

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024

**Para Obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial
Intercultural Bilingüe**

AUTORA

ESPINOZA RAMOS, Kiara

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4828-9960>

ASESOR

Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ
2026**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 6:00 P.M. del 10 DE SETIEMBRE DEL 2026, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS "JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°429-175/MX-U CHANCARAY, HUANTA 2024"** Línea de investigación: **ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE**, presentado por la Bachiller **ESPINOZA RAMOS, KIARA** con código de matrícula **61056998**.

De Formación Inicial Docente/ **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0648-2026-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 0649-2026-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA** obteniendo como resultado el PROMEDIO de 15 (quince).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

SITUACIÓN FINAL: Aprobada

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



Dr. Walter Mariano Arce Villa
vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	10	09	2026

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE						
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU						

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR						
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR						

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0648-2026 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0649-2026 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER:							
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN							

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. FLOR MARICELA JOSE HUAMAN
	VOCAL	prof. JESUS RAMIREZ GUTIERREZ

TÍTULO DE TESIS:	
JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°429-175/MX-U CHANCARAY, HUANTA 2024	
LINEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

FECHA	10 / 09 / 2026	HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP PúB. "JSCO"		

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
61056998	ESPINOZA RAMOS, KIARA	14	16	15	15


PRESIDENTE


VOCAL


SECRETARIO


Dr. Walter Mariano Arce Villar
vº Bº DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatorio con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0253-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada "**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/MX-U CHANCARAY, HUANTA 2024.**", presentado por la egresada **Espinoza Ramos, Kiara**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **16%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/13WI_sZeh1EHoJIs118FjB-n0gxxweEB0?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 23 de septiembre de 2026

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

ESPINOZA RAMOS, Kiara T Rev

231 ESPINOZA RAMOS, Kiara T

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3657353501

56 páginas

Fecha de entrega

22 sep 2026, 6:18 p.m. GMT-5

17.078 palabras

Fecha de descarga

23 sep 2026, 4:04 p.m. GMT-5

94.493 caracteres

Nombre del archivo

ESPINOZA_RAMOS_Kiara_T_Rev.docx

Tamaño del archivo

122.0 KB

16% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

16%	 Fuentes de Internet
0%	 Publicaciones
2%	 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eespjsco.edu.pe	16%
2	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024

**Para Obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial
Intercultural Bilingüe**

AUTORA

ESPINOZA RAMOS, Kiara

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4828-9960>

ASESOR

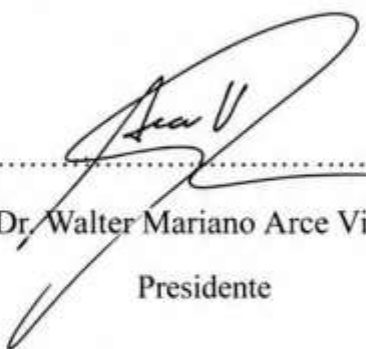
Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ
2026**



.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



.....

Mg. Flor Maricela José Huamán

Secretaria



.....

Mg. Jesús Ramírez Gutiérrez

Vocal

A Dios, por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría para llegar hasta aquí.

A mis padres, por su amor incondicional su apoyo constante y los valores que me inculcaron desde pequeño. Gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Con mucho amor, a Dios

Kiara

AGRADECIMIENTOS

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”, por haberme brindado una sólida formación durante este periodo en sus aulas, haciéndome sentir parte de su comunidad educativa en diversas actividades y contribuir en mi aprendizaje mediante de los docentes de educación inicial intercultural Bilingüe.

Así mismo, a todos los docentes por compartir su sabiduría y experiencia. Su dedicación, paciencia y guía constante que han sido fundamentales para mi crecimiento diario como educadora.

Al Lic. Máximo Contreras Cconovilca, asesor principal de este trabajo de investigación, expreso mi más sincero agradecimiento por su orientación y apoyo a lo largo del proceso de elaboración de este estudio pre experimental. Su experiencia y conocimientos fueron un recurso invaluable que me permitió llevar a cabo un trabajo de calidad y alcanzar los objetivos propuestos.

A la directora, a su plana de docentes y a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray-Huanta, por haberme permitido al acceso a sus instalaciones, recursos y datos que ha sido de gran importancia, además la colaboración en la ejecución del trabajo investigativo.

De igual manera a los padres de familia y a la comunidad por formar parte de esta travesía investigativa.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes el trabajo de investigación de tipo aplicada en diseño pre experimental titulada: Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. Cuyo objetivo del presente estudio fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, así mismo en cumplimiento del Reglamento de Investigación y Titulación de la Escuela Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” se presenta la presente tesis para obtener el título del grado académico de Licenciada en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación y satisfacer las expectativas de la investigación.

La autora

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Espinoza Ramos, Kiara identificado con DNI N.º 61056998 egresada del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública “José Salvador Caveró Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. Al amparo de la ley N.º 2744, ley del procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación del trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios

Huanta, 08 de julio del 2026



Kiara Espinoza Ramos

DNI N.º 61056998



ÍNDICE DE CONTENIDOS

PÁGINA DE JURADOS.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	vi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
PSIQILLQA	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema	16
1.2 Formulación del Problema.....	19
1.2.1 Problema General.....	19
1.2.2 Problemas Específicos.....	19
1.3 Justificación	19
1.3.1 Justificación por Valor Teórica	19
1.3.2 Justificación por Implicancias Prácticas	20
1.3.3 Justificación por Conveniencia	20
1.3.4 Justificación para la Utilidad Metodológica.....	20
1.3.5 Justificación por Relevancia Social	20
1.4 Objetivos de la Investigación	21
1.4.1 Objetivo General	21
1.4.2 Objetivos Específicos	21
1.5 Limitaciones de la Investigación.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema.....	22
2.1.1 Antecedentes Internacionales	22
2.1.2 Antecedentes Nacionales	23
2.1.3 Antecedentes Regionales	25
2.2 Bases Teóricas	26

2.2.1	El Juego	26
2.2.2	Psicomotricidad Gruesa.....	33
2.3	Definición de Términos Básicos	39
2.4	Hipótesis de la Investigación.....	40
2.4.1	Hipótesis General	41
2.4.2	Hipótesis Específicos.....	41
2.5	Variables, Dimensiones, Indicadores y Definiciones.....	41
2.5.1	Definición Conceptual de la Variable	42
2.5.2	Definición operacional de la Variable.....	42
2.5.3	Operacionalización de Variables	44

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Enfoque, Tipo y Nivel de Estudio	46
3.1.1	Enfoque de la Investigación.....	46
3.1.2	Tipo de Investigación	46
3.1.3	Nivel de Investigación.....	47
3.2	Métodos de Estudio	47
3.2.1	Método Específicos.....	47
3.3	Diseño de Investigación	48
3.4	Población y Muestra	49
3.4.1	Población.....	49
3.5	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	49
3.6	Técnicas de Muestreo	50
3.7	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	50
3.7.1	Técnica	50
3.7.2	Instrumento	50
3.8	Validez y Confiabilidad del Instrumento	51
3.8.1	Validez del Instrumento	51
3.8.2	Confiabilidad	52
3.9	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.	53
3.10	Aspectos Éticos	53

CAPÍTULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados	55
4.1.1	A Nivel Descriptivo	55
4.1.2	A Nivel Inferencial	58
4.2	Prueba de Hipótesis	59
4.2.1	Prueba de Hipótesis General.....	59
4.2.2	Prueba de Hipótesis Específica 1	60
4.2.3	Prueba de hipótesis Específica 2	61
4.2.4	Prueba de Hipótesis Específica 3	62
4.3	Discusión de Resultados	63
CONCLUSIONES		67
RECOMENDACIONES		69
Referencias		70

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resolución Directoral de Aprobación de Proyecto de Investigación	81
Anexo 2 Resolución Directoral de Expedito de Tesis.....	77
Anexo 3 Resolución Directoral de Autorización de Sustentación de Tesis	81
Anexo 4 Resolución Directoral de Nominación de Jurado	83
Anexo 5 Matriz de Consistencia de Investigación Experimental.....	85
Anexo 6 Matriz de Operacionalización de Variables.....	88
Anexo 7 Matriz Instrumental.....	90
Anexo 8 Instrumento de Recolección de Datos	92
Anexo 9 Ficha de Validación del Instrumentos	94
Anexo 10 Prueba de Confiabilidad del Instrumento	97
Anexo 11 Prueba de Pre Test	98
Anexo 12 Prueba de Pos test	98
Anexo 13 Plan de Aplicación.	98
Anexo 14 Carta de Consentimiento Informado para la Ejecución del Proyecto	98
Anexo 15 Evidencias Fotográficas..	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes	49
Tabla 2 Muestra de estudiantes	50
Tabla 3 Validez por juicio de expertos.....	51
Tabla 4 Estadística de fiabilidad.....	52
Tabla 5 Tabla de frecuencia de la de la variable psicomotricidad gruesa	55
Tabla 6 Resultado de la dimensión coordinación motriz	56
Tabla 7 Resultado de la dimensión equilibrio	57
Tabla 8 Resultado de la dimensión coordinación viso-motora	57
Tabla 9 Prueba de normalidad de Shapiro Wilk.....	58
Tabla 10 Prueba de wilcoxon para la variable psicomotricidad gruesa	59
Tabla 11 Prueba de wilcoxon para para la dimensión coordinación motriz.....	60
Tabla 12 Prueba de wilcoxon para para la dimensión equilibrio	61
Tabla 13 Prueba de wilcoxon para la dimensión coordinación viso-motora.....	62

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. Se llevó una investigación educativa tipo aplicada, de nivel explicativo, con un enfoque cuantitativo, un diseño pre experimental y con el método deductivo. Se trabajo con una población que estaba conformada por 39 estudiantes y la muestra fue 16 niños y niñas de 4 años que ha sido seleccionada de manera intencional mediante el muestreo no probabilístico de la Institución Educativa Inicial. En la recolección de datos, se empleó la técnica de observación y como instrumento se utilizó la ficha de observación. La validez del instrumento se verificó mediante el juicio de expertos, mientras la confiabilidad del instrumento se determinó con el componente de alfa de Cronbach. Los principales resultados muestran un progreso significativo en la variable "psicomotricidad gruesa", en el pretest, el 100.0% de los niños se encontraba en el nivel en inicio, mientras que, en el post test, los datos en orden descendente muestran que un 56.3% alcanzó el logro destacado y un 43.8% el logro esperado. En conclusión, esto implica que, posterior al uso de los juegos tradicionales, los infantes alcanzaron una competencia óptima para realizar acciones fundamentales como caminar, correr, saltar y escalar, mejorando su movilidad y coordinación global.

Palabras Clave. Juegos tradicionales, psicomotricidad gruesa, coordinación motriz, equilibrio, coordinación viso-motora.

ABSTRACT

This research aimed to determine the influence of traditional games on the development of gross motor skills in children at Educational Institution No. 429-175/Mx-U in Chancaray, Huanta, in 2024. An applied educational research study was conducted at an explanatory level, with a quantitative approach, a pre-experimental design, and a deductive method. The population consisted of 39 students, and the sample comprised 16 four-year-old children, selected intentionally through non-probability sampling from the Early Childhood Education Institution. Data collection employed the observation technique, using an observation checklist as the instrument. The validity of the instrument was verified through expert judgment, while its reliability was determined using Cronbach's alpha coefficient. The main results show significant progress in the "gross psychomotor skills" variable. In the pretest, 100% of the children were at the beginning level, while in the posttest, the data, in descending order, show that 56.3% achieved the outstanding level and 43.8% the expected level. In conclusion, this implies that, after using traditional games, the children achieved optimal competence in performing fundamental actions such as walking, running, jumping, and climbing, improving their mobility and overall coordination.

