

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



**Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de  
5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

**Autora:**

Bustamante Gálvez, Consuelo

**Asesor:**

Rojas Huamán, Ever

Código ORCID

0000-0002-2914-2104

**CAJAMARCA – PERÚ**

**2022**

## Índice

Índice .....	i
Índice de tablas .....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave .....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción .....	1
1. Antecedentes y fundamentación científica .....	1
1.1. Antecedentes .....	1
1.2. Fundamentación científica.....	5
1.2.1. Juegos Tradicionales .....	5
1.2.2. Psicomotricidad .....	9
2. Justificación de la investigación .....	14
3. Problema .....	14
4. Conceptuación y operacionalización de variables .....	15
4.1. Definición conceptual .....	15
4.2. Definición operacional.....	15
5. Hipótesis .....	16
6. Objetivos.....	16
6.1. Objetivo general.....	16
6.2. Objetivos específicos .....	16
Metodología .....	18

1. Tipo y diseño de investigación .....	18
2. Población y muestra.....	18
3. Técnicas e instrumentos.....	19
Resultados.....	21
Análisis y discusión .....	26
Conclusiones.....	29
Recomendaciones .....	30
Referencias Bibliográficos.....	31
Anexos .....	33

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Línea de investigación.....	v
<b>Tabla 2</b> Estudiantes matriculados en la IEI N° 309, Chota.....	18
<b>Tabla 3</b> Muestra de estudio. IEI N° 309, Chota.....	19
<b>Tabla 4</b> Nivel de resultados en el Pre Test.....	22
<b>Tabla 5</b> Nivel de resultados en el Post Test.....	23
<b>Tabla 6</b> Tabla Cruzada Pre Test - Pos Test.....	24
<b>Tabla 7</b> Prueba de normalidad .....	25
<b>Tabla 8</b> Prueba t de Student para muestras relacionadas .....	25
<b>Tabla 9</b> Matriz de operacionalización de variables.....	34
<b>Tabla 10</b> Variable independiente: juegos tradicionales .....	50
<b>Tabla 11</b> Pre Test - Variable: Psicomotricidad.....	51
<b>Tabla 12</b> Pos Test - Variable: Psicomotricidad.....	52

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> juegos tradicionales en 10 sesiones de aprendizaje.....	21
<b>Figura 2</b> Nivel de resultados en el Pre Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.....	22
<b>Figura 3</b> Nivel de resultados en el Pos Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.....	23

### Palabras clave

---

Tema:	Juegos tradicionales, psicomotricidad
-------	---------------------------------------

---

Especialidad	Educación
--------------	-----------

---

### Key words:

---

Theme:	Recreational activities, psychomotricity
--------	------------------------------------------

---

Specialty	Education.
-----------	------------

---

### Línea de investigación

#### Tabla 1

*Línea de investigación.*

---

<b>Línea de Investigación</b>	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

---

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

**Título**

**Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en  
niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota**

## **Resumen**

El presente informe de tesis titulado: Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota; tiene el propósito de establecer en qué medida, los juegos tradicionales, favorecen el nivel de desarrollo de psicomotricidad, en niños de 5 años; cuya hipótesis fue contrastada con la prueba estadística t de Student en una investigación de cohorte longitudinal. La investigación, correspondió a un nivel aplicativo explicativo, y diseño preexperimental en su modalidad de pretest y posttest, con uso de un solo grupo muestra conformado por 16 niños de 5 años. Los resultados de la psicomotricidad que inicialmente presentaban los niños se ubican en nivel medio para el 68.8%, posteriormente al trabajar con los juegos tradicionales, se evidencia que los niños lograron alcanzar hasta el nivel alto al menos el 81.3%, finalmente comparando los resultados del pretest y posttest, indicamos que la aplicación de los juegos tradicionales, en calidad de estrategia didáctica, favorecen el nivel de psicomotricidad, en niños de 5 años.



## **Abstract**

The present thesis report entitled: Traditional games to develop psychomotor skills in 5 year old children, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota; has the purpose of establishing to what extent traditional games favour the level of development of psychomotor skills in 5 year old children; whose hypothesis was contrasted with Student's t-test in a longitudinal cohort research. The research, corresponded to an explanatory applied level, and pre-experimental design in its pretest and post-test modality, with the use of a single sample group made up of 16 children of 5 years of age. The results of the psychomotor skills initially presented by the children are located in the medium level for 68.8%, later when working with the traditional games, it is evident that the children managed to reach the high level at least 81.3%, finally comparing the results of the pretest and posttest, we indicate that the application of the traditional games, as a didactic strategy, favours the level of psychomotor skills in 5 year old children.

## **Introducción**

### **1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **1.1. Antecedentes**

Por su parte, Bolívar (2019), realizando su trabajo de investigación, tuvo por objetivo: Diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en el uso de juegos tradicionales, para el fortalecimiento del desarrollo socio motriz en los estudiantes de la Institución Educativa Anza. En su naturaleza, contenido y audiencia, esta investigación se inscribe en un enfoque cualitativo, reconociendo el valor subjetivo, cambiante y humanizador del comportamiento educativo, especialmente en el seno de la interacción humana entre docentes y alumnos. Evalúa el elemento que es. Ejercicios interactivos especiales como juegos. En esa línea, instó al estudio de los hechos a ser estudiados en su contexto natural y, a medida que se desarrollaron, buscó comprender e interpretar los fenómenos en términos de sus implicaciones para los interesados. Llegó a las siguientes conclusiones. b) la observación de que los niños conocen y practican juegos tradicionales, expresan satisfacción en el desarrollo de este tipo de actividades y muestran inclusión en el contexto familiar al facilitar el diálogo y el encuentro entre familias; c) La incorporación de los juegos tradicionales en el aula ofrece ventajas en los ámbitos formativo, extraescolar, social y didáctico.

Mamani y Garcia (2019) en el ámbito nacional, se plantearon el objetivo de determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno. El estudio fue de tipo “experimental” con diseño cuasiexperimental, y variable independiente “Los juegos tradicionales”. Para el estudio utilizaron dos grupos; control y experimental. La recolección de datos se llevó a cabo con la técnica de la observación, e instrumentos: el Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el desarrollo psicomotor. Los contrastes de hipótesis se realizaron mediante la prueba estadística de Student. Aquí están los resultados que obtuve: Al comprobar la salida del grupo experimental. El 81%

pertenece a la categoría "Si pasa" y el 19% pertenece a la categoría "Reprobado". En el grupo de control, el 66% cayó en la categoría de 'si pasó' y el 34% cayó en la categoría de 'suspense' según la prueba de desarrollo psicomotor TEPSI. En comparación, esto significa que la aplicación de los juegos tradicionales al desarrollo psicomotor está ampliamente reconocida, por lo que podemos concluir que los juegos tradicionales son efectivos. 15,76 y el grupo control. Grupo con una nota media de 15,76. Según los estándares del Ministerio de Educación, el promedio es de 12,56.

Córdoba (2018), en su investigación científica, llevada a cabo en la Universidad César Vallejo, titulada "Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz" se plantea el objetivo de determinar en qué medida el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de la IE Villanova de San Miguel. La muestra estuvo constituida por 10 estudiantes, a los que se le aplicó tanto un pre-test como un post- test. La investigación fue desarrollada bajo el método hipotético-deductivo, en un enfoque cuantitativo y con diseño experimental de tipo pre-experimental. Llegó a las siguientes conclusiones: a) Un programa de juego tradicional que consta de 13 lecciones y dos sesiones diarias de evaluación de la aplicación aumentó la edad motora media y, por lo tanto, afectó directamente el desarrollo motor en los niños. De IE Villanova en San Miguel; esto se demuestra con una hipótesis de Wilcoxon prueba que rechaza la hipótesis nula con un 95% de confianza porque es sig. Asíntota bilateral 0,041, b) Un programa de juego convencional que consta de 13 lecciones y 2 sesiones de evaluación. Esto incluyó juegos que aumentan la edad atlética promedio y enfatizan el entrenamiento de coordinación estática que impacta directamente el desarrollo de habilidades motoras en los niños de Grado 1 Villanova de San. colegio miguel. Esto se demuestra mediante la prueba de hipótesis de Wilcoxon, que rechaza la hipótesis nula sig con un 95% de confianza. Asíntota bilateral 0,034, c) Un programa de juego tradicional que consta de 13 lecciones y 2 sesiones de evaluación, incluido un juego centrado en la práctica de la coordinación ojo-mano. Esto no afecta directamente al desarrollo motor del niño ya que no aumenta

la movilidad con la edad media IE Villanova de San Miguel. Esto se sustenta mediante la Prueba de Hipótesis de Wilcoxon, ya que la hipótesis nula es sig con un 95% de confianza. Asíntota bilateral 0.317.

Delgado (2017)-en su trabajo de investigación sobre el desarrollo de la motricidad mediante los juegos tradicionales en niños, se plantea que, el juego tradicional es una actividad que está perdiendo su importancia en la actualidad; la identifica como esparcimiento, bienestar y entretenimiento, que habitualmente es evaluada positivamente por quienes la realizan ya que a través del juego tradicional se logra transmitir valores culturales, normas de conducta, además que provee de herramientas para resolver conflictos. Del mismo modo, manifiesta que, dependiendo del tipo de juego, se logra educar a los niños(as) y jóvenes a través del desarrollo de múltiples facetas de la personalidad. Se planteó el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso de niños de 3 años de edad en el (CBV) “Copitos de Miel” del D.M.Q. La metodología utilizada fue inductivo deductiva en base a aplicación de encuestas a las maestras y fichas de observación a los estudiantes. Una de las primeras conclusiones a las que abordó sobre la existencia de niños con bajo desarrollo motriz. Ello, sirvió de partida para la elaboración de una guía didáctica de juegos tradicionales diseñada desde una pedagogía constructivista, activa, flexible y crítica y orientada al desarrollo de la motricidad en los niños/as de la institución Isabel Yáñez, la misma que significó una alternativa en el proceso enseñanza-aprendizaje en beneficio no sólo de los niños y niñas, sino también de los maestros, para quienes constituyó una herramienta pedagógica valiosa. Otras conclusiones, se mencionan: a) Dentro del marco teórico del estudio, se presentan diversas teorías de aprendizaje basadas principalmente en las tendencias estructurales de Piaget y Vygotsky para ayudar a planificar los juegos tradicionales. Desarrollo motor de los niños en edad preescolar b) La información obtenida se utilizará para la actualización educativa de los juegos tradicionales juegos, su utilización para facilitar el aprendizaje del desarrollo motor y psicológico de niños y niñas, y la organización y explotación de parques de

atracciones. c) Al inicio del año escolar, los docentes diagnostican el comportamiento de los niños y niñas en cada área del desarrollo motor y psicomotor, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses. Las aulas de planificación del juego conductual han utilizado este enfoque de los juegos tradicionales como una estrategia educativa para promover el desarrollo motor en niños y niñas, aspecto considerado como una de las fortalezas encontradas en un diagnóstico dado.

Miranda (2017), en su investigación realizada en la Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador, se planteó el propósito de establecer la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad, de los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego, Jiménez, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos. Para su investigación, parte de la interrogante: ¿De qué manera inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad, de los estudiantes?; cuya alternativa de solución para acabar con esta problemática sentó las bases para la metodología de trabajo, consistente en primera instancia en la elaboración de una guía didáctica de juegos tradicionales orientada a facilitar e impulsar el desarrollo de la motricidad en los niños, y que a la vez brinde una orientación a los docentes que les permita emplear de modo más sostenible estrategias didácticas basadas en el uso de los juegos tradicionales, teniendo en cuenta que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo. Se indican algunas conclusiones: a) Los juegos tradicionales tienen un valor educativo, brindan actividades recreativas para el progreso integral de los estudiantes y forman una cultura de juegos de entretenimiento. Se ha observado que los estudiantes que desarrollan actividades recreativas tienen una mejora en la motricidad y el rendimiento.

Zavaleta (2017) en su investigación, Se planteó como objetivo mejorar la psicomotricidad a través del juego tradicional y físico de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa número 81600 del Caserio de Janivirca, Provincia de Santiago de Chuco. Conocimiento de las expresiones físicas y psicológicas.

