	1	1	1	1	6	23	
35	1	1	2	1	1	2	1	9	1	2	1	1	2	1	10	1	1	1	2	1	1	7	26	
36	2	1	1	1	1	2	1	9	1	2	1	2	2	1	10	2	2	1	1	1	1	8	27	
37	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	3	1	3	11	1	1	1	2	1	1	7	26	
38	1	1	3	2	1	1	1	10	1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	3	2	1	9	29	
39	2	1	2	2	1	2	1	11	1	2	2	1	2	2	11	2	2	1	2	2	1	10	32	
40	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	3	3	1	11	1	1	1	2	1	1	7	26	
41	2	1	1	2	1	2	1	10	1	2	2	1	2	1	10	2	2	1	1	2	1	9	29	
42	3	1	1	2	1	3	1	12	1	2	2	1	3	1	12	3	3	1	1	2	1	11	35	
43	1	1	2	2	1	2	1	10	1	3	2	1	2	1	11	1	1	1	2	2	1	8	29	
44	1	1	2	3	1	2	1	11	1	1	3	1	2	1	10	1	1	1	2	3	1	9	30	
45	2	1	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	3	1	11	1	2	1	1	1	1	7	26	

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

N	DIMENSIÓN MOTRIZ							DIMENSIÓN COGNITIVA							DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL						VARIABLE TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	SUB TOTAL	8	9	10	11	12	13	14	SUB TOTAL	15	16	17	18		19	20	SUB TOTAL
1	1	3	2	3	2	3	2	16	2	1	3	2	3	3	2	16	3	1	3	2	3	2	14	46
2	2	1	3	2	3	2	3	16	3	1	2	3	2	2	3	16	3	2	3	3	2	3	16	48
3	3	1	1	3	3	3	3	17	3	1	1	3	3	3	3	17	3	1	3	2	3	3	15	49
4	3	2	3	1	3	3	3	18	3	3	3	3	1	3	3	19	3	3	2	3	3	3	17	54
5	1	3	1	1	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	21	3	1	3	2	3	3	15	51
6	1	3	2	3	3	2	3	17	3	2	3	3	1	3	3	18	3	3	1	2	3	3	15	50
7	1	1	1	3	3	3	3	15	3	3	3	3	1	3	3	19	3	3	3	1	3	3	16	50
8	3	2	3	3	2	3	2	18	2	3	3	2	3	3	2	18	3	3	2	3	3	2	16	52
9	2	3	2	3	3	2	3	18	3	2	3	3	1	3	3	18	2	2	3	2	3	3	15	51
10	3	3	1	1	2	3	2	15	2	3	3	2	1	3	2	16	3	3	1	1	3	2	13	44
11	3	3	2	2	3	2	3	18	3	2	2	3	3	2	3	18	3	1	3	2	2	3	14	50
12	2	3	3	1	3	2	3	17	3	2	1	1	1	3	3	14	3	2	1	3	3	3	15	46
13	3	3	2	2	1	3	3	17	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	1	2	2	3	14	51
14	2	3	3	3	3	2	3	19	3	2	1	3	2	3	3	17	3	2	3	3	3	3	17	53
15	3	2	3	1	3	3	3	18	3	3	1	3	3	2	3	18	3	3	2	3	2	3	16	52
16	3	2	2	3	2	3	2	17	2	3	3	3	3	2	2	18	3	3	1	2	3	2	14	49
17	2	3	3	1	1	2	3	15	3	2	3	1	3	3	3	18	3	2	3	3	1	3	15	48
18	2	3	2	2	3	2	3	17	3	2	2	3	2	2	3	17	3	2	3	2	1	3	14	48
19	3	3	3	2	3	1	3	18	3	3	2	3	3	1	3	18	3	3	3	3	2	3	17	53
20	2	3	3	3	3	1	3	18	3	2	3	1	1	3	3	16	3	2	3	1	3	3	15	49
21	3	3	2	1	1	1	3	14	3	2	3	3	2	3	3	19	3	3	3	2	3	3	17	50
22	3	2	1	2	3	3	3	17	3	1	2	1	3	3	3	16	3	3	2	1	2	3	14	47
23	2	3	3	3	2	2	3	18	3	2	3	2	2	3	3	18	3	2	3	3	3	2	16	52
24	3	3	1	3	1	3	3	17	3	1	3	3	3	3	3	19	3	3	3	2	1	3	15	51
25	3	3	2	3	2	3	2	18	2	3	3	2	3	3	2	18	3	3	3	2	3	2	16	52
26	3	3	3	3	1	3	3	19	3	3	3	3	3	3	3	21	3	1	1	3	1	3	12	52
27	3	2	3	3	1	3	3	18	3	1	3	1	3	3	3	17	3	3	2	3	3	2	16	51
28	3	3	3	1	3	2	3	18	3	2	2	3	2	2	3	17	3	1	1	3	2	3	13	48
29	3	3	3	3	3	2	3	20	3	2	3	3	2	3	3	19	3	3	1	3	3	3	16	55
30	3	2	1	1	3	2	3	15	3	2	2	1	2	2	3	15	3	3	2	2	2	3	15	45
31	2	3	3	3	1	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	1	3	3	3	14	53
32	2	3	2	1	1	3	3	15	3	3	2	1	3	2	3	17	3	2	3	1	2	3	14	46
33	3	1	2	1	3	3	3	16	3	3	2	3	1	2	3	17	3	3	3	1	1	3	14	47
34	3	3	3	3	3	2	3	20	3	2	3	3	2	3	3	19	3	1	1	1	3	1	10	49
35	3	1	2	3	3	2	3	17	3	2	3	1	2	3	2	16	3	3	3	2	3	3	17	50
36	2	3	3	3	3	2	3	19	3	2	3	2	2	3	3	18	2	2	1	3	3	3	14	51
37	3	3	1	3	3	3	3	19	3	3	3	1	2	2	3	17	3	3	3	1	3	3	16	52
38	3	3	3	2	3	3	3	20	3	3	2	3	3	2	2	18	3	3	1	1	2	3	13	51
39	2	3	1	2	3	2	3	16	3	2	2	3	2	1	3	16	2	2	3	1	2	3	13	45
40	3	3	2	1	3	3	3	18	3	3	3	1	3	1	3	17	3	3	1	2	3	3	15	50
41	2	3	3	2	3	2	3	18	3	2	2	3	2	3	3	18	2	2	1	3	2	3	13	49
42	3	3	3	1	3	3	3	19	3	2	2	1	3	3	2	16	3	3	1	1	2	3	13	48
43	3	3	2	1	3	2	3	17	3	3	2	3	2	3	3	19	2	3	3	1	1	3	13	49
44	3	3	1	3	1	2	3	16	3	3	3	1	2	3	3	18	2	3	3	2	1	3	14	48
45	2	3	3	3	3	3	3	20	3	2	3	3	3	1	2	17	2	2	3	3	3	3	16	53