Keywords. Traditional games, gross psychomotor skills, motor coordination, balance, visuomotor coordination.

PSIQILLQA

Kay yachay maskay llamkaypa munayninqa karqa yachay, imayna ñawpa pukllaykuna yanapakun chayta, qari warmakunapa hinaspa warmi warmakunapa kurku hatun kuyuy yachayninpa wiñayninpi, Yachay Wasi N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta llaqtapi, 2024 watapi. Kaypiqa aparikurqa huk yachay maskay llamkay, ruwaypi churasqa laya, willakuy ñiqipi, yupaykunapi sayasqa hawariywan, pre experimental nisqa ruwanakuywan hinaspa deductivo nisqa hamutay ñanwan. Llamkakurqa 39 yachakuq warmakunawan; chaymanta qhawarina akllasqaqa karqa 16 tawa watayuq qari warmakuna hinaspa warmi warmakuna, Qallariy Yachay Wasimanta munasqa hina akllasqa, mana probabilística nisqa akllaywan. Willakuykunata huñunaypaqmi llamkachikurqa hawariy ruray, hinaspa ruranapaqmi hawariy raphi llamkachikurqa. Chay ruranapa chiqap kayninqa yachaqkunapa taripayninwan chiqapchasqa karqa; ruranapa iñiykuypaq kayninqa, ichaqa, Alfa de Cronbach nisqa tupuywan yachasqa karqa. Aswan hatun tarisqakunaqa rikuchin “kurku hatun kuyuy yachay” nisqa imaymanapi allin ñawpaqman puriyta. Ñawpaq tupuy pacha, warmakunapa 100.0% nisqanku qallariy ñiqipi tarikuskaku; ichaqa, hipa tupuy pacha, uraymanta wichayman qhawarisqa willakuykunapi, 56.3% nisqanku ancha allin aypariyta tarisqaku, hinaspa 43.8% nisqanku suyasqa aypariyta tarisqaku. Tukupayninpi, kayqa nin, ñawpa pukllaykunata llamkachisqankumanta qhipaman, warmakuna allin atipayta tarisqaku purinapaq, kallpanapaq, pawarinapaq hinaspa wichanapaq; chaywanmi kuyuriyninku hinaspa llapan kurku tinkuchisqa kuyuriyninku allinyarqa.

Simi Rimaykuna. Ñawpa pukllaykuna, kurku hatun kuyuy yachay, kuyuy tinkuchiy, sayay tinkuchiy, ñawi kuyuy tinkuchiy.

INTRODUCCIÓN

En la educación inicial la habilidad psicomotriz gruesa es un aspecto fundamental del desarrollo porque ayudan a los niños a perfeccionar movimientos grandes como correr, saltar lanzar escalar, mantener el equilibrio y la coordinación general de su cuerpo en el espacio. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) afirma que la infancia temprana es una etapa de desarrollo físico y cognitivo rápido que el movimiento la actividad física promueven la salud y el bienestar de los niños. Del mismo modo el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) indica que aprender a través del juego es esencial en la educación infantil, ya que favorece el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales.

Por otro lado, los juegos tradicionales son una alternativa pedagógica viable porque son culturalmente relevantes fomentan que los niños sean espontáneos juguetones de manera social física. Hussain y Cheong (2022) aportan evidencia de que incorporar juegos tradicionales en las actividades infantiles mejora las habilidades motrices gruesas, especialmente cuando implican movimientos de lanzar atrapar. Los juegos tradicionales requieren que los niños corran salten lancen y atrapen, desarrollando así coordinación equilibrio, además de habilidades sociales (Carranza et al., 2024).

En efecto, el objetivo de este estudio fue evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el progreso de las habilidades psicomotrices gruesas en los niños, empleando un modelo de investigación cuantitativa y un diseño preexperimental. Al respecto Ramos (2021) señala que en un diseño de investigación pre experimental, se utiliza un grupo único, donde la variable dependiente se evalúa mediante un pre test y un post test. Del mismo modo, Zegarra (2024) llevó a cabo un estudio de investigación que fue cuantitativo, preexperimental, con un pretest y post test utilizando sesiones de juegos

tradicionales con el objetivo de mejorar las habilidades motoras gruesas de niños de cinco años.

Entonces, esta investigación es significativa ya que exploró si el uso sistemático de juegos tradicionales en la educación inicial promueve la psicomotricidad gruesa de los niños, esto ayudó a fortalecer las prácticas pedagógicas de la educación temprana. Los juegos tradicionales fueron la variable independiente y la psicomotricidad gruesa fue la variable dependiente, evaluadas a través del equilibrio la coordinación, la lateralidad, el control del cuerpo y el movimiento.

El contenido del presente trabajo de investigación está estructurado en cuatro capítulos:

Capítulo I. Planteamiento del problema, se aborda lo referente a la identificación y descripción del problema formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación de la investigación y limitaciones.

Capítulo II. Marco teórico, fundamentación de la investigación, se desarrolla el marco teórico en el que se explican estudios ya realizados, teniendo en cuenta las variables de investigación (independiente y dependiente) de igual manera definición de términos básicos, la formulación de hipótesis y el cuadro operacional.

Capítulo III. Se presentó el método de investigación, tipo y nivel de estudio, diseño del estudio, población muestra, métodos y herramientas de recolección de datos y procedimiento de investigación.

Capítulo IV. Se describe la presentación y descripción de los resultados, a nivel descriptivo y nivel inferencial concluyendo con la discusión de resultados.

Finalmente, se muestran las conclusiones basadas en los descubrimientos descritos en lo anterior, en conexión con los objetivos formulados para la investigación. Del mismo modo, se presentan las recomendaciones de acuerdo a las conclusiones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

Actualmente, a nivel general la psicomotricidad gruesa juega un papel importante en el crecimiento del infante durante sus primeros años de vida, ya que impacta directamente en su desarrollo intelectual, emocional y social; no obstante, en las últimas décadas, a nivel global se han manifestado algunas dificultades en relación al desarrollo de habilidades motoras en los niños.

A nivel mundial La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) menciona que, el 60% de los infantes son poco incentivados en cuanto al desenvolvimiento del desarrollo cognitivo y físico; de igual forma, según la misma fuente, el retraso de la psicomotricidad gruesa en la niñez afecta a cerca de 162 millones en niños menores de cinco años siendo uno de los aspectos más significativos como obstáculos para el desarrollo humano.

Es importante recalcar, considerando la previa, que la psicomotricidad gruesa está vinculada con el desarrollo corporal y las destrezas psicomotrices del niño, tales como andar, correr, saltar, brincar, girar, patear, entre otras. Se refieren a movimientos extensos, tales como la coordinación general y visomotora, el tono muscular, el equilibrio, entre otros. Estos movimientos necesitan un buen funcionamiento de los músculos, huesos y nervios.

A nivel Latino América, Plata y Guerra (2009) en Argentina menciona que los problemas en el desarrollo de habilidades motoras (Psicomotricidad gruesa) manifestada en una amplia mayoría de niños de 0 a 6 años han sido una inquietud para la comunidad

científica desde comienzos del siglo XX, sin poder proporcionar explicaciones con bases médicas sólidas.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, los datos indican que existen dificultades a nivel internacional en el progreso de la psicomotricidad gruesa. Así pues, la motricidad resulta imprescindible para llevar a cabo numerosas tareas cotidianas, ya que se requiere para potenciar las capacidades físicas, cognitivas y comunicativas para adaptarse de forma eficiente en la sociedad. El adecuado crecimiento de los niños y niñas asegura el desarrollo de diversas habilidades, pero en particular asegura un desarrollo adecuado.

A nivel nacional en Huancayo según Aylas y Ravelo (2022) expresan que establece los circuitos motores no funcionan bien para estimular la psicomotricidad gruesa en los niños de educación primaria, demostrando que el 78,9 % de los encuestados tenían un nivel bajo de la motricidad, en comparación con el 95,2 % antes del experimento.

Considerando al autor mencionado, los alumnos en las zonas del Perú no consiguen desarrollar de manera apropiada la psicomotricidad gruesa. Esto nos hace reflexionar sobre el bajo progreso de la motricidad en los niños a nivel nacional. Así pues, es necesario fomentar la motricidad gruesa en los alumnos desde la infancia para que puedan perfeccionar sus capacidades y habilidades motoras para ejecutar sus movimientos de forma eficaz, organizada, exacta y veloz en todas las actividades físicas.

A nivel regional en Ayacucho, Barrientos y Ñahuis (2021) mencionan que, el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas se evidencia según los resultados que el 24% tiene un nivel bajo y el 50% tiene un nivel regular; en coordinación motora gruesa, el 30,0% tiene un nivel bajo y el 38,0% tiene un nivel regular.

Cabe mencionar que, es fundamental que los líderes a nivel nacional, municipal y local promuevan la relevancia de la actividad física para la salud y el bienestar de todos los individuos, incluyendo a los niños. Hoy en día, debido a la situación actual, no se imparte directamente la psicomotricidad gruesa en los centros educativos, lo que impacta de manera significativa en el crecimiento psicomotor de los niños. Por lo tanto, es crucial disponer de un entorno apropiado para llevar a cabo actividades motoras.

A nivel local, en la la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, una zona urbana, se han detectado problemas en la psicomotricidad gruesa en las

actividades motrices, como problemas de lateralidad, mala coordinación, falta de equilibrio y movimientos sin control. Todas las personas, especialmente los estudiantes en la etapa escolar, necesitan estas habilidades motrices para su vida futura.

Las causas principales de este problema son la ausencia de la psicomotricidad gruesa en los alumnos y la falta de estrategias para llevar a cabo actividades físicas o juegos de ocio y recreativos que fomenten el crecimiento motor. Por otro lado, existe un tiempo restringido para potenciar sus habilidades y actividades, que resultan fundamentales para el crecimiento del niño. Además, existen escasos recursos pedagógicos disponibles en el centro educativo.

Las consecuencias que se tendrían a futuro es que los estudiantes no desarrollen adecuadamente sus habilidades motrices correctamente, presentarían dificultades en los movimientos locomotores, tendrían un alto nivel de torpeza motriz en diversas actividades físicas como: al correr, saltar sin perder equilibrio, caminar, atrapar, lanzar y trasladar objetos.

Como alternativa de solución se propone, utilizar los juegos tradicionales que son parte esencial de la formación armónica del ser humano para aprender los movimientos básicos de su cuerpo. Los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo armónico de las funciones psicomotoras en la motricidad gruesa. Los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial porque permiten el desarrollo motor de los estudiantes, fomentan la confianza en sí mismos, la autonomía y el fortalecimiento de la personalidad. Estas actividades son una de las actividades recreativas y educativas más importantes que permiten a los estudiantes aprender de manera efectiva, frente a una situación crítica, dicho lo mencionada se plantea el siguiente problema a solucionar.

Hernández et al. (2014) mencionan que el problema se puede definir como una dificultad intelectual o práctica cuya solución no es evidente ni conocida y por lo tanto, requiere un esfuerzo para resolverla.

¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N°429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024?

La investigación debe contribuir a los diversos aspectos de este asunto y ofrecer soluciones potenciales al siguiente problema.