Este estudio fue un grupo único experimental, pretest y posttest de 10 niños de la institución educativa número 81600 de la vereda Yanivirca, Santiago de Chuco, la cual fue incluida en el estudio. y los métodos cuantitativos están orientados al trabajo de campo y son de carácter descriptivo ya que las técnicas utilizadas para la recolección de datos son las observaciones. Se implementa un análisis estadístico porcentual para analizar la información obtenida. Se dice que la actividad divertida mejora enormemente los síntomas físicos y desarrolla habilidades a nivel. Frente al pensar, la memoria, la atención, la creatividad, sus miedos y salir con otras personas para obstaculizar el cuerpo, el cuerpo y la psicología para contribuir a la formación de seres vivos completos. A pesar de las "tendencias escolares", realizan todo lo que los niños pueden explicar, descubrir, conocer e interactuar con sus hijos, expresar sus emociones, pensamientos y empatía. Use lo que pueda hacer. Se enfatizan las siguientes conclusiones: a) Estudio: Juegos tradicionales y juegos de cuerpo para mejorar las habilidades psicológicas de los niños. Las niñas de todo el mundo son reconocidas por las habilidades psicológicas buenas y gruesas. C) Las habilidades psicológicas de los niños son bastante buenas gracias a los juegos tradicionales de los niños de 4 años de N ° 80575, y José Maria es Del Caserio, Santiago de Chuco.

## **1.2. Fundamentación científica**

### ***1.2.1. Juegos Tradicionales***

#### **Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales nos acercan nuestro pasado, costumbres, creencias y tradiciones. Por ejemplo, cuando los niños se casan y juegan, desempeñan el papel de padre, madre e hijo. El juego también representa fiestas y trabajos que realizan los vecinos de la comunidad, como la agricultura, la ganadería, la agricultura, el baile, el baile y los carnavales. Es común ver a los niños andinos jugando con los guijarros y pasándolos como vacas y carneros, es lo mismo que riegan, cantan y bailan en su carnaval. (Lavega, 2005).

En los juegos tradicionales se conservan las costumbres de cada pueblo o comunidad y no se documentan ni se compran en ningún lado. De vez en cuando aparecían juegos tradicionales. Por ejemplo, los juegos alcanzan su punto máximo en septiembre y las canicas alcanzan su punto máximo en junio. Las canicas aparecen y desaparecen, e incluso pueden cambiar con nuevos elementos culturales agregados como resultado del proceso. Interactuar con otras culturas.

Yllanes (2019) ratifica la idea que, Un juego que repite las costumbres, tradiciones y eventos históricos de un lugar en particular. Cada ciudad, ya sea rural o urbana, tiene sus propios juegos y forman parte de su cultura. Es cierto que puedes jugar igual de bien en otras localizaciones, pero cada juego tiene sus particularidades según el lugar donde lo juegues. Porque personifica la historia, la tradición y la actividad económica. Los juegos tienen una riqueza inimaginable cuando se utilizan como estrategia educativa, ya que contribuyen no solo al ejercicio del niño, sino también al proceso de formación integral del niño, a partir de lo que le gusta y sabe.

Los juegos juegan un papel importante en la vida de los niños y los nuevos métodos de enseñanza muestran que los juegos son la forma más efectiva de lograr un aprendizaje de calidad, pero debido a que no practican mucho La misión educativa hoy es preservar estos juegos y usarlos como estrategias para desarrollar números y matemáticas.

El juego no lo dicta ni lo impone nadie. Los niños juegan por diversión. Los niños deciden cómo, dónde y con quién juegan. Esta es la esencia del juego. No es necesario utilizar materiales caros y difíciles de encontrar. Cualquier objeto ayuda al juego y también facilita la transmisión de cultura, estereotipos y normas sociales. Como tal, ofrece muchas oportunidades para desarrollar capacidades numéricas y operativas.

Del mismo modo, Úfele (2014) sugiere que el origen del juego es cuando los niños comienzan a interactuar con las personas que los rodean cantando, recitando o rimando sus canciones infantiles favoritas, y muestra que aparece en varios años

de vida. Los juegos construyen lazos entre familias y comunidades porque a menudo describen los roles y actividades que uno realiza.

### **Características de los juegos tradicionales**

En Yllanes (2019), El juego es una necesidad básica de la infancia. El juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje y ahora se considera de gran valor en el desarrollo saludable de la personalidad de un niño.

A nivel individual, promueve la autoestima, la confianza en uno mismo, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, la familia, la capacidad de expresar necesidades e intereses y, sobre todo, el sentido de ser amado, interesado y aceptado socialmente. hacer. Comunicar, compartir y convivir con los demás (p.78).

Los juegos estimulan los sentidos, enriquece la creatividad, la imaginación, ayuda a utilizar energías físicas y mentales de manera productiva y entretenida.

A través del juego, los niños y niñas prueban nuevas habilidades, exploran su imaginación y su creatividad, entablan relaciones con las demás personas en sus vidas (p.78).

Los juegos pueden ser una excelente manera de vincularse con familiares y amigos.

Los juegos tradicionales son generalmente colectivos, históricos y representan una parte de la experiencia, desafiando a los jugadores a juegos de rol, algunos con reglas estructurales, otros sin, se desarrollan espontáneamente, se desarrollan con los recursos del entorno e incluso se adaptan al entorno. Condiciones económicas de la familia, los niños sin dinero hacen carros de barro, y las niñas que no compran muñecas arman y hacen muñecas. Un ternero con su ropa vieja (Yllanes, 2019).



## **Importancia de los juegos tradicionales**

Trautmann (2005) sostiene que los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de los niños, pero en este mundo globalizado hay juegos más técnicos que los niños encuentran interesantes. Sin embargo, la esencia del juego es permitir que los niños desarrollen una relación e involucren a otros miembros de su comunidad. El hecho de que brinde alegría y satisfacción es una razón importante para considerarlo como una estrategia didáctica como parte del aprendizaje por diversión. Facilitar su desarrollo.

Los juegos mantienen viva nuestra cultura, por eso es importante que los niños se involucren en este tipo de juegos desde pequeños y participen activamente a través de los juegos que traen los objetos, el lenguaje y su cultura. Los personajes de la ciudad, su ejemplo, cuando la familia tocaba wasichacuy, él incorporó a su lengua la lengua y los cantos que hablaban, bailaban y cantaban sus antepasados y padres. Los juegos también son festivos.

## **Enfoque intercultural de los juegos tradicionales**

El enfoque intercultural requiere apertura y respeto mutuo para entender que es un diálogo entre diferentes culturas, sobre su convivencia, cómo aprenden y cómo se relacionan con su entorno. Nuestro país es pluricultural, pluricultural y pluricultural, y el eje de la integración debe ser el diálogo intercultural. Los juegos tradicionales apoyan las interacciones entre los miembros, ayudan a adoptar todas las formas de comportamiento y esos comportamientos, contribuyen a todas las demás culturas y tienen un impacto positivo cuando aparecen (Contreras y Cecchini, 2007).

### ***1.2.2. Psicomotricidad***

#### **Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)**

El contenido principal del juego es la asimilación más que la acomodación. En teoría, cualquier adaptación al medio requiere un equilibrio entre los dos polos. Si la imitación, combinada con comportamientos que fuerzan un cambio en su propia estructura intelectual, el niño simplemente repite la acción “asimilando” y las cosas asimiladas se transforman en planes de acción, como cuando el niño atrapa, lanza, lanza una pelota, por ejemplo (Delgado, 2017).

#### **Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)**

El juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginativa e ilusoria de deseos insatisfechos; señalando que la imaginación constituye una nueva forma de conciencia ausente en la primera infancia, representando una forma específica de actividad humana consciente; creyendo que en el juego, el promedio El niño crea una situación imaginaria y una estructura de sentimientos/cosas en la que predominan los aspectos semánticos, los significados de las palabras, los significados de los objetos y los niños construyen su realidad social y cultural propia, aprendiendo a jugar con otros niños pueden ampliar la capacidad de comprender las realidades sociales ambientales (Delgado, 2017).

#### **Concepto de Psicomotricidad**

De acuerdo con Comellas y Perpinyá (2006) se entiende por psicomotricidad a “la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso” (p.1).

Por lo tanto, la psicomotricidad ocurre como un proceso complejo que implica el desarrollo de estructuras cognitivas, sensoriales y físicas. Asimismo, Bucher

(1976) (Bucher, 2006) menciona que al hablar de psicomotricidad intervienen 4 áreas:

- a. Dominio motriz
- b. Dominio del espacio
- c. Dominio del tiempo
- d. Organización del esquema corporal y la lateralización.

### **Definición de Motricidad**

Parafraseando a Ochoa y Orellana (2012), Desde temprana edad, el niño muestra la relación que existe entre la mente y el cuerpo, la dualidad de movimiento y pensamiento. La motricidad hace referencia a las áreas en las que cada ser humano debe desenvolverse. interviene, que forma parte del proceso de reproducción de movimientos y gestos y es una de las principales expresiones de la motricidad que se da durante el juego, y a medida que avanza, el niño se estimula y experimenta la vida cotidiana, lo que produce los más ordenados y complejos movimientos.

Castañer y Camerino (2006) definen a la motricidad como: “Toda manifestación de la dimensión corporal humana de carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo” (p, 17).

Según Rigal (2006) en su libro Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria, manifiesta que Piaget y Wallon afirman: que el desarrollo temprano de las habilidades motrices y psicológicas están íntimamente relacionados; Para ellos, la "motricidad" juega un papel importante en el desarrollo de la función cognitiva y la inteligencia, y en las relaciones que mantienen con su entorno.

### **Áreas de la psicomotricidad**

Mafla (2013) refiere que: Las habilidades psicomotrices nos permiten integrar interacciones a nivel de pensamiento, sentimiento y socialización (...). También

cubre áreas como diagramas corporales, lateralidad, equilibrio, espacio, tiempo, ritmo, motricidad fina y motricidad gruesa. (p.12)

Áreas que componen el desarrollo psicomotriz:

- a. Esquema Corporal
- b. Lateralidad.
- c. Equilibrio.
- d. Estructuración espacial.
- e. Tiempo y de ritmo.
- f. Motricidad gruesa.
- g. Motricidad Fina.

### **Desarrollo Psicomotriz**

En los movimientos coordinados de los músculos grandes y pequeños del cuerpo, tiene lugar, el área de desarrollo motriz. La motricidad gruesa, como, por ejemplo: gatear, caminar, correr, lanzar una pelota, etc se refiere a las actividades dinámicas de los músculos grandes del cuerpo humano (Morán, 2017).

Por el contrario, la actividad motora fina, que también es un movimiento de los músculos pequeños, puede ser más sutil que la actividad motora gruesa. Por ejemplo, el agarre aleatorio de un objeto pequeño por parte de un niño se convierte gradualmente en un movimiento coordinado de toda la mano dirigido al objeto y, finalmente, en un acto de agarre preciso del objeto con el pulgar y el índice (p,15).

Finalmente, Mafla (2013) explica que: La motricidad se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. De igual forma, otros autores afirman que la motricidad fina y gruesa puede incluir factores como la postura lateral y el esquema corporal.

### **Elementos de la psicomotricidad**

En Morán (2017), se indican:

- a. Motricidad gruesa:** Se refiere a cómo controlamos nuestros cuerpos mientras realizamos movimientos globales a gran escala que se sincronizan y armonizan entre sí, como correr, girar, caminar, saltar y trepar.
- b. Dominio corporal dinámico:** Es la capacidad de controlar nuestro cuerpo cuando está en movimiento, de superar las dificultades del objetivo y de garantizar la seguridad del niño en todo lo que hace en lugar de ser rígido.
- c. Dominio corporal estático:** Son movimientos que guían a los niños a interiorizar su imagen corporal, los cuales se categorizan en tono, autocontrol, respiración y relajación.
- d. Esquema corporal:** Es entonces cuando un niño aprende de forma evolutiva a conocerse a sí mismo, las partes de su cuerpo y las relaciones que existen.
- e. Motricidad fina:** Se refiere a movimientos de una o más partes del cuerpo sin amplitud y se enfoca en movimientos precisos con coordinación ojo-mano.
- f. Necesidades educativas motrices:** En niveles más altos, la alfabetización es problemática porque la actividad psicomotora no está enfocada. Además, pueden ocurrir los llamados problemas de aprendizaje, lo que dificulta el aprendizaje y el uso de ciertas habilidades.