**"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"**

**Solicito:** Permiso para ejecutar proyecto de investigación con estudiantes de 5 años de la institución.

**Sra.: Amador Rupay Cevero**

Directora de la I.E. N° 88039 Javier Heraud

Silva Paico, Liliana Catherine con DNI N° 44498932, docente contratada en la institución Educativa N° 88039 "Javier Heraud", ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

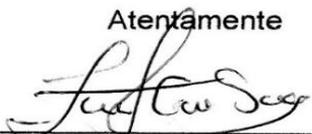
Que, como parte del fortalecimiento de mi labor docente, actualmente me encuentro desarrollando mis estudios de posgrado, en la Universidad Privada San Pedro, que me permitan obtener el grado de magister; en Psicología educativa para la cual es requisito indispensable la realización de un trabajo de investigación; motivo por el cual recorro a su persona para **solicitar su autorización** para ejecutar proyecto de investigación con estudiantes de 5 años de la institución que usted dirige; el proyecto de tesis se titula "Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N°88039 Santa ,2019

Por lo expuesto:

Ruego a usted, tenga a bien acceder a mi solicitud.

Nuevo Chimbote, 26 de julio del 2019

Atentamente



Silva Paico, Liliana Catherine

DNI N°44498932



Adjunto copia del instrumento a aplicar y matriz de consistencia.

## CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los padres de familia de los participantes de la investigación, una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol de sus hijos, en ella, como participantes.

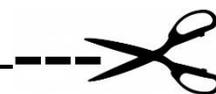
La presente investigación es conducida por **Liliana Silva Paico** de la Universidad San Pedro, escuela de Posgrado. El objetivo de este estudio es Determinar de que manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa en el año 2019..

Si usted accede que su hijo (a) participe en este estudio, éste será evaluado en cuanto al desarrollo de sus psicomotricidad, posterior a ello se experimentará con la ejecución de juegos tradicionales para revertir la situación problemática que se haya detectado, para finalmente volver a evaluar e identificar los logros alcanzados. Lo que desarrollemos durante estas sesiones contará con una programación, de modo que los interesados puedan verificar las acciones que se vengán ejecutando.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las fichas aplicadas a cada niño serán codificadas usando un número de identificación, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas o procesadas se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su ejecución o participación de su hijo (a). Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las actividades que se estén desarrollando con su menor hijo (a) le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber a la investigadora para su respectiva aclaración.

Desde ya le agradecemos su participación.



---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por **Silva Paico Liliana**. He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es Determinar de que manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa en el año 2019.

Me han indicado también que mi menor hijo participará de evaluaciones y actividades que le conduzcan a mejorar su nivel de desarrollo de sus habilidades sociales.

Reconozco que la información que mi menor hijo (a) provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento. De tener preguntas sobre la participación de mi menor hijo (a) en este estudio, puedo contactar a **Liliana Silva Paico**, al teléfono celular 972219012.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Silva Paico Liliana al teléfono anteriormente mencionado.

-----  
Nombre del Padre de familia

Firma

Fecha

(en letras de imprenta)

INSTITUCION EDUCATIVA N° 88039 JAVIER HERAUD  
"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION E IMPUNIDAD"

**CONSTANCIA DE HABER APLICADO TRABAJO DE INVESTIGACION EN LA I.E  
88039 JAVIER HERAUD"**

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°88039 JAVIER HERAUD" –  
DISTRITO DE SANTA - PROVINCIA DEL SANTA, Que suscribe:

Hace contar:

Que la profesora LILIANA CATHERINE SILVA PAICO, Docente del Nivel Educación Inicial de la I.E 88039 Javier Heraud ,llevó adelante la aplicación del Trabajo de Investigación ,denominado: "Juegos Tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N° 88039 -Santa " en nuestro plantel ,como consecuencia de su Tesis para Obtener el grado de Maestro en Educación con Mención en Psicología Educativa en la Universidad Privada San Pedro de Chimbote , teniendo en cuenta que se aplicó una ficha de observación de pre test y pos test en los estudiantes de 05 años del Nivel Inicial.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime por convenientes

  
Mg. Armandor A. Ruyana Geronzi  
DIRECTOR

Santa; 26 de Diciembre 2019