1.2 Formulación del Problema

Hernández et al. (2014) señala que la formulación del problema es una pregunta que condensa todo el planteamiento, se debe analizar y usar cada término en la redacción para que refleje el propósito de la investigación. Dado que este término es propio de las investigaciones cuantitativas, las investigaciones de tipo socio crítico no necesariamente requieren una formulación.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede mencionar que la formulación del problema debe formularse a partir de los conceptos de las dos variables de estudio en cuestión en términos definidos, claros y precisos.

1.2.1 *Problema General*

¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N°429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024?

1.2.2 *Problemas Específicos*

- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024?

1.3 Justificación

1.3.1 *Justificación por Valor Teórica*

El estudio se justificó teóricamente porque permitió fundamentar según las teóricas las variables estudiadas y comprender cada una de las dimensiones desde una variedad de perspectivas y posturas pedagógicas. Además, aporta una nueva idea al conocimiento científico y para sustentar el cuerpo teórico de la investigación desde una perspectiva sistémica y epistémica. Este trabajo es legítimo porque en la actividad experta mediante una observación en las aulas se ha tenido la opción de vivenciar el

problema de que los estudiantes no desarrollan la psicomotricidad gruesa de manera correcta.

1.3.2 Justificación por Implicancias Prácticas

La presente investigación tuvo como objetivo resolver el problema del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas. Desde el punto de vista práctico de la investigación, ayudará a implementar actividades como los juegos tradicionales en la institución educativa. Por otro lado, el propósito del presente estudio es mejorar el buen desarrollo personal de los estudiantes de nivel inicial, lo cual será beneficioso para los futuros ciudadanos.

1.3.3 Justificación por Conveniencia

El presente estudio fue conveniente porque el problema de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial, fue notorio frecuentemente en la vida cotidiana a nivel local y nacional. Por lo tanto, el objetivo del estudio fue proporcionar soluciones a través de los juegos tradicionales para promocionar el correcto desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la institución educativa.

1.3.4 Justificación para la Utilidad Metodológica

La investigación que se realizó sirvió para desarrollar un nuevo instrumento de investigación que se pueda utilizar los juegos tradicionales, para solucionar un problema lo cual se utilizará una variedad de herramientas y así obtener información sobre la metodología del estudio. La indagación que se realiza sirvió para guiar un concepto o teoría porque los resultados de la investigación se obtendrán a partir de las teorías existentes de las variables.

1.3.5 Justificación por Relevancia Social

El presente estudio es relevante en la sociedad actual, porque hoy en día es fundamental que los niños y niñas desarrollen correctamente la psicomotricidad gruesa, en el contexto que vive. Por otro lado, la investigación beneficiará a los estudiantes de la institución educativa, nivel inicial N°429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024, y de igual modo los resultados de la investigación guiarán a todos los interesados en investigar en este campo.

1.4 Objetivos de la Investigación

Coronel (2023) señala que es la declaración clara y precisa en la que describimos el propósito de nuestra investigación, es decir, lo que queremos lograr o lograr con ella. A través del objetivo de la investigación, podemos resolver el problema.

Teniendo en cuenta lo anterior cabe mencionar que el objetivo de un estudio investigativo es una meta trazada a alcanzar.

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Establecer la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.
- Establecer la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.
- Establecer la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

1.5 Limitaciones de la Investigación

Se refiere a los obstáculos o dificultades que el investigador encontrará durante su investigación. En este sentido, Ávila (2006) menciona que, una restricción se refiere a la falta de estudio de un aspecto del problema por una razón determinada.

Las limitaciones encontradas en la investigación actual se resumen en los siguientes:

En la búsqueda de información se tiene que recurrir a otras fuentes virtuales ya que en la localidad no se encuentra información suficiente. Por otro lado, las páginas web no muestran el contenido completo para adquirir una información satisfactoria porque, sin ser de una fuente confiable, se requiere un depósito económico. De igual modo la falta de acceso a internet para buscar información.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

Valderrama y Jaimes (2019) afirma que, para determinar el enfoque metodológico de esta investigación, se lleva a cabo una revisión de antecedentes que tiene como objetivo condensar los estudios anteriores vinculados al problema propuesto, reconociendo los enfoques y métodos utilizados en investigaciones previas.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Águila y Guamán (2022) realizaron una investigación en Ecuador titulada: *El juego en el desarrollo psicomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero*; el objetivo principal fue examinar la vinculación del juego con el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años; este estudio adoptó una metodología cuantitativa, de nivel explicativo, diseño pre experimental; la muestra estuvo compuesta por 4 profesores y 120 alumnos; se utilizó una lista de cotejo y la entrevista a los profesores mediante la encuesta, cuyos resultados se procesaron en el programa estadístico Excel y se presentaron en tablas y gráficos y se llegó a la conclusión de que en diversas de sus actividades, los maestros obstaculizan que los niños y niñas desarrollen el juego de forma libre, original y espontánea. Los resultados principales mostraron que el 25% de los niños se ubican en inicio y el 75% se ubican en proceso, luego de aplicación de los juegos los resultados fueron que el 80% en logro y 20 % en logro esperado. En conclusión, esto obstaculiza en los niños su habilidad para investigar, crear, divertirse y descubrir, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, los niños experimentan problemas al realizar actividades de psicomotricidad.

Granizo (2024) realizó una investigación en Ecuador titulada: *Estimulación temporo-espacial en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial ii del centro particular Benjamín Franklin*. El objetivo principal de este estudio fue establecer la contribución de la Estimulación Temporo-Espacial en el progreso de la motricidad gruesa. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con una estructura de investigación cuasi-experimental que incluía un grupo de control y un pretest. Para la investigación se recurrió a la observación como técnica y se utilizó la ficha de observación como instrumento, el cual había sido validado con anterioridad. La población estuvo compuesta por 20 niños de educación inicial II, a los que se les aplicó un pretest antes de realizar las actividades con la guía de juegos infantiles. Finalmente, tanto al grupo experimental como al grupo de control se les aplicó un post test para comprobar el progreso producido por la Estimulación Temporo-Espacial. En el análisis de los resultados, se observa que en el pre test, el 40% de los niños del grupo experimental estaban al principio y el 60% estaban en proceso. En el post test, tanto la mitad como la otra mitad se encontraban en adquirido. Esto es un nivel apropiado para su desarrollo de la motricidad gruesa. Se llegó a la conclusión de que, mediante el uso de actividades lúdicas, la estimulación temporo-espacial resulta esencial para el desarrollo de habilidades de participación y para fortalecer la motricidad gruesa del alumnado.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Epique y Zelada (2025) realizaron un estudio de investigación en Celendín titulada: *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial de Celendín, 2024*. Esta investigación tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños ejecutada bajo un enfoque cuantitativo, método hipotético-deductivo, según su profundidad es de tipo aplicada, con diseño pre experimental donde se trabajó con un solo grupo al cual se le aplicó un pre test, se le administró el tratamiento y finalmente el post test; con un grupo experimental de 20 niños de cuatro años a quienes se aplicó los juegos tradicionales, como instrumento se utilizó la ficha de observación, obtuvo 93.7% de validación, con un 0.96 de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach los resultados obtenidos en el pre test indican que el 85% se encontraba en inicio en cuanto al desarrollo de su psicomotricidad gruesa, el 5% estaba en proceso y el 10% había logrado desarrollarla, después de aplicar los juegos tradicionales en el post test se obtuvo que 5% estaba en proceso y 95% alcanzó un nivel

de desarrollo adecuado en su motricidad gruesa; la investigación concluye, a través de la prueba T-Student se ha obtenido un $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$, esto permite rechazar la hipótesis nula y se acepta que existe una diferencia positiva significativa entre el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa entre el pre test con la del post test luego de haber aplicado los juegos tradicionales en los niños de cuatro años.

Izquierdo (2024) realizó un estudio en Chimbote titulada: *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años, institución educativa inicial Victoria Barcia Bonifati, Calleria, 2024*. El objetivo general del estudio fue establecer si el uso de actividades lúdicas incrementa la motricidad gruesa en niños de 4 años que asisten al centro educativo inicial Victoria Barcia Bonifati, ubicado en Calleria, durante el año 2024. Esta investigación se origina en la situación de que los niños muestran una baja actividad motriz por un modo de vida sedentario, lo cual tiene un impacto adverso en su desarrollo corporal. El análisis fue de carácter cuantitativo, con un diseño preexperimental y un nivel explicativo; se utilizaron exámenes de pretest y post test en una muestra de 20 alumnos escogidos a través de muestreo no probabilístico. La fase experimental consistía en poner en práctica diez sesiones de aprendizaje que empleaban actividades de carácter lúdico como táctica. Se empleó la observación como método y una ficha de observación con 20 ítems como instrumento. Los datos se procesaron con el programa Excel 2019 y, después, se analizaron inferencialmente por medio de la prueba de Wilcoxon en el software SPSS v24. Los datos muestran que los alumnos tenían un nivel promedio de motricidad gruesa en el pretest, y se notó una progresión en su motricidad a través de las sesiones. El 85% de los niños llegó a un nivel elevado de motricidad gruesa en la prueba final. La hipótesis alternativa se puede aceptar porque la prueba de Wilcoxon mostró una diferencia importante entre los valores del pretest y el post test. En conclusión, la realización de actividades lúdicas favorece en gran medida el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.

Espeza y Aparco (2025) realizaron un estudio en Huancavelica titulada: *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E.I N° 128, Lircay, Angaraes-2024*. El propósito de la investigación era establecer cómo los juegos tradicionales afectan el desarrollo psicomotor de los niños. tuvo un enfoque cuantitativo de tipo aplicado, de nivel explicativo y diseño pre experimental, teniendo como población a 281 estudiantes, de las cuales se ha seleccionado no probabilísticamente de forma intencional a 24 niños del aula los celestes, se consideró

como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación estructurada por dimensiones de la variable psicomotricidad, para ello se ha evaluado la confiabilidad del instrumento de la variable en general y de cada una de las dimensiones, obteniendo un valor de α : 0.833, los resultados en la psicomotricidad se han logrado mejorar a través de las diversas estrategias empleadas en los juegos tradicionales del 4% al 71% en el nivel alto, en la psicomotricidad fina se ha logrado incrementar de 4% al 58%, de forma similar en la psicomotricidad gruesa se alcanzó a mejorar de un 4% al 67%, concluyendo con la influencia significativa de los juegos tradicionales sobre la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I N.º 128, con un nivel de significancia de 0.000, siendo el valor de $p < 0.05$, en tanto las diversas estrategias de los juegos tradicionales que fueron empleados en los 18 talleres de aprendizaje han dado un efecto positivo en la psicomotricidad de los niños.

2.1.3 Antecedentes Regionales

Huamán (2022) realizó una investigación en Ayacucho titulada: *Estrategia de Juego motor para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N°432-90/mx-p 11 de junio, Ayacucho, 2022*. El objetivo fue potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años, empleando como táctica innovadora el juego motor. Fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada y de diseño pre experimental. Como grupo de estudio se utilizaron 24 niños de 3 años de la I.E.I.Nª 432-90/Mx-p 11 de junio, para la recopilación de datos se empleó la ficha de observación y el cuaderno de campo como herramientas. El análisis de los resultados obtenidos fue mediante el estadístico Wilcoxon revela que se alcanzó un nivel de significancia de $p=0,000$, que es inferior a 0,05. Por lo tanto, se descarta la H_0 y se adopta la H_1 ; de esta manera, se corrobora que el juego motor ejerce un mayor impacto en el progreso de la psicomotricidad gruesa durante el pre y post test, alcanzando un nivel de fiabilidad del 95% y una significancia del 5% y se concluye que por esta razón se corrobora la hipótesis principal, confirmando que el juego motor tiene un impacto positivo en la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa No432-90/MX-P 11 de junio, Ayacucho.