### **Motricidad Fina**

Los especialistas han propuesto una serie de acciones de incidencia que consideran particularmente importantes. El equilibrio y la postura brindan a los niños una base de movimiento y comprensión del entorno. Sin estabilidad y apoyo para mantener una posición específica, los niños tienen dificultad para aprender nuevos movimientos (Morán, 2017).

Sin embargo, algunas habilidades motoras finas son precursoras de las habilidades motoras gruesas que muchos niños de estos dos grupos desarrollan simultáneamente. Ambas son tareas básicas que requieren diversos grados de control muscular y coordinación ojo-mano. En otras palabras, ayuda a los niños a desarrollar y planificar movimientos, lo que les permite moverse de forma más independiente y libre sin dirección ni supervisión. La libertad de movimiento, la motricidad fina y la motricidad gruesa son esenciales para el desarrollo de un niño (p.17).

El desarrollo de habilidades motoras finas también incluye elementos de coordinación motora, como los procedimientos de coordinación. La muñeca, la palma, el pulgar y el índice son la base para realizar todos los movimientos, mientras que los otros dedos medio, anular y meñique brindan un apoyo importante debido a su falta de músculo (p,18).

Otro factor importante es el movimiento de la abrazadera. El ajuste del dedo índice y el pulgar proporciona un ajuste óptimo para la mayoría de las tareas, como rasgar, perforar, pegar, cortar, coser, enhebrar, doblar, cortar y enhebrar (p,18).

### **Motricidad Gruesa**

Por lo tanto, aunque la psicomotricidad es utilizada por todos los días, especialmente los niños y niñas de 4 a 5 años desarrollan la psicomotricidad corriendo, trepando, saltando y jugando. Lo importante a tener en cuenta es el aprendizaje. Hay que actuar, manipular, conocer y corregir. Todo esto implica movimiento (Herrera, 2016).

Lo que se puede decir es que la psicología basada en el movimiento y la mente se utiliza en todo esto como un medio de expresión, comunicación y relación con quienes nos rodean. Toma esto en cuenta en sus pensamientos, sentimientos y socialización.

Según Baques (2001), “Las habilidades más comúnmente afectadas son la lectura, la escritura, el dibujo, la ortografía, la escucha, el habla, el razonamiento y las matemáticas, y se manifiesta antes de ingresar o durante los primeros siete años de vida (p.15).

## **2. Justificación de la investigación**

La presente investigación, hace su aporte teórico basándose en la presentación de diferentes teorías del aprendizaje fundamentadas principalmente en la corriente constructivista de Piaget y Vygotsky, las cuales fueron de gran utilidad para planificar los juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo motor de los niños participantes (Delgado 2017); de allí también su importancia metodológica y práctica con propuestas nuevas e innovadoras de desarrollo estratégico en aula. El aspecto social, también se ve beneficiado por la presente investigación a partir de lo que trae consigo un buen desarrollo psicomotor, permitiendo avanzar deportivamente a partir del dominio de movimiento corporal; profesionales mejor calificados, a partir de la mejora de la memoria, atención, etc que posibilita en el ser humano un buen desarrollo psicomotor.

## **3. Problema**

Comprender la psicomotricidad brinda importantes beneficios, incluido el dominio del movimiento físico, la mejora de la memoria, concentración, y creatividad de un niño, así como la posibilidad de conocer e interactuar con otros niños y enfrentar sus miedos; sin embargo, a pesar de esta enorme importancia, los problemas psicomotrices existentes son generalizados en el mundo. Sánchez (2005), en uno de sus trabajos realizados en ciudad de México, ya nos mencionaba que, los problemas psicomotrices, entre los niños son muy comunes en alumnos de preescolar, pues de un grupo de 25 alumnos, 4 a 5 de ellos pueden tener falta de coordinación de sus extremidades. En ese mismo contexto, Gibson (2020), desarrollando su investigación en la provincia constitucional del Callao, resaltó la falta de destreza psicomotriz en niños de 4 años; llegando a raíz de ello, a establecer estrategias de estimulación temprana como parte de la solución. Es importante

mencionar, que en las instituciones en las que de alguna manera se presta atención al desarrollo psicomotriz, el problema es menor e incluso hasta ausente, como se indica en el trabajo descriptivo de Chipana y Ordoñez (2018) realizado en una Institución Educativa Inicial de la ciudad de Pasco. Fruto, que no existe un programa específico de actividades orientadas a mejorar la psicomotricidad, en la Institución Educativa. En ese contexto se plantea el presente trabajo de investigación que busca de alguna manera mitigar la problemática relacionada con la variable psicomotricidad, enfocado a niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

Para efectos de la presente investigación nos formulamos el presente problema:

¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran los niveles psicomotores en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota?

#### **4. Conceptuación y operacionalización de variables**

##### **4.1. Definición conceptual**

**Variable independiente:** Juegos tradicionales.

Juegos educativos que permiten el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, despertando la curiosidad de los niños sobre el mundo que les rodea ya que aprenden de una mejor manera y su aprendizaje importa, lo que lleva a un mejor desarrollo humano (Moyolema, 2015).

**Variable dependiente:** Psicomotricidad

Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea (Berruezo, 2000).

##### **4.2. Definición operacional**

**Variable independiente:** Juegos tradicionales



Variable cualitativa, cuyo cumplimiento de aplicación en cada sesión de aprendizaje por parte de la docente investigadora, será evaluada de manera externa a través de una lista de cotejo, considerando las dimensiones: planificación, organización, ejecución.

**Variable dependiente:** Psicomotricidad

Variable cualitativa que será valorada por medio de una lista de cotejo aplicada a cada estudiante, teniendo en cuenta las dimensiones: construcción de la corporeidad, prácticas de actividades físicas, producción, participación en actividades físicas; con sus respectivos valores finales: Nivel bajo (0-5), nivel medio (6-10) y nivel alto (11-15).

## **5. Hipótesis**

La aplicación de juegos tradicionales, mejoran de manera significativa el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

## **6. Objetivos**

### **6.1. Objetivo general**

Determinar en qué medida, los juegos tradicionales, mejoran el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

### **6.2. Objetivos específicos**

- Determinar el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- Caracterizar la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

- Determinar el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- Comparar los niveles de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales.

## Metodología

### 1. Tipo y diseño de investigación

El propósito o finalidad de la investigación se ubica en la clasificación de investigación aplicada, dado que utiliza hallazgos de la investigación básica en situaciones prácticas, así como tiene carácter utilitario y su propósito es inmediato (Escudero y Cortez, 2018).

Consideró trabajar con una investigación preexperimental, empleando un solo grupo de estudio, de éste se obtuvo información en un momento antes y en un momento después, el esquema es:

G.E. 01 X 02

#### Donde:

GE: Grupo preexperimental

01: Datos Pretest

X: Estimulo

02: Datos Postest

### 2. Población y muestra

La investigación trabajó con una población de 54 niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, matriculados en el 2021

**Tabla 2**

*Estudiantes matriculados en la IEI N° 309, Chota.*

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
3 años	11	09	20
4 años	08	10	18
5 años	07	09	16
	26	28	54

Fuente: Nómima de matrícula del año 2021.

En tanto, para la muestra, se utilizó un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, seleccionando una muestra conformada por 16 estudiantes de 5 años.

**Tabla 3**  
*Muestra de estudio. IEI N° 309, Chota.*

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	07	09	16

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

### 3. Técnicas e instrumentos

#### *Lista de cotejo*

Se aplicó una lista de cotejo para recopilar información sobre las variables independientes y dependientes. Es decir, la evaluación parte de una lista de criterios o desempeño previamente establecidos. En estas listas solo se hace su presencia o ausencia mediante una escala binaria. Por ejemplo, sí-no, 1-0. (Gómez y Salas, 2013).

El presente estudio utilizó métodos inductivos y deductivos generalizados por tres expertos en metodología y dos en formación inicial.

#### **Indicar los métodos de validación de instrumentos...**

La información proviene directamente de la aplicación de una lista de verificación de preparación desarrollada por investigadores que incluye un juego de variables independientes. Y la aplicación de la lista de cotejo aplicada a cada estudiante se refiere a la adherencia a las variables psicomotrices dependientes.

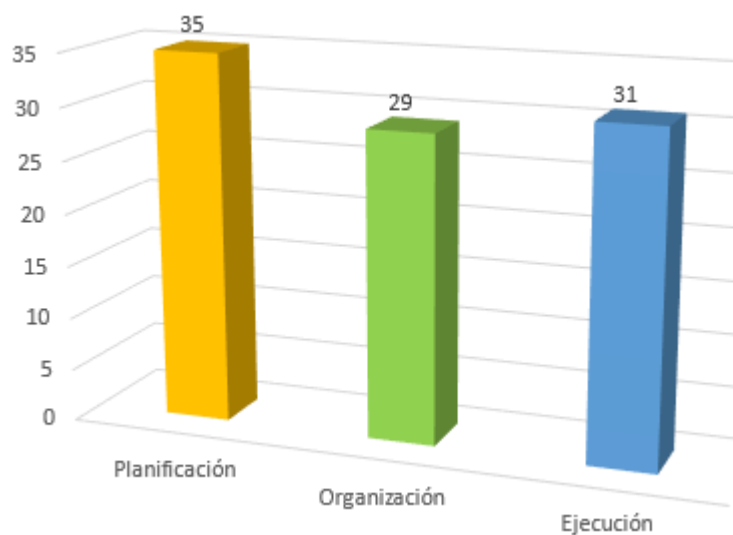
El procesamiento de datos a partir de la información obtenida de las muestras se realiza utilizando estadísticas descriptivas (descriptores de frecuencia, ubicación) para caracterizar la variable dependiente. Prueba t de Student para comparar el primero con el segundo (debido a los datos paramétricos). La herramienta de tecnología estadística utilizada es SPSS v24.

Para contrastar las hipótesis estadísticas se utilizaron pruebas t de Student para grupos relevantes, cubriendo todos los aspectos de las variables psicomotoras-dependientes.

## Resultados

Variable: Juego tradicionales

En relación con el segundo objetivo específico:

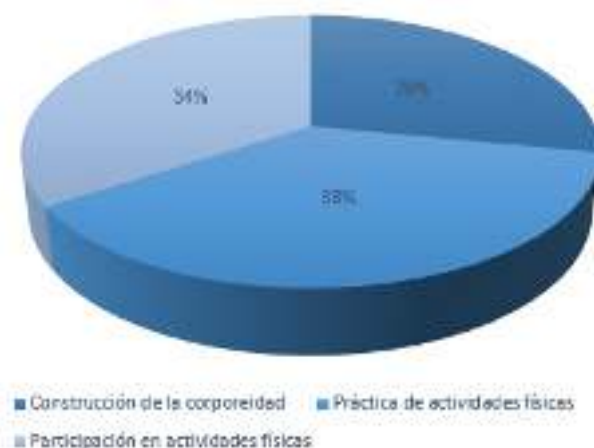


*Figura 1* juegos tradicionales en 10 sesiones de aprendizaje

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones consideradas para la variable independiente juegos tradicionales: Planificación 35 (70%), organización 29 (58%), ejecución 31 (62%) en una escala de 0 a 50 puntos posibles. De ellas, la dimensión “planificación” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “organización”, la menor, en diez sesiones de aprendizaje.

## Variable: Psicomotricidad

En relación con el primer objetivo específico.



**Figura 2** Nivel de resultados en el Pre Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.

La Figura 2 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pre Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, es la predominante con el 38%, seguida de Participación en actividades físicas con el 34% y Construcción de la corporeidad con el 28%.

**Tabla 4**

*Nivel de resultados en el Pre Test.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel Medio	5	31,3	31,3	31,3
	Nivel Alto	11	68,8	68,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

**Fuente:** Tabla 11

El nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, se muestra en la Tabla 4 (Pre Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 31.3% de estudiantes se encuentran inicialmente en el nivel medio, y el 68% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.

**En relación con el tercer objetivo específico.**



**Figura 3** Nivel de resultados en el Pos Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.

La Figura 3 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pos Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, al igual que en el Pos Test, también es la predominante con una puntuación de 86.25% (69 puntos de 80), seguida de Participación en actividades físicas con el 81.25% (65 puntos de 80) y Construcción de la corporeidad con el 63.75% (51 puntos de 80).

**Tabla 5**

*Nivel de resultados en el Post Test.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel Medio	3	18,8	18,8	18,8
Nivel Alto	13	81,3	81,3	100,0
Total	16	100,0	100,0	

**Fuente:** Tabla 12 de base de datos

El nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, se muestra en la Tabla 5 (Pos Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 18.8% de estudiantes se encuentran en el nivel medio, y el 81.3% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.



## En relación con el cuarto objetivo específico

**Tabla 6**

*Tabla Cruzada Pre Test - Pos Test*

		PosTest_		Total	
		Nivel Medio	Nivel Alto		
PreTest_	Nivel Medio	Recuento	3	2	5
		% dentro de PosTest_	100,0%	15,4%	31,3%
	Nivel Alto	Recuento	0	11	11
		% dentro de PosTest_	0,0%	84,6%	68,8%
Total	Recuento	3	13	16	
	% dentro de PosTest_	100,0%	100,0%	100,0%	

**Fuente:** Tabla 11, Tabla 12

En la Tabla 6 se compara los niveles de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales. En ella, se visualiza una cierta equivalencia positiva de proporciones en los niveles medio y alto respectivamente, del pre test y pos test (en ambos casos el nivel alto presentó mayor porcentaje de estudiantes respecto al nivel medio y bajo, en ese orden).

### Prueba de hipótesis

#### a. Planteamiento de hipótesis

##### *H0: Hipótesis nula*

El uso de los juegos tradicionales, no mejora el nivel de logro de la psicomotricidad, en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

##### *H1: Hipótesis alterna*

El uso de juegos tradicionales, mejora el nivel de logro de la psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

#### b. Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente: 0.05

#### c. Prueba estadística

## Normalidad

**Tabla 7**  
*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre-Test	,939	16	,338
Pos Test	,927	16	,215

De acuerdo con la Tabla 7, para la prueba de Shapiro – Wilk, los valores en el pre test y pos test son equivalentes a una distribución normal ( $p_1=0,338>0,05$ ,  $p_2=0,215>0,05$ ), por lo que, se elige la prueba estadística t de Student para la comparación estadística respectiva.

### d. Cálculo del p valor y toma de decisión

**Tabla 8**  
*Prueba t de Student para muestras relacionadas*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
	Desviación	Promedio	Inferior	Superior				
Pre Test -	-,438	,512	,128	-,711	-,164	-3,416	15	,004
Pos Test								

**Fuente:** Tabla 11, Tabla 12 de base de datos.

La Tabla 8, de la prueba paramétrica t de Student con su valor  $p = 0.004 < 0.05$  significa que se acepta la hipótesis alterna, es decir, los juegos tradicionales permiten mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

## **Análisis y discusión**

### **Análisis**

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones consideradas para la variable independiente juegos tradicionales tradicionales: Planificación 35 (70%), organización 29 (58%), ejecución 31 (62%) en una escala de 0 a 50 puntos posibles. De ellas, la dimensión “planificación” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “organización”, la menor, en diez sesiones de aprendizaje. Los resultados, básicamente se sustentan en la existencia de una planificación previa, bien elaborada por parte de la investigadora, que buscó la participación activa de los estudiantes, además de ser contextualizada e incluso apoyada en los puntos de vista de profesionales invitados. La Figura 2 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pre Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, es la predominante con el 38%, seguida de Participación en actividades físicas con el 34% y Construcción de la corporeidad con el 28%. En este caso, los estudiantes demostraron practicar habitualmente actividades físicas con miras a sentirse bien; también demostraron adoptar posturas corporales adecuadas en la mayoría de ellos. El nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, se muestra en la Tabla 5 (Pre Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 31.3% de estudiantes se encuentran inicialmente en el nivel medio, y el 68% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo. Este resultado, pone de manifiesto, que para la evaluación de entrada los estudiantes demostraron poseer un nivel de regular a alto en lo referente a psicomotricidad. Lo cual, en cierto modo, significa que en la muestra de estudio no está presente el problema de la psicomotricidad, al menos en los niveles detectados en la institución y que se puso de manifiesto en el planteamiento del problema. La Figura 3 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pos Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, al igual que en el Pos Test, también es la predominante con una puntuación de 86.25% (69 puntos de 80), seguida de Participación en actividades físicas con el 81.25% (65 puntos de 80) y Construcción de la corporeidad con el 63.75% (51 puntos de 80).

De este modo, la variación relativa de puntaje y/o porcentaje entre las dimensiones se mantiene tanto en el pre test así como en el pos test. El nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, se muestra en la Tabla 6 (Pos Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 18.8% de estudiantes se encuentran en el nivel medio, y el 81.3% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.

Al igual que en el caso del pre test, aquí también el nivel alto se presenta en la mayor cantidad de estudiantes participantes. La tabla cruzada indicada en la Tabla 7 permite comparar los niveles de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales. En ella, se visualiza una equivalencia de proporciones en los niveles medio y alto respectivamente, del pre test y pos test (en ambos casos el nivel alto presentó mayor porcentaje de estudiantes respecto al nivel medio y bajo, en ese orden). La Tabla 9, con  $p = 0.004 < 0.05$  para la prueba paramétrica t de Student, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente: Psicomotricidad, en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

## **Discusión**

Sobre la base de que la psicomotricidad aporta importantes beneficios como el dominio del movimiento corporal, mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño, así como la posibilidad de conocer y relacionarse con otros niños y de afrontar sus miedos, es que diferentes investigadores orientaron sus estudios sobre la ella, en relación con otras variables. Así, mencionamos a Delgado (2017), quien se permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo motor y psicomotor, de los niños-niñas, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, entre otras, las cuales inciden desfavorablemente en el rendimiento escolar.

Hecho que nos permitió ofrecer a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 309, Chororco, Chota, una guía con estrategias de trabajo y consolidado de juegos tradicionales más interesantes de la zona. Coincidiendo con lo actuado por Miranda (2017), quien coloca a los juegos tradicionales como actividades que poseen una valoración psicopedagógica inmensa, y que brinda, actividades recreativas para el progreso integral del educando y el redimir de una cultura recreativa de juegos en la comunidad educativa. Por otro lado, Bolívar (2019), al indicarnos que el juego puede ser un instrumento central de aprendizaje que aporta elementos dinamizadores de las relaciones entre el estudiante y el conocimiento, lo que implica una valoración más amplia e intencionada de su función formativa y pedagógica, tanto desde la perspectiva curricular como desde la didáctica y lúdica, nos motivó para hacer uso de alguna de sus estrategias en el desarrollo de nuestra investigación.

## Conclusiones

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

Considerando el valor de  $p = 0.004 < 0.05$ , de la prueba paramétrica t de Student, se acepta la hipótesis alterna de investigación, es decir, la aplicación de juegos tradicionales, permite mejorar los niveles de psicomotricidad, en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.

El nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, es de 31.3% en el nivel medio, y el 68%, en el nivel alto.

El nivel de aplicación de juegos tradicionales, durante las sesiones de aprendizaje con niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, fue: Planificación 70%, organización 58%, ejecución 62%.

El nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales, es de 18.8% en el nivel medio, y el 81.3%, en el nivel alto.

Los niveles de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales, presentan una equivalencia de proporciones en los niveles medio y alto respectivamente, del pre test y pos test (en ambos casos el nivel alto presentó mayor porcentaje de estudiantes respecto al nivel medio y bajo, en ese orden).

## **Recomendaciones**

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

Desarrollar investigaciones complementarias en la IEI N° 309, Chota, con la misma variable independiente: Estrategias lúdicas; y variable dependiente: psicomotricidad, considerando muestras de estudio con niveles bajo a regular en el Pre Test.

Implementar investigaciones similares, considerando la dimensión de evaluación respecto al cumplimiento de la variable independiente; para efectos de existencia de mayor control de desempeño de los estudiantes participantes.

Implementar investigaciones similares, considerando mayor cantidad de sesiones de aprendizaje para efectos de evidenciar las tendencias de aprendizaje.

Como un complemento a la presente investigación, verificar de qué modo se podría lograr que estudiantes del nivel bajo en el pre test pasen al nivel medio y/o alto en el pos test.

## Referencias Bibliográficos

- Baques, M. (2001). *Proyecto de activación de la inteligencia 2*. Madrid: Ediciones S. M.
- Bolivar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz*. Santa Fe de Antioquia - Colombia: Universidad Católica de Oriente.
- Bucher, H. (2006). *Transtornos psicomotores en el niño. Práctica en la reeducación psicomotriz*. Barcelona: Toray-Mason.
- Chipana, A., & Ordoñez, C. (2018). *Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de 5 años*. Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Comellas, M., & Perpinyá, A. (2006). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona: Ediciones CEAC S.A.
- Contreras , O., & Cecchini, J. (2007). Teoría de una educación física intercultural y realidad educativa en España. *Paradigma*, 07 - 47. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/236677116\\_Teoria\\_de\\_una\\_educacion\\_fisica\\_intercultural\\_y\\_realidad\\_educativa\\_en\\_espana](https://www.researchgate.net/publication/236677116_Teoria_de_una_educacion_fisica_intercultural_y_realidad_educativa_en_espana)
- Córdoba, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes*. Lima - Perú: Universidad César Vallejo.
- Delgado, M. (2017). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños*. Quito - Ecuador: Instituto Tecnológico Cordillera.
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación*. Machala - Ecuador: UT MACH.
- Gibson, Y. (2020). *Falta de destreza psicomotriz por la falta de estimulación temprana en niños de 4 años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Herrera, A. (2016). *Motricidad fina en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas del primer año de la Unidad Educativa Matovelle*. Quito: Universidad Central del Ecuador.



- Lavega, P. (2005). *En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el curriculum*. AULA, número 44.
- Mafla, M. (2013). *Influencia del desarrollo de la motricidad fina en la preescritura en niños y niñas de 3 a 5 años en las escuelas*. Napo: Repositorio Universidad Técnica del Norte.
- Mamani , Y., & Garcia, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor*. Puno - Perú: Universidad Nacional del Altiplano.
- Miranda, M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad*. Babahoyo - Ecuador : Universidad tecnica de Babahoyo.
- Morán, A. (2017). *Influencia de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes con discapacidad intelectual de 6 años en la Unidad Educativa Especializada Fiscal Carlos Rafael Mora Peñafiel*. Guayaquil-Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
- Ochoa, M., & Orellana, C. (2012). *Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotriz mediante la aplicación de juegos en los prescolares de 4 a 5 años en el centro educativo Latinoamericano*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Sánchez, I. (2015). *Problemas de psicomotricidad en niños de preescolar*. México D.F.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Trautmann, R. (2005). *Los juegos Tradicionales*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Úfele, R. (2014). *Juego, ternura y encuentro: Fundamentos en la primera infancia*. Serie indagaciones.
- Yllanes, A. (2019). *La socializacion en los niños a través de los juegos tradicionales*. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.
- Zavaleta, D. (2017). *Juegos tradicionales y corporales para mejorar la Psicomotrcidad en niños*. Trujillo - Perú: Universidad Nacional de Trujillo.