Aguilar y Santillan (2025) realizaron un estudio en Ayacucho titulada: *Psicomotricidad gruesa y atención en niños de cinco años de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, Ayacucho – 2022*. El objetivo de la investigación fue establecer cómo influye la psicomotricidad gruesa a los niveles de atención en niños; se utilizó un diseño preexperimental y una investigación de tipo aplicada y nivel explicativo. La

muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas, para la recolección de datos se utilizó el test de atención y memoria, el cual fue validado por juicio de expertos y con una fiabilidad medida por la prueba Alfa de Cronbach (0.739). Para contrastar las hipótesis, se utilizó la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon. Según los resultados, en el pre test se observa que la localización rápida de diferencias en las imágenes muestra que el 45.5% de los niños y niñas están en un nivel bajo, el 4.5% está en un nivel medio y el 50% está en un nivel alto. En el post test se aprecia que el 0% de los niños y las niñas están en el nivel Bajo, el 4,5% en el nivel Medio y el 95,5% en el nivel Alto. Además, se observa un valor de significancia de $p = 0,000 < 0,005$. Por lo tanto, se concluye que la implementación de actividades de psicomotricidad gruesa tiene una incidencia significativa en los niveles de atención de los alumnos con cinco años del Plantel "Guamán Poma de Ayala" en Ayacucho durante el año 2022.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 El Juego

Saco et al. (2001) señalan que el juego es una actividad entretenida que busca distraer y satisfacer, siendo relevante y universal para individuos de cualquier edad. Es fundamental para el crecimiento emocional y, en el caso de los niños, promueve su desarrollo físico, mental, social, cognitivo y emocional. En la fase educativa, emergen juegos más organizados con roles guiados por reglas, fomentando la colaboración y la rivalidad. Conforme los niños adquieren destrezas motoras e independencia social, incorporan juegos deportivos, al principio de naturaleza grupal.

Según Piaget (1962) el juego es un componente vital del desarrollo infantil porque permite a los niños entender y adaptarse a la realidad mediante ensayo imitación símbolos de modo que, desde este punto de vista, los niños no solo aprenden a través de experiencias organizadas y piensan mediante ejercicios estructurados, sino también a través del juego. También Vygotsky (1967) indica que el juego igualmente contribuye al desarrollo psicológico social porque permite a los niños comportarse de formas diferentes a sus comportamientos cotidianos representar diferentes roles adherirse a distintas reglas y desarrollar funciones psicológicas avanzadas pensamientos de nivel superior.

Por su parte Caillois (1961) el juego también es libre incierto regulado ficticio puede contener competencia, azar, imitación movimiento, entonces en el juego se encuentran la libertad la regulación la imaginación la participación social.

Entonces cabe señalar que, el juego es una actividad social voluntaria simbólica que está organizada como tal otorga a los participantes la capacidad de moldear representar el mundo, disfrutar desarrollar el pensamiento adquirir la habilidad de seguir reglas participar en actividades comunitarias y culturales.

Juegos Tradicionales. Morera (2008) indica que “Los juegos tradicionales son una parte esencial de la vida humana y reflejan la condición social del individuo. Representan una expresión cultural y social que evidencia cómo las personas se han adaptado a su entorno a lo largo del tiempo” (p.2).

Así mismo, los juegos tradicionales son un valioso legado cultural que refleja la historia y la identidad de las comunidades, conectando generaciones mediante actividades lúdicas. Según Guevara (2021) estos juegos representan la creatividad infantil y poseen un importante valor educativo y cultural. Ejemplos como la rayuela, el trompo saltar la cuerda no solo brindan entretenimiento, sino también enseñanzas significativas.

De acuerdo, Araujo (2018) señala que los juegos tradicionales son manifestaciones culturales que se pasan de una generación a otra, que representan la identidad de cada comunidad y constituyen una parte integral de su herencia. A pesar de que están en peligro de extinción, promueven el compañerismo, la confianza y el crecimiento kinestésico, tal como en rondas y melodías populares. Es fundamental conservarlos para preservar este preciado patrimonio cultural.

Los juegos tradicionales son elementos que constituyen la cultura e identidad de una comunidad, pasadas de una generación a otra. Mediante estos, los niños fomentan competencias sociales, cognitivas y físicas, al mismo tiempo que adquieren valores como la colaboración y el respeto.

Importancia de los Juegos Tradicionales. El juego tradicional juega un rol social esencial en el crecimiento infantil, pues brinda al niño la oportunidad de vivir y ejercitar las reglas de la coexistencia humana. Estos juegos son fundamentales para que los niños entiendan de manera dinámica las interacciones y las interacciones sociales. Mediante el juego, los niños pueden desempeñar roles que posteriormente representan contextos de la vida cotidiana, como en juegos de "la casita", "el doctor" o "el maestro", que actúan como ejercicios para comportamientos y vivencias futuras. (Araujo, 2018)

Por otro lado, Sánchez (2017), menciona que es necesario que los niños aprendan a identificar e involucrarse en juegos y canciones famosas, fomentando entornos creativos que promuevan la colaboración y el respeto. El juego debe promover el respeto hacia las diferencias, la inclusión y la victoria sobre retos personales. Además, debe inculcar obligaciones y funciones que se vean en su cotidianidad, fomentando el trabajo colaborativo y la oportunidad de seleccionar actividades de forma constructiva.

De acuerdo con Pintado (2022), la práctica de juegos tradicionales representa una manera de volver a conectar con nuestra cultura e identidad. No es imprescindible desarrollar nuevos juegos para gozar de los más populares. Mediante estas vivencias, se ha evidenciado que los niños y jóvenes que se involucran en juegos tradicionales cultivan vínculos socioemocionales más intensos que los que normalmente se forman en los deportes organizados.

En resumen, según los autores citados, que los juegos tradicionales son fundamentales para el crecimiento de los niños, pues inculcan reglas sociales, promueven la colaboración y el respeto, y equipan a los niños para la vida cotidiana. Además, contribuyen a establecer vínculos más intensos y a vencer obstáculos personales, reforzando su identidad cultural y emocional frente a los deportes organizados.

Características de los Juegos Tradicionales. Los juegos tradicionales se caracterizan por aspectos distintivos que los diferencian de otras actividades recreativas. Lavega (2000) señala que los juegos tradicionales vinculan las prácticas lúdicas con la cultura popular, la memoria colectiva la transmisión social intergeneracional. Dado esto, los juegos tradicionales generalmente no surgen de instituciones formales, sino de experiencias a nivel comunitario, familiar y local. Además, suelen contener reglas y materiales simples, flexibles y fácilmente adaptables al contexto en que se juegan. También Parlebas (2001) indica que los juegos tradicionales tienen una "lógica interna" autónoma. Esto en referencia a la organización autodeterminada de los juegos tradicionales, dictada por las reglas, los jugadores, el espacio, los objetos y el tiempo del juego. Del mismo modo Moreno (1993) considera los juegos tradicionales como expresiones del patrimonio cultural presentes en las actividades recreativas de los pueblos. Tienen un valor agregado como elementos colectivos, fáciles de practicar y que incluso, por su carácter histórico, han logrado sobrevivir al paso del tiempo mediante la repetición social.

Por otro lado, según Araujo (2018) indica que las características de los juegos tradicionales pueden resumirse en los siguientes puntos: Son un medio para transmitir valores y cultura. Son fáciles de entender, memorizar y seguir, con reglas flexibles. No requieren materiales costosos. Existen en una amplia variedad, permitiendo la participación de todos. Pueden practicarse en cualquier momento y lugar. Constituyen un patrimonio cultural invaluable. Son una fuente de disfrute para toda la familia. Motivan tanto a niños como a adultos. Favorecen el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, así como con el entorno cercano. Ofrecen una oportunidad para conocer y valorar juegos y tradiciones de otras culturas. Promueven la comunicación y el aprendizaje del lenguaje.

Clasificación de los Juegos Tradicionales. Los juegos tradicionales pueden categorizarse en función de las acciones predominantes, tipo de interacciones entre jugadores, materiales utilizados, la ubicación y el papel cultural de los juegos. Moreno (1992) agrupa los juegos deportes tradicionales según la locomoción, lanzamiento, fuerza, lucha, juegos de pelota. Agramonte (2011) utiliza las mismas categorías las desarrolla adicionalmente para agregar que estos juegos deportes fomentan el desarrollo de habilidades físicas, coordinativas, perceptivas y motoras.

Juegos de Locomoción. Según Agramonte (2011) los juegos de locomoción son todos aquellos en los que predominan correr marchar, saltar escalar mantener el equilibrio. Estos juegos fomentan el desarrollo de la rapidez resistencia la coordinación control general del cuerpo. Entre estos juegos se encuentran carreras en saco, carreras de relevos, zancos obstáculos todos aquellos en los que el movimiento corporal ocurre en un área definida.

Juegos de Lanzamiento. Moreno (1992) afirma que los juegos de lanzamiento son aquellos en los que se arroja algo a mano, con ayuda de un dispositivo de lanzamiento a cierta distancia o con el objetivo de impactar un blanco. Estos juegos promueven el desarrollo de la coordinación ojo-mano percepción del espacio fuerza y control del cuerpo. Entre estos juegos se incluyen bowling, rayuela, petanca, juego de la rana, juego del herrón lanzamiento de piedras resortes.

Juegos de Fuerza. Agramonte (2011) señala que los juegos de fuerza se caracterizan por actividades en las que predominan levantar, tirar, empujar actividades dominadas por la resistencia. Estos juegos desarrollan la fuerza física la resistencia

requieren control postural regulación del esfuerzo todos contribuyentes al desarrollo de la fuerza. Juegos como tira y afloja, tirar de palos, luchas de brazos levantar piedras, cargar sacos jarras otros juegos tradicionales similares que requieren esfuerzo físico individual o grupal son ejemplos de juegos de fuerza.

Juegos de lucha u oposición. Moreno (1992) menciona que los juegos de lucha son aquellos en los que dos jugadores se enfrentan con el objetivo de superar al otro hacerlo sin usar acciones que se consideren contra las reglas. Estos juegos potencian la fuerza, el equilibrio, el control corporal, el autocontrol el respeto por el otro jugador. Parlebas (2008) apoya la idea afirmando que los juegos poseen una estructura interna que consiste en reglas y una interrelación de actividades motoras de los participantes.

Juegos de Pelota y Globos. Moreno (1992) los juegos de pelota globos son aquellos organizados en torno a la dinámica de un objeto esférico o de forma similar que pueden consistir en acciones como golpear, pasar, recibir, lanzar, evitar o mover pueden estar regidos por diversas reglas. Esta categoría de juegos fomenta el desarrollo de la coordinación, rapidez de reacción respuesta, deliberación cooperación con oposición entre jugadores. Ejemplos de juegos en esta categoría son pelota vasca pelota valenciana, 'mata gente' quemados una variedad de juegos callejeros con pelota.