## **Anexos**

## Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 9**

*Matriz de operacionalización de variables.*

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	<b>Planificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión adecuada con la institución para la implementación de la propuesta de juegos tradicionales con fines de investigación.</li> <li>- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales es innovadora.</li> <li>- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales fomenta la participación de todos los niños.</li> <li>- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales tuvo en cuenta los aportes de otros docentes conocedores del tema.</li> <li>- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales ha sido debidamente contextualizada.</li> </ul>
	<b>Organización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene en cuenta una elección adecuada de espacios a utilizar para la propuesta de juegos tradicionales.</li> <li>- Tienen en cuenta una distribución adecuada de tiempos a cumplir en la propuesta de juegos tradicionales.</li> <li>- Tiene en cuenta una elección adecuada logística a utilizar para la propuesta de juegos tradicionales.</li> <li>- Tiene en cuenta una elección adecuada de estrategias de trabajo para la propuesta de juegos tradicionales.</li> <li>- Tiene en cuenta una organización adecuada de los juegos tradicionales según los objetivos de la actividad de aprendizaje</li> </ul>
	<b>Ejecución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La ejecución de los juegos tradicionales se desarrolló en un número necesario de sesiones de clase.</li> <li>- Todas las actividades de trabajo basadas en juegos tradicionales son concluidas en la respectiva sesión de aprendizaje</li> <li>- Fomenta la participación activa de todos los niños</li> <li>- Fomenta una motivación plena de todos los participantes</li> <li>- Hace uso de juegos tradicionales diversificados</li> </ul>

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
<b>Psicomotricidad</b>	<b>Construcción de la corporeidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza acciones motrices variadas con autonomía</li> <li>- Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.</li> <li>- Manifiesta sus emociones a través de gestos.</li> <li>- Manifiesta sus emociones a través de sus movimientos.</li> <li>- Manifiesta sus sentimientos a través de gestos.</li> </ul>
	<b>Práctica de actividades físicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien.</li> <li>- Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas.</li> <li>- Adopta posturas corporales adecuadas cuando desarrolla actividades físicas variadas.</li> <li>- Adquiere hábitos alimenticios saludables.</li> <li>- Cuida su cuerpo.</li> </ul>
	<b>Participación en actividades deportivas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas individuales.</li> <li>- Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades deportivas.</li> <li>- Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros.</li> <li>- Demuestra habilidades en diversas actividades o ejercicios físicos sujetos a determinadas normas.</li> <li>- Demuestra fuerza física en actividades competitivas.</li> </ul>

## Anexo 2. Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivo	Hipótesis	Metodología
<p>¿En qué medida las actividades recreativas mejoran los niveles psicomotores en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota?</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar en qué medida, los juegos tradicionales, mejoran el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>La aplicación de juegos tradicionales, mejoran de manera significativa el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Investigación explicativa</p> <p>Se desarrollo siguiendo el proceso de investigación pre experimental que según Hernández, Fernández y Bautista 2010, el esquema es: G.E. 01 X 02.</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>La población y muestra estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I. E.I. N°309 Chororco – Chota, 2022,</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Lista de cotejo</p>

	<p><b>Variable dependiente</b></p> <p><b>Psicomotricidad</b></p>	<p><b>Objetivo específico</b></p> <p>Determinar el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.</p> <p>Caracterizar la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.</p> <p>Determinar el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.</p> <p>Comparar los niveles de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota, antes y después de la aplicación de juegos tradicionales</p>	<p><b>Hipótesis específica</b></p> <p>La aplicación de juegos tradicionales, no mejoran de manera significativa el nivel de psicomotricidad en niños de 5 años, I.E.I. N° 309, Chororco, Chota.</p>	
--	------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

### Anexo 3. Instrumento

#### Lista de cotejo – variable: Juegos tradicionales

Implementación de la estrategia de juegos tradicionales en sesiones de aprendizaje en estudiantes de 5 años, IEI N° 309, Chota.

Docente evaluador: .....

No cumple = 0, Si cumple = 1

N°	Variable: juegos tradicionales	No	Si
<b>Dimensión 1: Planificación</b>			
1	- Gestión adecuada con la institución para la implementación de la propuesta de juegos tradicionales con fines de investigación.		
2	- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales es		
3	- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales fomenta la participación de todos los niños.		
4	- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales tuvo en cuenta los aportes de otros docentes conocedores del tema.		
5	- La planificación de la propuesta basada en juegos tradicionales ha		
<b>Dimensión 2: Organización</b>			
	- Tiene en cuenta una elección adecuada de espacios a utilizar para la propuesta de juegos tradicionales.		
7	- Tienen en cuenta una distribución adecuada de tiempos a cumplir en la propuesta de juegos tradicionales.		
8	- Tiene en cuenta una elección adecuada logística a utilizar para la propuesta de juegos tradicionales.		
9	- Tiene en cuenta una elección adecuada de estrategias de trabajo para la propuesta de juegos tradicionales.		
10	- Tiene en cuenta una organización adecuada de los juegos tradicionales según los objetivos de la actividad de aprendizaje		
<b>Dimensión 3: Ejecución</b>			
11	- La ejecución de los juegos tradicionales se desarrolló en un número necesario de sesiones de clase.		

12	- Todas las actividades de trabajo basadas en juegos tradicionales son concluidas en la respectiva sesión de aprendizaje		
13	- Fomenta la participación activa de todos los niños		
14	- Fomenta una motivación plena de todos los participantes		
15	- Hace uso de juegos tradicionales diversificados		

<b>Escala de valores</b>	
Nivel bajo	0 – 5
Nivel medio	6 – 10
Nivel alto	11 – 15



### Lista de cotejo – variable: Psicomotricidad

**Institución Educativa** : N° 309, Chota

**Sección** :

**Temática** : Psicomotricidad

**Docente responsable** :

**Fecha** :

Código del niño..... Edad..... Sexo.....


No cumple = 0, Si cumple = 1

N°	Ítem	SI	NO
	<b>Construcción de la Corporeidad</b>		
1	Realiza acciones motrices variadas con autonomía		
2	Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.		
3	Manifiesta sus emociones a través de gestos.		
4	Manifiesta sus emociones a través de sus movimientos.		
5	Manifiesta sus sentimientos a través de gestos.		
	<b>Práctica de actividades físicas</b>		
6	Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien.		
7	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas.		
8	Adopta posturas corporales adecuadas cuando desarrolla actividades físicas variadas.		
9	Adquiere hábitos alimenticios saludables.		
10	Cuida su cuerpo.		
	<b>Participación en actividades físicas</b>		
11	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas individuales.		

12	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades deportivas.		
13	Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros.		
14	Demuestra habilidades en diversas actividades o ejercicios físicos sujetos a determinadas normas.		
15	Demuestra fuerza física en actividades competitivas.		

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel Bajo	0 – 5
Nivel Medio	6 – 10
Nivel Alto	11 - 15

## Anexo 4. Validación de instrumentos



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE: "EDUCACIÓN"**

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIOS DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES**

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Loayza Palomino Victor R.

1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : "ISP" "NSCH"

1.3. TÍTULO DE LA TESIS : "Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años, I.E.I N°309 Chororco Chota."

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

		DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENA	EXCELENTE
INDICADORES	CRITERIOS	(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado			16		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				17	
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			16		
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica				18	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos			16		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar la consistencia del informe.				10	19
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico científicos.					19
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.					19
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				18	
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				18	
TOTAL				48	27	57


**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

.....

.....

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 776 = 0,88

LUGAR Y FECHA: 22 de Septiembre 2022



FIRMA DEL EXPERTO  
DNI 97369777

TELÉFONO 97640970



## PLAN DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO: "Juegos tradicionales para desarrollar la sicomotricidad en los niños de la L.E.I N° 309 Chororco, Chota."

### DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES: LOAYZA PALOMINO VICTOR DNI: 87 362777

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: SR. ADRIANO NOVOA

CELULAR: 976902670, TELÉFONO: \_\_\_\_\_, EMAIL: \_\_\_\_\_

ESTUDIOS REALIZADOS E INSTITUCIONES SUPERIORES:

A. BACHILLERATO: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

B. LICENCIATURA: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

C. MAESTRÍA: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

D. DOCTORADO: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

E. OTROS ESTUDIOS: PERIODISTA

INSTITUCIÓN (ES) DE TRABAJO: ISSP "Nuestra Señora de Chota"

Chota, 22 de Septiembre, 2022

  
FIRMA  
DNI: 87 36 2777



UNIVERSIDAD SAN PEDRO

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE: "EDUCACIÓN"

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIOS DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Marcos Díaz Taurino  
1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : I. E. N° 101038  
1.3. TÍTULO DE LA TESIS : "Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años, I.E.I N°309 Chororco Chota."

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

		DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENA	EXCELENTE
INDICADORES	CRITERIOS	(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado			16		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				17	
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			16		
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica				18	
SURGENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos			16		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar la consistencia del informe					19
CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos teórico científicos.					19
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.					19
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				18	
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				18	
TOTAL:				48	77	57

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:  $176 = 0,88$

LUGAR Y FECHA: 22 de Septiembre 2022

FIRMA DEL EXPERTO  
DNI 22420544

TELÉFONO 996568293





## PLAN DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

TÍTULO: "Juegos tradicionales para desarrollar la sicomotricidad en los niños de la I.E.I N° 309 Charvaco, Chota."

### DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES: Maroto Diaz Tamayo DNI: 27420544  
DIRECCIÓN DOMICILIARIA: Jr. Santa Rosa #936  
CELULAR: 996568293, TELÉFONO: \_\_\_\_\_, EMAIL: tamadezo64@hotmail.com

### ESTUDIOS REALIZADOS E INSTITUCIONES SUPERIORES:

A. BACHILLERATO: Universidad Nacional de Cajamarca  
B. LICENCIATURA: \_\_\_\_\_  
C. MAESTRÍA: Universidad César Vallejo  
D. DOCTORADO: \_\_\_\_\_  
E. OTROS ESTUDIOS: Diplomado en Gestión Educativa

INSTITUCIÓN (ES) DE TRABAJO: I. E. N° 101038

Chota, 22 de Septiembre 2022.

  
FIRMA  
DNI: 27420544



UNIVERSIDAD SAN PEDRO

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE: "EDUCACIÓN"

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIOS DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Marito Díaz Tausino
- 1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I. E. N° 101038
- 1.3. TÍTULO DE LA TESIS: "Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años, I.E.I N°309 Chororco Chota."


II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (1-9)	REGULAR (10-15)	BUENO (16-18)	MUY BUENA (19-20)	EXCELENTE (21-25)
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado			16		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				17	
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			16		
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica				18	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos			16		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar la consistencia del informe					19
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico conceptuales					19
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.					19
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				18	
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				18	
TOTAL				118	77	57

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN, 176 = 0,88

LUGAR Y FECHA: 22 de septiembre 2022

  
 FIRMA DEL EXPERTO  
 DNI 22420544  
 TELÉFONO 996568293



UNIVERSIDAD SAN PEDRO

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE: "EDUCACIÓN"

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIOS DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Mendoza Campos María elva  
 1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: esnte  
 1.3. TÍTULO DE LA TESIS: "Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años, LEI N°309 Chororco Chota."

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (1-9)	REGULAR (10-12)	BUENO (13-16)	MUY BUENO (17-18)	EXCELENTE (19-20)
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado			16		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				17	
ACTUALIZACIÓN	Está alineado al avance de la ciencia y la tecnología			16		
ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica				18	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos descriptivos y cualitativos				18	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar la consistencia del informe			16		
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico científicos.					19
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.					19
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					19
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				18	
TOTAL				48	21	57

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 776 = 0,88

LUGAR Y FECHA: es de septiembre 2008

  
 FIRMA DEL EXPERTO  
 DNI 87366789  
 TELÉFONO 97600954



## Anexo 5. Documento de autorización IE



Anexo 6. Documento de similitud del asesor



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE: “EDUCACIÓN”**

**DECLARATORIA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR**

Yo: **Ever Rojas Huamán**, docente del programa profesional de Educación inicial de la sede central filial Cajamarca, asesor de la investigación denominada:

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, I. E. I. 309 CHORORCOCHOYA.**

Doy fe, que la investigación realizada por: **Consuelo Bustamante Gálvez**, cumple con los requisitos establecidos por la Universidad San Pedro y la facultad de Educación, así como constato que tiene un índice de similitud del 30%, de verificable en el reporte del software anti plagio turnitin .

El suscrito ha analizado la investigación y reporte concluyendo que cada una de las coincidencias encontradas no constituyen plagio alguno. Por lo que, de acuerdo con los requisitos establecidos y en conocimiento, cumplen con todas las normas tales como el uso de citas, referencias, estructura y/o formatos establecidos por la Universidad San Pedro.

Cajamarca, 14 de octubre del 2022

Atentamente,

Rojas Huamán, Ever  
Código ORCID  
0000 0002 7914 2104

## Anexo 7: Matriz de datos

**Tabla 10**

*Variable independiente: juegos tradicionales*

Sesión	Planificación					Organización					Ejecución					Total general			
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	13
2	1	1	1	1	0	4	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	1	4	11
3	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	10
4	1	1	0	0	1	3	0	0	1	1	0	2	1	1	0	1	0	3	8
5	1	0	1	1	0	3	0	1	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	9
6	1	1	0	0	1	3	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	4	10
7	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	1	2	9
8	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	9
9	1	0	0	1	1	3	1	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	3	9
10	0	1	1	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	3	7
						<u>35</u>						<u>29</u>						<u>31</u>	<u>95</u>

**Tabla 11***Pre Test - Variable: Psicomotricidad*

	Construcción de la corporeidad					Práctica de actividades físicas						Participación en actividades físicas					Total		
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	It 11	It 12	It 13	It 14		It 15	S3
1	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	13
2	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11
3	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	3	11
4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	12
5	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	9
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	14
7	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	10
8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	9
9	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13
10	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	3	10
11	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	1	2	9
12	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	11
13	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	12
14	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	11
15	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	11
16	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	12
						<u>50</u>						<u>67</u>						<u>61</u>	<u>178</u>

**Tabla 12***Pos Test - Variable: Psicomotricidad*

	Construcción de la corporeidad					Práctica de actividades físicas						Participación en actividades físicas					Total				
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	It 11	It 12	It 13	It 14		It 15	S3		
1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14		
2	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11		
3	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	3	11		
4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	13		
5	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	9		
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15		
7	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11		
8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	9		
9	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13		
10	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	1	1	1	4	11		
11	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	1	2	9		
12	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	11		
13	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	13		
14	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	11		
15	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	12		
16	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	12		
						<u>51</u>							<u>69</u>							<u>65</u>	<u>185</u>

## Anexo 8. Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. DRE: Cajamarca
2. UGEL: Chota
3. I.E.I: 309 Chororco- Chota
4. LUGAR: Chota
5. DIRECTORA: María Vásquez Tingal Luisa
6. DOCENTE DE AULA: Vásquez Tingal Luisa
7. INVESTIGADORA: Bustamante Gálvez Consuelo
8. SECCIÓN: 5 años

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “El lobo”

III. **EVALUACION:** Observación directa

IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li></ul>	Realiza juegos de manera autónoma y reconoce su izquierda y derecha

V. **PLANIFICACION DE ACTIVIDADES:**

## 1. INICIO

### Asamblea

- Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomadora acuerdos sobre reglas del juego
- La docente conjuntamente con los niños plantea las reglas de juego de manera concertada con los niños y niñas para lo cual utilizamos preguntas como: ¿Cómo nos comportaremos durante el trabajo?, ¿Cómo debo participar en los juegos?,etc. los niños y niñas responden y se van tomando en cuenta sus opiniones.
- Luego presentamos los materiales con los que se va trabajar (disfraz)
- La maestra saca sus saberes previos de los niños.
- Muestra los materiales y hacemos las preguntas ¿para qué sirve este material?, ¿Qué puedo hacer con estos materiales?, ¿serán iguales todos? ¿Por qué?
- ¿A que pueden jugar con este disfraz? ¿tienen algún disfraz en casa?

### Calentamiento

- Los niños corren libremente por el campo juntamente con la maestra por diferentes partes del campo, ¿De qué otra manera podemos correr?, moviendo las manos, manos arriba y abajo, tocar las orejas y los hombros, tocando los talones con las yemas de las manos, brazos alternados, ¿cómo corren los animales? El pato, el caballo, perro, gato, etc. ahora imitamos como vuelan la mariposa, pajaritos, como rueda un ovillo, etc.
- Los niños responden a las preguntas: ¿Qué ejercicios hicieron? ¿Para qué hicieron? ¿Por qué calentamos el cuerpo antes de jugar?
- ¿Qué pasaría sino calentaríamos el cuerpo? ¿alguna vez sentiste algo? ¿Qué hiciste? o ¿Qué harías?
- El propósito de hoy: “jugamos al lobo”.

## 2. DESARROLLO

### a. Expresividad motriz:

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar con la mascar?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado al lobo? ¿Cómo se juega al lobo? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para el juego del lobo.
- Un niño voluntario será al lobo (disfraz del lobo), el niño que sabe el juego explica cómo se juega al lobo y se van ubicando de acuerdo a lo que el llame por su nombre.
- La docente juntamente con los niños se ubica en una columna cogidos de la cintura y empiezan a dar vuelta mientras cantan. Juguemos en el bosque mientras que el lobo está y cuando termina la canción preguntan: ¿Lobo que estás haciendo?; Así sucesivamente, hasta que esté completamente listo para salir y atrapar a alguno, que tomará su lugar.

#### b. Momento de la relajación

- Los niños hacen balanceos con un brazo, luego con una pierna, luego con su cabeza, ¿de qué otra forma puede balancearte?

#### c.-Expresión gráfico – plástico.

- Las docentes les entregara una hoja de papel bond para que dibujen el juego que hemos realizado.
- Los niños comparten sus dibujos a través del sorteador: ¿Qué es lo que más te gusto del juego?, ¿Qué te gustaría ser?, ¿Qué material utilizaron?

#### 3.-CIERRE:

- Verbalización:
- Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados. Se les pregunta ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo nos desplazamos?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos?, ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?, ¿Cómo se llamó el juego que realizaron? ¿Cómo debemos cuidar nuestro cuerpo?, ¿Lo que aprendimos hoy será útil para la vida?

## VI. Bibliografía



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

## VII. Anexo

### EL LOBO

Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras jugamos el lobo dirá. Mmmmmm aaaaaa me estoy levantando. Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras cantamos el lobo dirá. Me estoy bañando. Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras bailamos el lobo dirá. Me estoy vistiendo. Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras jugamos el lobo dirá. Jaaaaa Me estoy poniendo los zapatos. Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras cantamos el lobo dirá. Me estoy peinando. Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras saltamos el lobo dirá. jjjaaaaa ya estoy listo para comérmelos a todos y mientras corremos el lobo vendrá.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

#### “Las Escondidas”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

AREA	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación
------	-------------	-------------	-----------	-------------------------

<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza movimiento de girar, voltear controlando su cuerpo en el espacio.  combina movimientos motrices como correr rápido.
------------------------	--------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

### 1. INICIO

Asamblea o inicio

- Los niños acuerdan las normas de convivencia para salir al patio.
- Arman una rompecabeza de los niños y niñas participando en juegos tradicional.
- Dialogan ¿Qué imágenes formaron?,¿Qué hacen los niños de los rompecabezas?,¿Les gusta jugar?, ¿Alguna vez han participado en algún de este juego?, ¿Conocen las reglas de este juego?, ¿Cuáles son?,¿A que juegan en su jardín?,¿Cuáles son reglas de sus juegos favoritos?,¿Les gustaría

participar en algunos de estos juegos?,¿Crees que es importante que los niños participen en juegos?,¿Por qué?,¿Que es importante para poder participar de los juegos?,¿son importantes las reglas o instrucciones para poder participar en el juego?,¿Qué sucedería si los juegos no tienen reglas?,¿Por qué?.

#### Calentamiento

- Los niños corren libremente por el campo juntamente con la maestra por diferentes partes del campo, ¿De qué otra manera podemos correr?, moviendo las manos, manos arriba y abajo, tocar las orejas y los hombros, tocando los talones con las yemas de las manos, brazos alternados, ¿Cómo corren los animales? El pato, el caballo, perro, gato, etc. ahora imitamos como vuelan la mariposa, pajaritos, como rueda un ovillo, etc.
- Los niños juntamente con la docente hacen ejercicios de flexión de la rodilla hacia adelante y las giramos hacia adentro y fuera con las piernas abiertas. Tobillos: los giramos hacia los lados con la punta del pie. Todo el cuerpo: nos sacudimos.
- Los niños responden a las preguntas: ¿Qué ejercicios hicieron? ¿Para qué hicieron? ¿Por qué calentamos el cuerpo antes de jugar?
- ¿Qué pasaría sino calentáramos el cuerpo? ¿alguna vez sentiste algo? ¿Qué hiciste? o ¿Qué harías?
- El propósito de hoy: “jugamos a las escondidas”.

#### a. Expresividad motriz:

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar sin ningún material?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado a las escondida? ¿Cómo se juega las escondidas? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para el juego de las escondidas.
- Los niños en lluvia de ideas con la maestra dan una conclusión que las escondidas es un juego tradicional que consiste en jugar en grupo y ellos eligen quien cuenta ya sea con una canción en la casa de pinocho todos cuentan hasta ocho.

- Si quedan dos se definen con piedra papel o tijera.
- La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
- Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "**el que no se ha escondido, tiempo ha tenido**" y comenzar a buscar a los demás.
- Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
- Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.
- Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.
- . Cuenta al que se encuentra primero.
- Los niños empiezan a jugar de acuerdo a las normas dadas por todos.

#### **b. Momento de la relajación**

- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada las actividades.

#### **c. Expresión gráfico – plástico**

- Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.
- Los niños comparten sus dibujos a través del sorteador: ¿Qué es lo que más te gusta del juego?, ¿Qué te gustaría ser?, ¿Qué material utilizaron?

### **3. CIERRE**

- Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados. Se les pregunta ¿Les gusta?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos?, ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?
- Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializan.

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

#### IV. Bibliografía

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

#### V. Anexo

##### Las escondidas

1. El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamado "el policía" o "el que la liga".
2. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
3. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "**el que no se ha escondido, tiempo ha tenido**" y comenzar a buscar a los demás.
4. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
5. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.

Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.

- Edad recomendada** 3 o 4 años
- ¿Dónde se juega?** En casa o en el exterior
- Número de jugadores** Más de 1
- Materiales necesarios** Un lugar para contar que sirva de "casa"

### SESION DE APRENDIZAJE N° 03

#### “Mata gente”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación
------	-------------	-------------	-----------	------------------------

<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Muestra su dominio de su lateralidad.  Realizan movimientos óculo manual y equilibrio dinámico.
------------------------	--------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

## II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

### 1. INICIO

#### Asamblea

- Los niños acuerdan las normas de convivencia para salir al patio
- En asamblea la maestra anticipa a los niños la actividad que se realizara, se les muestra los materiales y se realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con las pelotas?, ¿Para qué sirve las pelotas?, ¿Con que parte de nuestro cuerpo podemos utilizar las pelotas?,¿Tienes pelotas en casa?,¿Qué pasaría si no tuvieran una pelota en casa?

#### Calentamiento

- Los niños corren libremente por el campo juntamente con la maestra por diferentes partes del campo, ¿De qué otra manera podemos correr?, moviendo las manos, manos arriba y abajo, tocar las orejas y los hombros, tocando los talones con las yemas de las manos, brazos alternados, ¿Cómo corren los animales? El pato, el canguro, conejo, gato, etc. ahora imitamos como vuelan la mariposa, pajaritos, como rueda un ovillo, etc.

- Los niños juntamente con la docente hacen ejercicios de flexión de la rodilla hacia adelante y las giramos hacia adentro y fuera con las piernas abiertas. Tobillos: los giramos hacia los lados con la punta del pie. Todo el cuerpo: nos sacudimos.
- Los niños responden a las preguntas: ¿Qué ejercicios hicieron? ¿Para qué hicieron? ¿Por qué calentamos el cuerpo antes de jugar?
- El propósito de hoy: “jugamos al gato y el ratón”, responder diferente pregunta
- El propósito de hoy: “Al mata gente”

## **2. DESARROLLO**

### **a. Expresividad motriz:**

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar con la pelota?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado al mata gente? ¿Cómo se juega el mata gente? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para el juego el mata gente
- Un niño voluntario explica el juego como se juega con lluvia de ideas con sus compañeros respetando las normas y con el acompañamiento de la maestra empiezan a jugar.
- Juegan “a la mata gente”. - Dos niños se colocan a cierta distancia para tirarse la pelota, en el centro se colocan los demás niños cuidándose de que la pelota no les alcance si alcanza a uno de ellos este reemplazará a cualquiera de los que están con la pelota. - Durante el juego los Niños y Niñas ejercitan su lateralidad y capacidades físicas como agilidad, velocidad, coordinación, equilibrio, fuerza.
- Dos niños voluntarios se ubican en el campo que les corresponda, los demás niños se ubican en el centro de acuerdo a las reglas del juego; y empiezan a rodar la pelota, si llega a topar a uno sale de juego, se sienta a observar y así sucesivamente hasta llegar al último.

### **b. Momento de la relajación**

- Se acuestan y respiran profundo tomando y exhalando el aire.

### c. Expresión gráfico – plástico

- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

### 3. CIERRE

- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.
- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?