Juegos de Habilidad. Lavega (2000) los juegos tradicionales involucran dimensiones motoras y socioculturales enriquecidas. Esto se debe a que incluyen reglas objetos relaciones entre jugadores formas de participación particulares a cada comunidad. En esta visión, los juegos de habilidad incluyen aquellos que se practican con precisión que demandan equilibrio coordinación fina, concentración control de los movimientos corporales. Ejemplos incluyen el trompo, canicas, tapas, yo-yo, peonza, rayuela todos los juegos donde la destreza manual o corporal es esencial.

Juegos de Habilidad Relacionados con el Trabajo. Agramonte (2011) menciona juegos y deportes tradicionales relacionados con habilidades laborales o productivas como cortar troncos, cosechar, transportar cargas, arar la tierra y arrastrar piedras. Estos juegos surgieron de actividades de trabajo comunitario y se transformaron en actividades recreativas o competitivas. Son importantes porque demuestran la conexión entre juego, cultura y arte, y lo cotidiano, además de mantener el conocimiento corporal de la comunidad.

Juegos con Animales y Vehículos. Moreno (1992) también incluye en la categoría tradicional juegos con animales y vehículos. Estos incluyen carreras de caballos, carreras de burros y juegos ecuestres, así como concursos de bicicletas o juegos de destreza. Se debe entender esta categoría desde un contexto histórico cultural porque algunos juegos y actividades antiguas con animales pueden ahora ser considerados maltrato animal como tal, ya no son socialmente aceptables. En el contexto educativo esta categoría puede adaptarse para incluir juegos de desplazamiento equilibrio control conducción, orientación simulación que mantengan la importancia cultural evitando las prácticas poco éticas que harían daño a los animales.

Importancia del Juego Tradicional en los Niños de 3 a 5 años de Edad. La importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización del alumno y la alumna, las señala Carballo y Zárraga (2004) los niños son los personajes principales del juego tradicional desde el principio, participando activamente en la recopilación de información sobre las actividades que se van a realizar. Asimismo, alentar vínculos con personas mayores fortalece las relaciones intergeneracionales. Actúan como una herramienta eficaz para alcanzar objetivos educativos, promoviendo la interacción y el entendimiento mutuo entre los compañeros de forma natural. Fomentan la educación compartida, el trabajo en equipo y la competencia saludable, lo cual impulsa las relaciones personales y el trabajo conjunto. Además, fomentan la comunicación y la integración social, así como crean entornos para el ocio y el entretenimiento.

Por otro lado, el juego es un recurso creativo que fomenta el desarrollo físico, motor y psicomotriz, además de estimular el ingenio, la imaginación y la capacidad intelectual del niño. Posee un valor social al promover hábitos de cooperación, enfrentar situaciones reales y facilitar la expresión afectiva, siendo útil para psicólogos y educadores. También actúa como un medio de transición hacia roles adultos y un instrumento mediador del aprendizaje infantil al satisfacer necesidades educativas de manera motivadora. A través del juego, los niños interiorizan valores, normas y actitudes que fortalecen su desarrollo afectivo y social.

Ventaja y Valores Educativos de los Juegos Tradicionales. El juego en los niños desempeña un papel crucial al cubrir sus requerimientos de actividad física, brindarles la oportunidad de manifestar sus anhelos y fomentar su creatividad, favoreciendo el crecimiento moral y la evolución de ideas. También, funciona como un

canal para liberar y manejar emociones, ya sean positivas o negativas, fomentando su balance emocional. De acuerdo con Luviz (2011), mediante el juego, los niños potencian sus capacidades, obtienen mayor independencia y robustecen su estabilidad emocional, lo que demuestra el efecto beneficioso que estas actividades ejercen en su desarrollo global.

Dimensión de los Juegos Tradicionales. Estas dimensiones constan de inicio, desarrollo y cierre, el cual se pasa a detallar de manera más detallada en las siguientes líneas.

Inicio. Como describe Díaz (2013) el inicio involucra actividades de apertura que establecen un clima de aprendizaje, activan conocimientos previos establecen conexiones entre el contenido las experiencias vividas por los estudiantes. Cuando se habla de juegos tradicionales, esta dimensión es la presentación del juego la explicación del origen del juego las reglas del juego los materiales, el espacio para el juego los acuerdos para la convivencia antes de la práctica.

El inicio debe organizar la actividad y ubicar el juego en la práctica social de la cultura. Los juegos tradicionales, como señala Lavega (2011) tienen mucha riqueza en la cultura en la práctica social por lo tanto poseen un gran valor en la cultura local. Los juegos tradicionales tienen riqueza en las reglas la interacción social del juego los materiales el espacio.

Desarrollo. Según Feo (2010) el desarrollo implica el diseño e implementación de estrategias y actividades en las que los participantes toman decisiones y se concentran más en el proceso que en el resultado, de modo que esto es evidente en los juegos tradicionales cuando los estudiantes practican el juego demuestran respeto por las reglas cumplen con sus roles asignados y organizan sus movimientos relaciones, así como resuelven las situaciones que surgen del juego.

También, Méndez y Fernández (2011) sostienen que el diseño de los juegos tradicionales puede ser modificado adaptado a la didáctica de manera flexible para lograr experiencias educativas de calidad y relevantes basadas en las características de los niños y el entorno del colegio. Así, durante el desarrollo el docente puede cambiar las reglas, materiales método en que los estudiantes interactúan para garantizar inclusión, seguridad, motivación y aprendizaje.

Cierre. Feo (2010) afirma que el cierre finaliza la actividad asegurando que se haya producido un aprendizaje significativo, de modo que permite la discusión, reflexión colectiva representación del proceso realizado, entonces los juegos tradicionales, en esta dimensión, se pide a los estudiantes que hablen sobre lo que han aprendido los desafíos que enfrentaron las emociones que sintieron el respeto por las reglas, la cooperación y el significado cultural del juego que han jugado.

Díaz (2013) señala que en la secuencia didáctica el cierre integra las actividades de aprendizaje y evaluación, de tal manera que, el cierre permitirá recopilar evidencias ofrecer retroalimentación y evaluar los objetivos en esta perspectiva el cierre de un juego tradicional debe ser más que la simple detención de la actividad. Debe ayudar al estudiante a comprender qué aprendizajes sociales culturales motrices se han adquirido con la experiencia lúdica.

2.2.2 *Psicomotricidad Gruesa*

La psicomotricidad se caracteriza como una disciplina holística que analiza la conexión dinámica entre el movimiento del cuerpo y los elementos cognitivos, emocionales y sociales del individuo. De acuerdo con Mendiara y Madrona (2003) esta disciplina es esencial para el crecimiento integral del individuo, dado que incluye tanto la motricidad gruesa, vinculada a movimientos extensos, como la motricidad fina, que requiere acciones más exactas. Adicionalmente, resalta aspectos como el equilibrio, crucial para el manejo del espacio y el cuerpo; la coordinación, que garantiza movimientos fluidos y armoniosos; el esquema corporal, que alude al conocimiento de las partes corporales y sus capacidades; y la lateralidad, que señala la inclinación hacia un lado del cuerpo y es esencial para funciones como la escritura y la organización motora en el día a día.

Así mismo, Araujo (2024) indica que la psicomotricidad es una disciplina que se ocupa del individuo desde un enfoque holístico, poniendo énfasis en la relación entre el saber, las emociones y el movimiento. Resalta su importancia para el crecimiento personal, la visión del propio cuerpo y la habilidad para expresarse e interactuar con el ambiente. Su perspectiva se enfoca en el cuerpo como un edificio personal, en lugar de como un ente exclusivamente relacionado con la especie.

Por otro lado, el objetivo de la psicomotricidad, tanto educativa como terapéutica, es potenciar las capacidades motoras, expresivas y creativas mediante el cuerpo. Se

fundamenta en una perspectiva holística del individuo, tratando la relación entre el saber, las emociones y el movimiento corporal, subrayando su importancia para el crecimiento personal, la visión del cuerpo y la habilidad para expresarse e interactuar con el ambiente. (Araujo, 2024)

La psicomotricidad gruesa abarca el desarrollo de habilidades motoras amplias, que incluyen acciones como caminar, correr, saltar y trepar. Valdez (2019), destaca la importancia de estas habilidades en el crecimiento físico y cognitivo de los niños y niñas, ya que, a través de estas acciones, los infantes exploran y se familiarizan con su entorno, mejoran su equilibrio, coordinación y, en consecuencia, su autoestima y habilidades sociales.

De lo manifestado podemos entender que la psicomotricidad es un campo que fusiona movimiento, cognición y sentimientos, fomentando el crecimiento motriz, social y creativo del individuo. Promueve destrezas como el equilibrio, la coordinación y la lateralidad, fundamentales para la expresión personal y la interacción con el medio ambiente.

Importancia de la Psicomotricidad Gruesa. Según Gonzaga (2018) la motricidad gruesa es fundamental para las personas, ya que posibilita el movimiento del cuerpo a través de diversas acciones que involucran la cabeza, brazos, espalda y abdomen. En los niños, esta habilidad es clave para su desplazamiento, permitiéndoles desarrollar una coordinación general adecuada.

También Ruiz (2022) explica, además, que el desarrollo apropiado de las habilidades motrices gruesas en la infancia posibilita que los niños logren un control más efectivo de sus movimientos corporales optimicen su equilibrio, desplazamiento y coordinación. Esto fomenta gradualmente la confianza en sus destrezas físicas, su autonomía y una participación más segura en actividades diarias e interacciones con su entorno.

También la psicomotricidad es esencial para el crecimiento integral de los niños, pues les brinda la oportunidad de descubrir y entender su cuerpo al mismo tiempo que potencian sus capacidades físicas y cognitivas. Además, desempeña un papel crucial en el desarrollo de la autoestima y las capacidades sociales. Según Camargos y Maciel (2016) esta disciplina es especialmente relevante en la educación inicial, etapa crucial en la formación humana. Durante este periodo, la psicomotricidad contribuye al desarrollo

de capacidades sensorio motoras, perceptivas y relacionales, indispensables para el crecimiento y el aprendizaje posterior.

Por tanto, la motricidad gruesa es fundamental para el crecimiento de los niños, pues facilita movimientos corporales esenciales como saltar, correr o bailar, fomentando la coordinación global. Gonzaga (2018) sostiene que esta competencia promueve el movimiento y la gestión del cuerpo, mientras que Araujo (2024) resalta que un desarrollo apropiado fortalece la confianza en los movimientos diarios. Adicionalmente, el valor de la psicomotricidad en la educación temprana, aportando al desarrollo físico, cognitivo, social y emocional, elementos esenciales para el aprendizaje y el desarrollo integral del infante.

Niveles Psicomotores. Los niveles psicomotores ilustran el desarrollo de habilidades corporales y el control de movimientos y acciones. Junto con el dominio cognitivo afectivo el dominio psicomotor enfatiza el aprendizaje de movimientos habilidades físicas lo cual implica aprender perfeccionar dominar las habilidades de manera progresiva. Cinco niveles del dominio psicomotor fueron establecidos por Dave (1970): imitación, manipulación precisión, articulación y naturalización. Estos niveles ayudan al educador a evaluar el progreso psicomotor del alumno desde una ejecución asistida de una tarea hasta el dominio completo de la misma de manera instintiva automática.

Imitación. Según Dave (1970) es el primer nivel de dominio psicomotor. Aquí, el aprendizaje se realiza mediante la observación y copia de acciones realizadas por otros. En los juegos tradicionales, este nivel es evidente cuando los niños aprenden a jugar observando cómo otros realizan las acciones, y luego intentan realizar las acciones ellos mismos.

Manipulación. Dave (1970) señala que la manipulación es cuando el estudiante puede realizar una acción cuando se le dan instrucciones o tras seguir los pasos. En el contexto de juegos tradicionales, este nivel es cuando una actividad motriz es realizada por el niño, y la actividad está guiada por el maestro, pares o las reglas del juego.

Precisión. Como afirma Dave (1970) cuando una habilidad se realiza con mayor nivel de precisión, control e independencia, se dice que se ha alcanzado la precisión. En este nivel el estudiante ya no requiere tanta orientación externa el movimiento empieza a ser de mejor calidad. En el contexto de juegos tradicionales, se puede decir que un niño

ha alcanzado la precisión cuando lanza con mejor puntería, salta con equilibrio, corre por un camino, controla su fuerza y comete menos errores en coordinación.

Articulación. Como señala Dave (1970), se dice que la articulación se ha alcanzado cuando un estudiante puede combinar dos o más habilidades de manera integrada coherente. En el contexto de juegos tradicionales, este nivel se alcanza cuando un niño logra combinar en una sola actividad movimiento, equilibrio fuerza coordinación visual junto con la capacidad de reaccionar y seguir las reglas del juego. En el caso de juegos de "la pilla", "perseguido" o "carrera de relevos", la participación requiere correr esquivar lanzar atrapar tomar decisiones actuar según los movimientos de los compañeros.

Naturalización. Dave (1970) afirma que la naturalización representa el cénit del dominio psicomotor, ya que las habilidades se ejecutan con dominio, fluidez mínimo esfuerzo consciente. Este nivel se observa en juegos tradicionales cuando un niño satisface con facilidad las demandas del juego, modifica movimientos reacciona rápidamente. También, el niño exhibe dominio de las reglas del juego y realiza las habilidades de manera automática.

Los niveles de desarrollo psicomotor ofrecen un medio para evaluar el progreso de un estudiante en la adquisición de una variedad de habilidades físicas en el perfeccionamiento de su coordinación. Los juegos tradicionales brindan una excelente oportunidad para observar este progreso. Estos juegos también ofrecen la oportunidad de observar el dominio perfeccionamiento de habilidades como correr saltar lanzar, atrapar, equilibrar, esquivar la coordinación en general, así como la participación en un juego activo.

Fases de Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa. Aguirre (2009) señala que, dependiendo de la edad, se pueden identificar diferentes fases:

Entre 3 y 4 años. En esta etapa, el niño puede correr con facilidad, ascender y descender escaleras sin necesidad de ayuda, y caminar de forma autónoma.

Entre 5 y 7 años. En este periodo, el equilibrio llega a un desarrollo esencial, lo que facilita al niño alcanzar una total independencia. Los conocimientos previos se fortalecen y actúan como fundamento para la obtención de nuevos saberes, tanto internos como socioemocionales.

Por otro lado, Ortega (2009) menciona que “el desarrollo motor en los niños y niñas está estrechamente relacionado con la maduración física general, particularmente con el crecimiento esquelético y el desarrollo neuromuscular de cada persona” (p.6).

Así mismo, La progresión del desarrollo motor en los niños progresa a medida que adquieren la capacidad de andar de forma autónoma. La escritora indica que los infantes empiezan a andar a los 10 meses, a mantenerse firmes sobre los objetos a los 11 meses y a ascender una escalera a los 13 meses. Al cumplir los 20 meses, la mitad de los niños y niñas tienen la habilidad de patear una pelota, aunque no consiguen dominar el equilibrio y la estabilidad hasta el año. (Martínez, 2008)

Por lo tanto, el desarrollo motor infantil sigue fases según la edad. Entre los 3 y 4 años, los niños adquieren habilidades como correr y caminar solos. Entre los 5 y 7 años, el equilibrio se afianza, permitiendo mayor independencia. Este proceso depende de la maduración física, el desarrollo neuromuscular y factores como las experiencias, el entorno emocional y las condiciones genéticas. El desarrollo psicomotor es continuo y clave para la autonomía del niño.

2.2.8. Elementos de Psicomotricidad Gruesa. Guanochanga (2013) menciona la siguiente clasificación de los componentes importantes de la motricidad gruesa. El esquema corporal es la capacidad que permite a los niños comprender su cuerpo como una extensión de sí mismos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades y conceptos como dirección (adelante, atrás, etc.). Según Ruiz (2017), el esquema corporal es esencial para la subsistencia y la interacción con el entorno, también resalta que implica la conciencia de las partes del cuerpo. La lateralidad se refiere a la preferencia por un lado del cuerpo, como la mano, pie o brazo, y es clave para la comprensión de la derecha e izquierda. Fernández (2015) explica que se trata de la inclinación del niño a utilizar un hemisferio del cerebro de forma predominante.

Por último, el equilibrio es la capacidad de mantener la estabilidad corporal durante actividades. Según Gaona (2015) este proceso está relacionado con el tono muscular y la gravedad, permitiendo al cuerpo mantenerse en diversas posiciones.

Dimensiones de la Psicomotricidad. A continuación, se detalla las dimensiones correspondientes la variable psicomotricidad.

Coordinación Motriz. Se refiere a la capacidad física y motora que posibilita que la persona se mueva, se desplace e interactúe con otros. Se relaciona con la habilidad del

cerebro para producir impulsos nerviosos que coordinan y sincronizan los movimientos de los músculos y las extremidades corporales, favoreciendo la realización de diversas tareas. Berruezo (2000) indica que la coordinación motora es nuestra habilidad para realizar acciones que demandan una variedad de movimientos diversos, donde intervienen diferentes segmentos, órganos o grupos musculares, además de otras partes del cuerpo.

En este contexto, la coordinación motora permite la realización exacta de varios movimientos donde diferentes partes del cuerpo reaccionan de forma coordinada.

Equilibrio. El equilibrio es una destreza fundamental que permite a las personas mantener una postura firme y realizar movimientos regulados. Según García y Martínez (2021) la motricidad gruesa juega un papel crucial en el desarrollo psicomotor de los niños ya que posibilita que los pequeños logren gradualmente el control del cuerpo, la coordinación de movimientos amplios el equilibrio. Estas habilidades son fundamentales para que las niñas y los niños puedan desenvolverse con confianza en las actividades cotidianas, así como en los juegos y en las prácticas deportivas.

Así mismo, León y Santa Cruz (2017) sostienen que el equilibrio es la capacidad de un ser vivo para conservar una posición estable, equilibrando las distintas fuerzas y momentos producidos. Además, los seres vivos modifican continuamente su posición a través de variaciones en su posición y respaldo, un procedimiento conocido como reequilibrio. Por otro lado, Según Gaona (2015), el equilibrio se define como la habilidad de mantener cualquier posición corporal ante la gravedad, vinculado estrechamente con el tono muscular. Esta destreza conlleva mantener el cuerpo en la postura preferida, ya sea de pie, sentado o acostado, sin alterar el balance.

Al respecto López y López (2021) señalan que el equilibrio es una capacidad fundamental dentro del desarrollo psicomotor del niño ya que le permite mantener controlar su postura corporal ante diversas situaciones de movimiento. Los autores diferencian tres formas principales de equilibrio estático relativo a la capacidad de mantener una postura estable cuando el cuerpo permanece inmóvil mediante el control muscular la acción de la gravedad cinético, en relación con el mantenimiento del control corporal durante los desplazamientos lineales los movimientos continuos dinámico que implica la capacidad de ajustar la postura modificar los movimientos corporales mientras la persona interactúa de forma activa con el entorno. Estas formas de equilibrio facilitan

la coordinación motriz, la seguridad en los movimientos la prevención de problemas en la realización de actividades físicas y cotidianas.

Se ha demostrado que los tres tipos de equilibrio son fundamentales para el control, la destreza y el equilibrio de cada músculo del cuerpo, promoviendo el crecimiento físico mediante actividades motoras que promueven el desarrollo corporal.

Coordinación Viso – Motora. Según Picq y Vayer, (1977), menciona que: Las actividades básicas de coordinación óculo-manual son lanzar y recibir. El niño realiza movimiento mediante viso-motor, los movimientos se dan cuando el niño observa un objeto y lo coge de acuerdo a ello realiza los movimientos.

Por ende, la coordinación viso-motriz se refiere a la capacidad de controlar los movimientos mediante la vista. Observar un objeto, ya sea estático o en movimiento, guía la ejecución precisa de acciones como agarrarlo con las manos o golpearlo con los pies. El desarrollo de esta habilidad requiere una fase de experiencias que involucren cuatro elementos: el cuerpo, la vista, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. Las actividades de coordinación viso-motriz ocurren cuando los ojos se enfocan en un objeto y el cuerpo se ajusta para realizar la acción correspondiente.

2.3 Definición de Términos Básicos

Juego. Un juego es una actividad que engloba a un grupo de personas, cuyo objetivo principal es brindar diversión y entretenimiento. Sin embargo, aparte de su naturaleza lúdica, los juegos también persiguen promover el desarrollo de competencias intelectuales, motoras y sociales.

Juego tradicional. Un juego tradicional es una actividad recreativa transmitida de generación en generación, propia de una cultura. Se caracteriza por su sencillez, el uso de materiales básicos o el propio cuerpo y refleja las costumbres, valores y creatividad de la sociedad, fomentando la socialización y el entretenimiento.

Psicomotricidad. La psicomotricidad estudia la relación entre las funciones motoras, emocionales y cognitivas, destacando cómo el desarrollo físico y psicológico, junto con las experiencias del entorno, moldean el comportamiento y el crecimiento integral del individuo.

Psicomotricidad gruesa. La psicomotricidad gruesa incluye la gestión y evolución de movimientos extensos y coordinados que involucran grandes

conglomerados musculares. Estas destrezas comprenden caminar, correr, saltar, escalar y lanzar resultandos fundamentales para la movilidad, el equilibrio y la coordinación global.

Inicio. La fase de apertura de la clase, que es el comienzo de una sesión de aprendizaje, tiene como objetivo atraer la atención del alumnado estimularlo y vincular lo que ya sabe con los nuevos temas.

Coordinación Viso-Motor. La capacidad de combinar la visión con los movimientos corporales se conoce como coordinación visomotora viso motriz, permite que la información visual se use para guiar manejar acciones físicas exactas lo cual es fundamental para actividades diarias como dibujar escribir recortar jugar deportes.

Desarrollo. Es la fase más larga y principal de una sesión de aprendizaje. En esta etapa, los alumnos interactúan con la información nueva para desarrollar su propio conocimiento, mientras el profesor sirve de guía, facilitador y orientador.

Coordinación Motriz. Se refiere a la habilidad del cuerpo de alinear el sistema musculoesquelético el sistema nervioso, facilita la realización de movimientos fluidos eficientes armoniosos empleando únicamente la energía requerida.

Cierre. Es la etapa última y más importante de una clase es el cierre de la sesión de aprendizaje. Su objetivo es fortalecer los conocimientos, comprobar el cumplimiento de la meta promover la metacognición (pensar en cómo se aprendió) y vincular lo aprendido con la vida diaria con temas futuros.