### III. Evaluación

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### IV. Bibliografía

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

### V. Anexo

#### El juego de matagente

1.- De cuatro a más participantes

2.-Balón

#### Reglas del juego

1.-Se eligen dos personas que se ubicarán en los extremos y tirarán las bolas (de Vóley de preferencia)

2.-El resto de jugadores se pondrán en medio y deberán escapar de las pelotas esquivándolas.

3.-Si alguien recibe un pelotazo al siguiente juego era de quienes tenían que lanzar ósea “los mata gentes”.

4.-Si recibes la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía “QUECHI!” y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (oportunidad a que te caiga la pelota)



5.-Cuando quedaba 1 solo Jugador a Eliminar se contaba las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador, si lo esquivaba todo, todos sus demás compañeros volvían al campo.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### “El ratón y el gato”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

AREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Coordina sus movimientos realizando acciones diversas, al momento de participa en juegos tradicionales

#### II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

##### 1. INICIO

Asamblea o inicio

- Se realiza las rutinas diarias.
- Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomadora acuerdos sobre reglas del juego
- La docente conjuntamente con los niños plantea las reglas de juego de manera concertada con los niños y niñas para lo cual utilizamos preguntas como:

¿Cómo nos comportaremos durante el trabajo?, ¿Cómo debo participar en los juegos?, etc. los niños y niñas responden y se van tomando en cuenta sus opiniones.

- Luego presentamos los materiales con los que se va trabajar (mascaras)
- La maestra saca sus saberes previos de los niños.
- Muestra los materiales y hacemos las preguntas ¿para qué sirve este material?, ¿Qué puedo hacer con estos materiales?, ¿serán iguales todos? ¿Por qué?
- ¿A que pueden jugar con estas mascararas? ¿tienen algunas mascas en casa?

#### Calentamiento

- Los niños corren libremente por el campo juntamente con la maestra por diferentes partes del campo, ¿De qué otra manera podemos correr?, moviendo las manos, manos arriba y abajo, tocar las orejas y los hombros, tocando los talones con las yemas de las manos, brazos alternados, ¿cómo corren los animales? El pato, el caballo, perro, gato, etc. ahora imitamos como vuelan la mariposa, pajaritos, como rueda un ovillo, etc.
- Los niños hacen diversos ejercicios de calentamiento de acuerdo a su creatividad como, por ejemplo: Caminando en punta de pies, de talones, saltando con un pie, con los dos pies, etc.
- Los niños responden a las preguntas: ¿qué ejercicios hicieron? ¿para qué hicieron? ¿por qué calentamos el cuerpo antes de jugar?
- ¿Qué pasaría sino calentaríamos el cuerpo? ¿alguna vez sentiste algo? ¿Qué hiciste? o ¿Qué harías?
- El propósito de hoy: “jugamos al gato y el ratón”, responder diferente pregunta

## 2. DESARROLLO

### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar con las máscaras?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado al gato y el ratón? ¿Cómo se juega el gato y el ratón? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para jugar al gato y el ratón

- Un niño voluntario explica el juego como se juega con lluvia de ideas con sus compañeros respetando las normas y con el acompañamiento de la maestra empiezan a jugar, todos los niños se cogen de la mano y forman un círculo, un niño hace de puerta y los dos niños voluntarios se ubican en su respectivo lugar.
- Los niños vuelven a dar las reglas básicas para realizar el juego “El gato y el ratón”
- El gato y al ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.
- Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón.
- Al ritmo de la canción: ratón que te coge el gato, ratón que te va a coger, si no te coge esta noche, mañana te cogerá.
- El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.
- El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.
- Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.
- Terminará el juego cuando todos los integrantes hayan participado

#### **b. Relajación**

- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad.

#### **c. Expresión gráfico – plástico**

- Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.

## **2. CIERRE**

Verbalización:

- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día’
- Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializa.

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### **IV. Bibliografía**

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

### **V. Anexo**

#### **El ratón y el gato**

Se elige a dos participantes, uno o una será el ratón y el otro u otra será el gato. Todos los y las demás participantes formarán un círculo tomado de las manos. Seguidamente se realiza el diálogo entre el gato y el ratón. Luego el ratón sale corriendo y procurará no ser atrapado por el gato luego cogidos de la mano empiezan a cantar todos Talan uno, talan dos, talan tres, talan cuatro, talan 5 talan siete, talan 8 talan, nueve talan diez, talan, 11,talan 12,luego el gato pregunta está el señor ratón ,el niño de la puerta responde a quien buscan, el gato responde al señor ratón para que será no está regresa a las 5 , luego vuelven a cantar dando vueltas hasta llegar al número 5 ,el señor gato vuelve a pregunta y la puerta contesta junto con el señor ratón está el señor ratón sí luego contesta el ratón el gato le dice te he traído u pedazo de quesito deseo invitarte el ratón le dice no estoy lleno yo estoy diambre y quiero comerte.

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**

### **“Las Canicas”**

#### **I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE**

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporal mente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Desarrolla la motricidad fina Coordina óculo manual

## II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

### 1. INICIO

Asamblea o inicio

- Se realiza las rutinas diarias.
- Los niños acuerdan las normas de convivencia para salir al patio
- En asamblea la maestra anticipa a los niños la actividad que se realizara, se les muestra los materiales y se realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con estas canicas?, ¿Para qué sirve las canicas?, ¿Con que parte de nuestro podemos utilizar las canicas?,¿Tienes canicas en casa?,¿Qué pasaría si no tuvieran unas canicas en casa?

calentamiento

- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento de acuerdo a su creatividad como, por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la docente lo requiera.
- Alumnos voluntarios reconocen algunos juegos por sus padres.

- **Se comunica el propósito de la sesión:** hoy día vamos a jugar a la canica.

## 2. DESARROLLO

### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar con las canicas?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado a las canicas? ¿Cómo se juega las canicas? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para jugar a las canicas.
- Un niño reparte las canicas a los niños para jugar.
- Los niños eligen su lugar para jugar, luego hacen un hoyo y una línea a unos cinco metro para tirar sus canicas.
- Los niños se agrupan de dos para realizar el juego "las canicas"
- Los niños explican con apoyo de la maestra sobre las canicas es un juego infantil que consiste en sacar las canicas del círculo. Trazamos un círculo de unos 30 centímetros en el suelo y cada uno de los jugadores coloca el mismo número de canicas en el centro del círculo (tres, cuatro o cinco). El objetivo de este juego es sacar las canicas del círculo, las canicas que salgan del círculo serán del jugador que las haya sacado poso con los participantes cogidos de la mano.  
Terminará el juego cuando todos los integrantes hayan participado
- Un grupo sale a jugar para que sus compañeros observen y así puedan jugar con su compañero.

### b. Relajación

- Les invitamos descansar en el lugar que ellos elijan (petates o bancas)
- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad
- Los niños en estado de relajación conversan brevemente sobre lo que cada uno jugó, se mencionará si hubo algún incidente, y procederá a la relajación.

### c. Expresión grafico – plástico

- Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.

### **3. CIERRE**

- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### **IV. Bibliografía**

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

### **V. Anexo**

#### **Las canicas**

El primer jugador empieza con el lanzamiento de todas sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar al hoyo. Luego hace lo mismo su oponente. El jugador que tenga más canicas en el hoyo (o el jugador que tenga alguna de sus canicas más cerca del hoyo) empieza la segunda parte del juego.

El objetivo de este juego es sacar las canicas del círculo, las canicas que salgan del círculo serán del jugador que las haya sacado. El juego se acaba cuando no quedan canicas en el círculo. Se explicará a los niños el desarrollo del juego con una prueba práctica. El juego consiste en golpear. El primer golpe se le llama chiva, el segundo pie, el jugador tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario y al tercero tute y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la canica.

Normas:

Cada jugador podrá ir a golpear cualquier canica. Si falla, no perderá los golpes conseguidos hasta el momento y pasará el turno a otro jugador. Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el jugador podrá decir “pido pardo”, que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero por si lo contrario, un jugador que tenga protegida su canica y diga “no vale pardo” no se podrán limpiar los obstáculos existentes.

Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica. La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a uñeta) o con la última falange del dedo pulgar. Algunos jugadores jugaban a partidas llamadas “a verdad” o “a mentira”, que significaba que, si jugabas “a verdad” y perdías, tenías que darle una canica a tu rival, si jugabas “a mentira” y perdías no le dabas canicas.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### “La mancha”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicadores
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Juega de manera autónoma combinando sus habilidades motrices.

#### II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

##### 1. INICIO

Asamblea o inicio

- Se realiza las rutinas diarias.



- Arman una rompecabeza de los niños y niñas participando en juegos tradicional.
- Dialogan ¿Qué imágenes formaron?,¿Qué hacen los niños de los rompecabezas?,¿Les gusta jugar?, ¿Alguna vez han participado en algún de este juego?, ¿Conocen las reglas de este juego?, ¿Cuáles son?,¿A que juegan en su jardín?,¿Cuáles son reglas de sus juegos favoritos?,¿Les gustaría participar en algunos de estos juegos?,¿Crees que es importante que los niños participen en juegos?,¿Por qué?,¿Que es importante para poder participar de los juegos?,¿son importantes las reglas o instrucciones para poder participar en el juego?,¿Qué sucedería si los juegos no tienen reglas?,¿Por qué
- Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego.  
Calentamiento
- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la docente lo requiera.
- Alumnos voluntarios reconocen algunos juegos por sus padres.
- **Se comunica el propósito de la sesión:** hoy día vamos a jugar a la mancha

## 2. DESARROLLO

### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar sin material?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado a la mancha? ¿Cómo se juega la mancha? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para jugar a la mancha.
- Un niño voluntario dirige el juego, pregunta: el primero que levanta la mano es la mancha.
- La mancha es un juego infantil que consiste en jugar en grupo.
- Se elige a una persona para que sea la mancha.
- Luego esta tiene que tocarles a los demás participantes.

- Los participantes tienen que intentar escaparse de la mancha. Cuando la mancha toca a alguien, deja de atrapar y la persona se convierte en mancha.
- Los niños empiezan a jugar a la mancha de acuerdo a las indicaciones dadas.

#### **b. Relajación**

- Les invitamos a descansar en el lugar que ellos elijan (petates o bancas)
- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad
- Los niños en estado de relajación conversan brevemente sobre lo que cada uno jugó, se mencionará si hubo algún incidente, y procederá a la relajación.

#### **c. Expresión Gráfica -plástica**

- Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada

### **3. Cierre**

- Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### **IV. Bibliografía**

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

### **V. Anexo**

#### **La mancha**

La mancha es un juego simple y clásico que todo el mundo conoce. En algunos lugares, se le conoce como “la lleva”, “la chapada” o “la pica”. Generalmente, los niños son los que más disfrutan de este juego, pero los adultos también lo pueden jugar.

Se juega de 2 jugadores o más. Uno camina en 4 patas (esa es la mancha) y los demás van parados. Cuando la mancha toca a alguno de los que están parados se convierte en mancha. La mancha no se para siguen los 2 en 4 patas.

Se elige a una persona para que sea «la mancha». luego esta debe atrapar a las y los demás participantes. los y las participantes tienen que intentar escaparse de la mancha. cuando la mancha toca a alguien, deja de atrapar y la persona atrapada se convierte en mancha.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

#### El rayuelo”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Usa habilidades básicas como saltar en los que expresa sus emociones.

## II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

### 1. INICIO

#### Asamblea

- Los niños acuerdan las normas de convivencia para salir al patio
- En asamblea la maestra anticipa a los niños la actividad que se realizara, se les muestra los materiales y se realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con este material?, ¿Para qué sirve este material?, ¿Con que parte de nuestro podemos utilizar este material?,¿tienes un rayuelo en tu casa?,¿Qué pasaría si no tuvieran un rayuelo en casa?
- Alumnos voluntarios Se realiza las rutinas diarias.
- Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego.
- comentan sobre juegos que sus padres les enseñan en casa.

#### Calentamiento

- Los niños corren libremente por diferentes partes del campo, la docente pregunta como corren sus animales que tienen en su casa, los niños corren en puntas de pies, sobre los talones- Sobre el borde externo del pie- Con las puntas juntas- Con los talones, levantando la pierna contraria flexionada por la rodilla.
- Balancear el cuerpo mediante un movimiento pendular. sobre un solo pie. Después intentarlo con el otro pie. → Balancear una pierna con apoyo en la otra.
- **Se comunica el propósito de la sesión:** hoy día vamos a jugar al rayuelo.