2.4 Hipótesis de la Investigación

Una hipótesis es una sugerencia que vincula distintos datos y propone vínculos entre los mismos. Aunque algunos la ven como una posible respuesta al problema, otros la interpretan únicamente como una relación entre variables, o incluso como un procedimiento de comprobación. Como lo afirma Tamayo (2009) "La hipótesis es una afirmación que nos facilita definir vínculos entre los sucesos". Su relevancia se basa en su capacidad para establecer nuevas relaciones y aclarar las causas de los fenómenos" (p.97)

2.4.1 Hipótesis General

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

2.4.2 Hipótesis Específicos

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.
- El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.
- El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

2.5 Variables, Dimensiones, Indicadores y Definiciones

Las variables simbolizan la habilidad de los objetos o elementos para alterar su condición y adoptar diversos valores. De acuerdo con Briones (1996), una variable es una característica, atributo o propiedad que puede expresarse en ciertos individuos en diferentes niveles formas. Estas funcionan como ideas clasificatorias que facilitan la categorización clasificación de los individuos además de ser reconocibles y cuantificables.

Variables Independientes y Dependientes. De acuerdo con Hernández et al. (2014) las variables independientes las que provocan modificaciones en las variables dependientes. No se registran de manera directa, sino que se manipulan para examinar su impacto en las variables subordinadas. En cuanto a las variables dependientes, estas se alteran como consecuencia de las variables independientes y simbolizan el efecto que se evalúa durante el experimento.

Hernández et al. (2014) señalan que el método científico se basa en las variables independientes y dependientes. Entonces, hay otros elementos que pueden afectar la relación entre causa y efecto modificando disminuyendo suprimiendo, desviándola o incluso generándola. Las variables involucradas emergen ya que las causas y efectos no

se encuentran aislados, sino que interactúan con numerosas otras variables en el ambiente. La relación entre causa y efecto que se pretende analizar puede ser afectada, en mayor o menor grado por estas variables adicionales de ahí su relevancia en el estudio.

Teniendo en cuenta la definición del autor, tenemos las siguientes variables. V. I. Juego tradicional, V. D. Psicomotricidad gruesa.

Dimensiones. Según Coronel (2023) en la descomposición de una variable compleja, una dimensión es uno de sus componentes, de modo que, en el contexto de la investigación, la dimensión desglosa una variable amplia en aspectos específicos y manejables que pueden ser investigados e interpretados. Si, por ejemplo, una variable es juegos tradicionales, sus dimensiones pueden ser inicio, desarrollo y cierre.

También Gonzáles (2022) menciona que las dimensiones de la variable se operacionalizan, se presentan los indicadores, la escala de medición y las definiciones de la variable tanto en sentido conceptual como operativo. Esta integración vincula la teoría con un proceso investigativo, en este estudio las dimensiones son las siguientes: Coordinación motriz, equilibrio, coordinación viso motora.

Indicador. Según Arias (2012) un indicador es una señal, un signo o una métrica que permite el estudio o medición de una variable o una dimensión de una variable. En un entorno de investigación, los indicadores describen evidencias medibles y perceptibles del comportamiento de una variable, formando así la base para la construcción de preguntas, ítems o criterios de una herramienta de recolección de datos. Por lo tanto, el indicador desempeña un papel importante en la transición de una descripción teórica a una medición real en el contexto del estudio.

2.5.1 Definición Conceptual de la Variable

Hernández et al. (2014) sostienen que una variable también puede definirse conceptualmente o constitutivamente, de tal manera que esta forma de definición se desarrolla a partir de diccionarios especializados libros teorías científicas. Entonces, una definición es conceptual cuando proporciona el significado teórico de la variable a medir para comprender su alcance y significado.

2.5.2 Definición operacional de la Variable

Hernández et al. (2014) describen la definición operacional como el esquema de los pasos o acciones para cuantificar el valor de una variable o para especificar los procesos para recopilar dicha información, de modo que, con ello, la definición

operacional describe la medición de una variable en un estudio, incluyendo las dimensiones e indicadores de esa variable, así como los métodos, las herramientas y materiales de una medición y análisis de datos específicos.

Operacionalización de Variables. La operacionalización es fundamental en el campo educativo porque muchos de sus conceptos no pueden medirse directamente, muchos de sus conceptos solo pueden entenderse a través de la evidencia que generan. Mueller (2004) explica cómo la operacionalización nos permite pasar de lo abstracto a lo concreto, de modo que ayuda en la identificación de los medios para medir las variables. La motivación, la participación y el pensamiento crítico, entre otros, no son objetos materiales que puedan medirse fácilmente. Sin embargo, pueden evidenciarse mediante la evaluación de acciones conductuales y mediante la medición de respuestas, desempeños o puntajes en pruebas de logro de tal manera, operacionalizar una variable requiere que el investigador establezca la definición de la variable en el estudio sus dimensiones, los indicadores de la medida y la herramienta de medición evaluación que se utilizó.

2.5.3 Operacionalización de Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala Valoración
V.I. Juego tradicional	Los juegos tradicionales son manifestaciones culturales que se conservan y transmiten de generación en generación, ya que son parte de las prácticas sociales y educativas de una comunidad. Estas actividades lúdicas se realizan en diversos momentos y espacios sociales, contribuyendo a fortalecer la identidad cultural, la interacción social entre las personas y el desarrollo integral de los niños (Trigueros y Rivera 2021)	Se desarrolló 12 sesiones de aprendizaje con el grupo experimental y los materiales seleccionados respecto al tema.	Inicio	Seleccionar juegos tradicionales adecuados al grupo de estudiantes. Diseñar actividades que fomenten la participación activa en juegos tradicionales. Considerar las características culturales y regionales en la elección de los juegos.	Nominal
			Desarrollo	Determinar los recursos necesarios (materiales, espacio, tiempo) para realizar los juegos tradicionales. Agrupar a los estudiantes según las dinámicas del juego (por ejemplo, equipos o pares). Establecer las reglas y normas de los juegos tradicionales, explicadas claramente a los estudiantes.	
			cierre	Implementar efectividad de los juegos tradicionales, asegurando la participación de todos los estudiantes. Fomentar la cooperación y el respeto mutuo entre los participantes durante el desarrollo de los juegos. Supervisar y ajustar las actividades según las necesidades del grupo.	

V.D. Psicomotricidad gruesa	La motricidad gruesa es la capacidad del niño para controlar y coordinar los movimientos producidos mediante la acción de los grandes grupos musculares del cuerpo. Esta capacidad permite realizar amplios desplazamientos y acciones motoras como correr saltar, trepar, gatear arrojar objetos, realizar actividades rítmicas como la danza, facilitando el desarrollo del equilibrio, la coordinación corporal y la autonomía en las actividades de la vida diaria (Madrona, 2021)	Se aplicó un instrumento de pretest y post test a los estudiantes para evaluar la psicomotricidad gruesa, utilizando la escala de medición correspondiente.	Coordinación motriz	Realiza tareas que requieren la integración de movimientos grandes y pequeños (por ejemplo, correr y saltar al mismo tiempo). Demuestra capacidad para controlar movimientos amplios y fuertes, como trepar, saltar o correr con fluidez y sin perder estabilidad.	Ordinal 4= Logro destacado 3= Logro esperado 2= En Proceso 1 = En Inicio.
			Equilibrio	Mantiene una postura estable en actividades de equilibrio sin caer, como estar de pie sobre un pie o sobre una línea recta. Muestra capacidad para mantener el equilibrio en superficies irregulares, como caminar sobre una cuerda o por superficies blandas.	
			Coordinación viso motora	Realiza movimientos con precisión, guiados por lo que ve (por ejemplo, lanzar una pelota y atraparla con éxito). Ejecuta movimientos dirigidos por la visión con precisión, como al dibujar o al utilizar herramientas manuales.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque, Tipo y Nivel de Estudio

3.1.1 *Enfoque de la Investigación*

Esta investigación fue de enfoque cuantitativo porque se procesó en tablas estadísticas los datos recolectados sobre los juegos tradicionales en la influencia de la psicomotricidad gruesa.

Hernández et al. (2014) manifiesta que se usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

También Barrantes (2002) señala que la investigación cuantitativa adopta una perspectiva positivista, hipotético-deductiva, particularista y enfocada en los resultados. Para generalizar los hallazgos, se cuantifican los datos recopilados durante el proceso de investigación.

3.1.2 *Tipo de Investigación*

El tipo de investigación fue aplicada al respecto Baena (2014) señala que una investigación aplicada es el estudio de un problema destinado a la acción, la integración de una teoría antes existente, su aplicación y solución.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación fortalecerá la psicomotricidad a través de la aplicación del conocimiento científico de los juegos tradicionales.

3.1.3 *Nivel de Investigación*

Se llevó a cabo una investigación de nivel explicativo de acuerdo con las características del objetivo de estudio. Al respecto Bernal (2010) indica que, el propósito de la investigación explicativa es determinar la existencia de una causa y un efecto específicos. Esto significa que después de usar este método, se puede emitir un juicio sobre si A provoca que B suceda o si A no lo hace.

En consecuencia, la investigación explicativa examina las relaciones entre la casualidad y el objetivo de controlar los fenómenos, manipulando activamente y sistemáticamente la variable independiente.

3.2 *Métodos de Estudio*

En el proceso de la investigación se utilizaron métodos para la búsqueda de información y la construcción de conocimiento, como:

3.2.1 *Método Específicos*

Método Analítico-Sintético. El método analítico-sintético se aplicó para estudiar la situación problemática de la psicomotricidad gruesa a través de dos operaciones complementarias: el análisis, que consiste en descomponer el objeto de estudio en sus partes dimensiones variables la síntesis, que permite volver a integrar esos elementos para comprender el fenómeno en su totalidad. La investigación científica exige, según Bunge (2000) ordenar relacionar reconstruir conceptualmente los hechos para obtener una explicación racional del objeto investigado.

Método Inductivo-Deductivo. En este estudio, se empleó el método inductivo para observar y analizar los datos de modo que la forma inductiva-deductiva de proceder se utilizó en la combinación de dos formas de razonamiento. La inducción parte de hechos concretos para llegar a conclusiones generales, mientras que la deducción parte de principios teorías leyes generales para explicar casos específicos. La investigación científica consiste en relacionar teoría observación evidencia empírica para responder al problema de investigación (Hernández et al., 2014).

Método Hipotético-Deductivo. Esta metodología se empleó a lo largo de la investigación para plantear hipótesis en cuanto a la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad. A partir de dichas hipótesis se deducirán consecuencias observables que serán verificadas a través de la recolección y análisis de datos. Según Popper (2008) el conocimiento científico progresa a través de la

formulación de conjeturas y su confrontación con la experiencia, permitiendo así que las hipótesis sean corroboradas provisionalmente o refutadas.

Método Experimental. En el transcurso de esta investigación, se utilizó este método por medio de intervención y aplicación de los juegos tradicionales a grupo experimental, con el fin de observar los cambios ocurridos en la psicomotricidad. Según Kerlinger y Lee (2002) la investigación experimental tiene como fin establecer relaciones causales a través del control y manipulación de variables.

Método Estadístico. En el presente estudio se utilizó la estadística como método para el procesamiento de los datos recabados a través de la ficha de observación. Se comenzará utilizando estadística descriptiva para presentar frecuencias porcentajes medias desviaciones estándar. Seguidamente de corresponder, se empleó estadística inferencial para comprobar hipótesis y determinar la existencia de relaciones o diferencias significativas entre las variables estudiadas. Según Hernández et al. (2014) el análisis estadístico permite medir variables, comprobar hipótesis y presentar resultados de forma objetiva en las investigaciones cuantitativas.