### 2. DESARROLLO

#### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar este material?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado a la rayuela? ¿Cómo se juega la rayuela? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para jugar el rayuelo.

- Un niño voluntario dirige el juego, pregunta: el primero que levanta la mano empieza, luego los niños dibujan el rayuelo en el piso para jugar con apoyo de la docente.
- Una niña explica las reglas básicas para jugar a la rayuela.
- La docente con lluvia de ideas de los niños da las instrucciones para jugar como: Para empezar el juego se lo primero y principal para iniciar este juego es tener el esquema de La Rayuela en el suelo.
- Para ello toma una tiza y dibuja el diagrama, agregando cada uno de los números y delimitando el espacio de “la tierra” y el “cielo” con un semicírculo.
- Primero ubica a los jugadores según el orden de participación, puede ser con una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después.
- Todos están situados en el espacio delimitado como “tierra”. El primer participante tomará la piedra plana y la apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela.
- El cuadro en el que se ha lanzado la piedra se denomina “casa” y no puede ser pisado por el jugador. Empezará a saltar con un pie cuando haya una sola casilla o dos pies si se trata de una casilla doble. El objetivo es pasar por cada uno de los cuadros, ida y vuelta, sin salirse del esquema y sin pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se encuentra la piedra. El jugador debe llegar hasta el “cielo” y cuando va de regreso a la “tierra” debe recoger la piedra de la casilla sin perder el equilibrio.
- El primer niño empieza tirando su piedra en el número 1 y se va saltando según las indicaciones dadas.

## **b. Relajación**

- Les invitamos descansar en el lugar que ellos elijan (petates o bancas)
- Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad
- Los niños en estado de relajación conversan brevemente sobre lo que cada uno jugó, se mencionará si hubo algún incidente, y procederá a la relajación.

### **c. Expresión Gráfica -plástica**

- Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.

### **3. Cierre**

- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día

## **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

## **IV. Bibliografía**

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

## **V. Anexo**

### **La rayuela**

Lo primero y principal para iniciar este juego es tener el esquema de La Rayuela en el suelo. Para ello toma una tiza y dibuja el diagrama, agregando cada uno de los números y delimitando el espacio de “la tierra” y el “cielo” con un semicírculo. Si tienes dudas sobre cómo debe dibujarse, puedes ayudarte de una imagen. Ten en cuenta que los tamaños de los cuadros pueden ir variando según la edad de los participantes. También puedes utilizar tizas de diferentes colores para agregarle variedad al diseño.

i ya tienes los materiales, podemos iniciar con la partida de La Rayuela. Primero ubica a los jugadores según el orden de participación, puede ser con una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después. Todos están situados en el espacio delimitado como “tierra”. El primer participante tomará la piedra plana y la apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela.

El cuadro en el que se ha lanzado la piedra se denomina “casa” y no puede ser pisado por el jugador. Empezará a saltar con un pie cuando haya una sola casilla o dos pies si se trata de una casilla doble. El objetivo es pasar por cada uno de los cuadros, ida y vuelta, sin salirse del esquema y sin pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se

encuentra la piedra. El jugador debe llegar hasta el “cielo” y cuando va de regreso a la “tierra” debe recoger la piedra de la casilla sin perder el equilibrio.

Si alguno de los jugadores pisa alguna de las líneas, perderá el turno y seguirá el próximo participante. Cada jugador tiene tres turnos para lograr acertar a cada uno de los cuadros que irán de manera numeral ascendente. Al volver al próximo turno, cada jugador debe reanudar el juego desde la última casilla en la que había fallado. El único espacio donde se puede descansar es una vez llegado al “cielo”. La primera persona en completar todo el recorrido, será quien gane el juego. ¡A que es bastante sencillo y divertido!

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**

### **“El lobo se fue a la guerra”**

#### **I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE**

<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos.

#### **II. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

##### **1. INICIO**

Asamblea o inicio

- Se realiza las rutinas diarias.
- Arman una rompecabeza de los niños y niñas participando en juegos tradicional.
- Dialogan ¿Qué imágenes formaron?,¿Qué hacen los niños de los rompecabezas?,¿Les gusta jugar?, ¿Alguna vez han participado en algún de este juego?, ¿Conocen las reglas de este juego?, ¿Cuáles son?,¿A que juegan en su jardín?,¿Cuáles son reglas de sus juegos favoritos?,¿Les gustaría participar en algunos de estos juegos?,¿Crees que es importante que los niños participen en juegos?,¿Por qué?,¿Que es importante para poder participar de los juegos?,¿son importantes las reglas o instrucciones para poder participar en el juego?,¿Qué sucedería si los juegos no tienen reglas?,¿Por qué
- Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego.  
Calentamiento
- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la docente lo requiera.
- Alumnos voluntarios reconocen algunos juegos por sus padres.
- **Se comunica el propósito de la sesión:** hoy día vamos a jugar a el lobo se fue a la guerra

## 2. DESARROLLO

### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar con el disfraz?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado al lobo se fue a la guerra? ¿Cómo se juega al lobo? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para el juego del lobo que se fue a la guerra.
- Un niño que sabe el juego sale a explicar y como se juega con poyo de la docente explica que el juego consiste en elegir a un niño o niña para que haga el papel del lobo y los demás niños formaran una ronda o circulo cantando el



lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá ,vendrá para la pascua o para navidad lobo que estás haciendo ; el lobo responde estoy poniendo mi zapato y así sucesivamente hasta que lobo se acerca diciendo estoy listo para comerles los demás niños tratan de correr para no dejarse atrapar del lobo - Durante el desarrollo del juego los Niños(as) ejercitan su lateralidad, como algunas capacidades físicas coordinación, velocidad

- Los niños empiezan a jugar cogidos de las manos formando un círculo, dan vueltas contando la canción, cuando termina la canción todos saltado preguntan a la lobito, lobito que estás haciendo.
- Luego los niños corren por diferentes partes del campo, el lobo corre atraparles y cuándo ya les atrapado el resto se convierten en lobos y le ayudan atraparlo.

#### **b. Relajación**

- Se acuestan en el piso, simulan dormir la docente pasa diciendo ustedes son campeones y todos responden si somos campeones.

#### **c. Expresión grafica-plástica**

- - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

### **3. CIERRE**

- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.
- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### **IV. Bibliografía**

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

### **V. Anexo**

## EL LOBO SE FUE A LA GUERRA

El lobo se fue a la guerra, no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o para navidad lobo lobito que estás haciendo; el lobo responde estoy poniendo mi zapato y así hasta que lobo se acerca diciendo estoy listo para comerles los demás niños tratan de correr para no dejarse atrapar del lobo por diferentes partes del campo, luego los que están comidos se convierten en lobos y le ayudan de atrapar a los que faltan.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

#### “Los chapitas”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Juega de manera autónoma combinado sus habilidades motrices

#### II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

##### 1. INICIO

Asamblea o inicio

- Se realiza las rutinas diarias.

- En asamblea la maestra anticipa a los niños la actividad que se realizará, se les muestra los materiales y se realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con este material?, ¿Para qué sirve este material?, ¿Con que parte de nuestro cuerpo podemos utilizar este material?, ¿tienes chapitas en tu casa?, ¿Qué pasaría si no tuvieran un chapita en casa?

#### Calentamiento

- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la docente lo requiera.
- Alumnos voluntarios reconocen algunos juegos por sus padres.
- **Se comunica el propósito de la sesión:** hoy día vamos a jugar a los chapitas.

## 2. DESARROLLO

### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar con estos chapitas?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado a los chapitas? ¿Cómo se juega los chapitas? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para el juego de los chapitos.
- Un voluntario enseña el juego de los chapitas.
- Los niños escogen el lugar donde van a jugar y traen una piedra mediana plana para chantar los chapitas.
- Luego los niños hacen su chapa tiradora con tierra y lo aplastan duro, y eligen con quien juegan, ellos deciden quien empieza.
- Los chapitas es un juego infantil que consiste en jugar entre dos personas.
- Cada participante debe poner la misma cantidad de chapitas.
- Ellos eligen quien va a tirar primero de acuerdo a la seca (piedra, papel o tijera).
- Todos los chapitas que ellos decide se chantan en una piedra.

- Luego cada uno saca los chapitas y lo logra tumbar y voltea de acuerdo al orden que salieron para tirar el chapita.
- Los participantes tienen que intentar tumbar o voltear los chapitas. Cuando el participante tumbas o voltea todas gana y la que pierde tiene que cárgalo hasta el lugar que han decidido.

#### **b. Relajación**

- Se acuestan en el piso, simulan dormir la docente pasa diciendo ustedes son campeones y todos responden si somos campeones.

#### **c. Expresión grafica-plástica**

- - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

### **3. CIERRE**

- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.
- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### **IV. Bibliografía**

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

### **V. Anexo**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### “La luna y el sol”

#### I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes abiertos.

#### II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

##### 1. INICIO

###### ASAMBLEA O INICIO

- Se realiza las rutinas diarias.
- Se presenta un video para que observen de los juegos tradicionales.
- Dialogan ¿Qué observaron en el video?,¿Qué hacen los niños en el video?,¿Les gusta jugar?, ¿Alguna vez han participado en algún de este juego?, ¿Conocen las reglas de estos juego?, ¿Cuáles son?,¿A que juegan en su jardín?,¿Cuáles son reglas de sus juegos favoritos?,¿Les gustaría participar en algunos de estos juegos?,¿Crees que es importante que los niños participen

en juegos?,¿Por qué?,¿Que es importante para poder participar de los juegos?,¿son importantes las reglas o instrucciones para poder participar en el juego?,¿Qué sucedería si los juegos no tienen reglas?,¿Por qué

- Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego.  
Calentamiento
- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la docente lo requiera.
- Alumnos voluntarios reconocen algunos juegos por sus padres.
- **Se comunica el propósito de la sesión:** hoy día vamos a jugar a la luna y al sol

### 3. DESARROLLO

#### a. Expresividad motriz

- Los niños responden las preguntas: ¿Qué juegos conocen? ¿Con quién han jugado? ¿Qué juego podemos jugar sin material?, ¿Qué reglas tiene?, ¿a qué jugaremos? ¿han jugado al sol y la luna? ¿Cómo se juega el sol y la luna? ¿Qué reglas tiene?
- Los niños juntamente con la maestra dan las reglas para el juego del sol y la luna.
- Un niño voluntario explica cómo se juega al sol y la luna, luego la maestra con la lluvia de ideas concluye que la luna y el sol es un juego infantil que consiste en jugar entre varias personas.
- Dos niños se colocan cogidos de las manos formando un puente
- Los niños eligen dos personas para que uno se la luna y el otro el sol y ellos se cogen de las manos.
- Todos empiezan a cantar y mientras cantan, pasan por debajo de los brazos de los dos niños.
- Luego Cuando termina la canción los niños bajan los brazos y un niño queda en el centro.

- Uno de los niños le pregunta en voz baja: ¿A quién eliges? Al sol o la luna.
- De acuerdo a lo que elija, el niño se coloca detrás del niño que tiene ese nombre. Así continúa el juego con los demás niños
- Luego se jalan los dos grupos, gana el que pasa la línea señalada.
- Los niños juegan al sol y la luna, de acuerdo a las normas dadas.
- Un niño voluntario enseña otro juego y lo dirige.

#### **b. Relajación**

- Se acuestan en el piso, simulan dormir un niño pasa diciendo ustedes son campeones y todos responden si somos campeones.

#### **c. Expresión grafica-plástica**

- - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

### **3. CIERRE**

- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.
- Se les preguntará: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?

### **III. Evaluación**

Se evaluará haciendo uso de la ficha de observación conformada por 15 indicadores.

### **IV. Bibliografía**

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

### **V. Anexo**

La luna y el sol

Pasar, pasar, que el ultimo se ha de quedar. Escoge luna, escoge sol y puedes jugar así todo el día.

**Anexo 9. Evidencias**





**Juego el mata gente**



## Juego la mancha





## Juego de las canicas



**Juego el lobo se fue a la guerra**



## Juego de las escondidas





## Juego del rayuelo