3.3 Diseño de Investigación

Hernández et al. (2014) manifiestan que “el término diseño se refiere al plan o estrategia ideado para obtener la información”. Por lo tanto, el análisis de las variables dependientes y de la variable independiente se utiliza en el diseño de investigación experimental para obtener respuestas a las interrogantes y verificar las hipótesis de investigación para lograr los objetivos del estudio.

En el presente estudio se empleó el diseño de un solo grupo pre test y post test, con un solo grupo experimental de 16 niños y niñas de 4 años y se tiene el siguiente diseño.

GE: O1 x O2

Donde:

G E. Grupo Experimental

O1. Pre Test

O2. Post Test

X. Tratamiento experimental

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

Hernández et al. (2014) define que es el conjunto completo de personas, objetos o medidas que comparten algunas características comunes que se pueden observar en un lugar determinado. Al seleccionar la población para una investigación, es importante considerar algunos factores importantes.

Teniendo en cuenta la definición, la población incluye a todos los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. N = 39.

Tabla 1

Población de estudiantes

Edad	Varones	Mujeres	Total
3 años	6	5	11
4 años	9	7	16
5 años	7	5	12
Total	22	17	39

Nota: Data nómina de matrícula

3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Hernández et al. (2014) especifican que la muestra es un subgrupo de la población que se está estudiando, sobre el cual se recolectan los datos necesarios y deberá ser representativa de la población estudiada.

Arias (2012) menciona que la muestra está conformada por las unidades seleccionadas de una determinada población y son los sujetos o elementos con los cuales se realiza la investigación.

En tal sentido la muestra de estudios considerados en esta investigación fueron los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024. N= 16.

Tabla 2*Muestra de estudiantes*

Edad	Varones	Mujeres	Total
4 años	9	7	16
Total	9	7	16

Nota: data nómina de matrícula

3.6 Técnicas de Muestreo

La investigación utilizará un método de muestreo de tipo no probabilístico, en esta técnica, de acuerdo con Valderrama y Jaimes (2019) señalan que el investigador selecciona la muestra basándose en razones de conveniencia y según su criterio.

De igual manera, Bunge (2000) señala que el muestreo no probabilístico se utiliza métodos de selección de muestras que no brindan a toda la población las mismas oportunidades para ser elegidas.

3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.7.1 Técnica

Arias (2012) sostiene como una percepción intencionada e ilustrada a un conjunto de datos, que se realizó con objetivo a una ilustración que fue guiada en base a conocimientos.

La técnica que se utilizará en el desarrollo de la recolección de datos será la observación y la ficha de observación, en relación con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en sus actividades.

Técnica de Observación. Baena (2014) menciona que la observación nos permite un proceso de recolección de datos que se basa en la reflexión sistemática que abarca gradualmente el desarrollo de la vida social de un objeto, en ese sentido en esta investigación se utilizó la técnica de observación. Como resultado, se refiere a la agrupación de ítems observados y establecidos por eventos naturales que surgen.

3.7.2 Instrumento

La Ficha de Observación. La ficha de observación es un método sistemático para que los investigadores registren hechos de manera objetiva y organizada. Como señala Arias (2012) las hojas de observación son una buena opción para los investigadores que desean medir analizar evaluar objetivos específicos respecto a una población, indicadores y criterios definidos. En consecuencia, este instrumento ayuda a garantizar que la observación no se realice de manera improvisada

La ficha de observación está relacionada con la escala de estimación a los ítems de las dimensiones mencionadas, que serán validados por un juicio de expertos, conformados por docentes de la especialidad. El contenido del instrumento de evaluación de la variable dependiente (psicomotricidad gruesa) será evaluado por el instrumento. Pre test y pos test.

3.8 Validez y Confiabilidad del Instrumento

3.8.1 Validez del Instrumento

La valoración del instrumento se establece de la siguiente manera: se realizó una prueba del instrumento, seguidamente se ejecutó una prueba piloto, luego se verificará la consistencia de las preguntas y finalmente se revisará el instrumento. Es así afirma Hernández et al. (2014) la validez se refiere al grado en que el instrumento mide la variable realmente para demostrar la validez del instrumento de esta investigación que realizo la prueba piloto.

De acuerdo con los autores citados anteriormente es el grado en que un instrumento mide la variable que se pretende medir, lo que implica que un instrumento específico debe medir exclusivamente la variable que se pretende medir, sin importar su similitud. Como resultado, se utiliza para evaluar la probabilidad de que se produzcan errores en la configuración del instrumento. El objetivo del juicio de expertos es determinar las mejores hipótesis y estimaciones razonablemente precisas.

El método para recopilar datos se evaluó por expertos antes de ser validado y los resultados se procesarán con el programa SPSS.

Tabla 3

Validez por juicio de expertos

Juicio de expertos	puntaje	puntos	Decisión
Experto 1	90	0.90	Buena
Experto 2	90	0.90	Buena
Experto 3	80	0.80	Excelente
Promedio de ponderación	86	0.86	Buena

Nota. Data obtenida de ficha de observación válida por juicio de expertos

Interpretación. En la tabla 3, se observa el resultado de validez por juicio de expertos, donde muestra 0,86. Se concluyó que la ficha de observación sobre la

psicomotricidad gruesa práctica de valores andinos, presenta muy buena validez de contenido entonces dicho instrumento es aplicable en la recolección de datos de la muestra de estudio.

3.8.2 Confiabilidad

La consistencia, precisión o estabilidad temporal del proceso de medición suele expresarse mediante un coeficiente de confiabilidad que varía entre 0.00 y 1.00. Al respecto Hernández et al. (2014) señalan que los programas computarizados de estadística facilitan la obtención de este coeficiente. Sin embargo, una vez logrado, el verdadero problema es cómo evaluar su confiabilidad, además de la obviedad de que un puntaje alto es mejor.

Previo a comenzar el trabajo de campo, es importante realizar la prueba del instrumento de recolección de datos en un grupo reducido de población. Esta prueba piloto debe asegurar las mismas condiciones de ejecución que el trabajo de campo auténtico.

Tabla 4

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,870	18

Nota. Data de aplicación de la ficha de observación a los estudiantes

Interpretación. Se observa los resultados obtenidos de la prueba que se realizó al grupo piloto, y que nos muestra el alfa de Cronbach. Si el resultado es mayor a 0,7 significa que el instrumento aplicado es confiable; si ocurriera lo contrario, o sea, si el resultado fuera menor que 0,7 significaría que no es confiable. En este caso particular el resultado obtenido es de 0,870 lo que indica una consistencia interna perfecta que el instrumento que se aplicó es confiable.

Pilotaje. Según Kerlinger y Lee (2002) afirman que, un estudio piloto también puede ser la prueba previa o "probar" de un instrumento de investigación en particular.

La prueba implica administrar el instrumento a personas que comparten los rasgos de la muestra objetivo de investigación. Se prueban no solo el instrumento de medición, sino también las condiciones de aplicación y los procedimientos.

3.9 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.

La información recopilada se codificó en una hoja de cálculo del programa, para analizar los datos, se utilizará el programa estadístico SPSS 25, lo que permitió determinar la frecuencia de las dos variables al examinar sus respectivas gráficas, enseguida para establecer las distintas categorías, se utilizaron los puntajes de su totalidad en las dimensiones obtenidas.

El instrumento de recolección de datos válidos y confiables se empleó en la recolección de datos de la muestra de estudio. Los datos se organizaron tablas de frecuencias a través de la estadística descriptiva, para luego realizar su análisis e interpretación respectiva, y a nivel de estadística inferencial se aplicó la prueba de normalidad a fin de determinar el estadígrafo y analizar la prueba de hipótesis, todo ello, fue procesado con el software estadístico IBM-SPSS versión 25.

Elaboración de Base Datos. Se recolectó de los resultados del nivel de los juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa (pre test y post test) basándose en el instrumento utilizado en la investigación.

Tabulación. las tablas de frecuencia se diseñaron representando la influencia de los juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa antes y después de una sesión de clases.

Traficación. Se elaboró gráficos de columnas para representar las frecuencias relativas de la obtención de las evaluaciones de ingreso y salida, de acuerdo a los objetos de investigación.

Análisis Estadísticos. Se realizó la aplicación de los respectivos cálculos estadísticos descriptivos en acuerdo a lo que la investigación exige, como los resultados en porcentajes y la prueba de hipótesis de entrada.

Interpretación. Se desarrolló significados de cada uno de los valores estadísticos presentados en el gráfico de tablas

3.10 Aspectos Éticos

La presente investigación está orientado y regido a las normas de redacción APA Séptima Edición. Por otro lado, es importante mencionar que durante el trabajo de investigación los nombres de los participantes que fueron utilizados a lo largo de la investigación fueron guardados confidencialmente donde se respetara la privacidad e

integridad de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024, ya que son menores de edad por lo cual se redactará y se emitirá una autorización donde se dará conocer a los padres de familia, docentes y directos de la Institución en estudio donde se llevará a cabo la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

Los resultados se ha obtenido mediante la recolección de datos, con el pre test y post test de 16 niños y niñas de 4 años de edad que corresponden al 100% de grupo experimental, proceso mediante la estadística descriptiva organizándolos en tablas de distribución de frecuencia para su posterior análisis e interpretación de los resultados y luego se aplicó la estadística inferencial para someter a la contrastación de los resultados mediante la prueba de normalidad y prueba de hipótesis sobre los juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

4.1.1 A Nivel Descriptivo

Tabla 5

Tabla de frecuencia de la de la variable psicomotricidad gruesa

Niveles de Logro	Pre Test		Post Test	
	ni	hi%	ni	hi%
C (En inicio)	16	100 %	0	0 %
B (En proceso)	0	0 %	0	0 %
A (Logro esperado)	0	0 %	7	43,8 %
AD (Logro destacado)	0	0%	9	56,3 %
Total	16	100 %	16	100 %

Nota: Data obtenida de producción de cuentos con la ficha de observación.

Interpretación. La tabla 5 muestra un progreso significativo en la variable "psicomotricidad gruesa", en el pretest, el 100.0% de los niños se encontraba en el nivel En inicio, mientras que, en el post test, los datos en orden descendente muestran que un 56.3% alcanzó el Logro destacado y un 43.8% el Logro esperado. Esto implica que, posterior al uso de los juegos tradicionales, los infantes alcanzaron una competencia óptima para realizar acciones fundamentales como caminar, correr, saltar y escalar, mejorando su movilidad y coordinación global.

Tabla 6

Resultado de la dimensión coordinación motriz

Niveles de Logro	Pre Test		Post Test	
	ni	hi%	ni	hi%
C (En inicio)	16	100 %	0	0 %
B (En proceso)	0	0 %	0	0 %
A (Logro esperado)	0	0 %	15	93,8%
AD (Logro destacado)	0	0%	1	6.3 %
Total	16	100 %	16	100 %

Nota: Data obtenida de estructura narrativa con la ficha de observación.

Interpretación. En la tabla 6 muestra que, en la dimensión "dimensión coordinación motriz", el 100.0% de la muestra se ubicó en el nivel En inicio, pasando en el post test a un 93.8% en Logro esperado y un 6.3% en Logro destacado. Estos hallazgos indican que, posterior a la aplicación de juegos tradicionales, los niños adquirieron la habilidad de sincronizar movimientos complejos, logrando realizar tareas que integran acciones grandes y pequeñas, como correr y saltar simultáneamente sin perder la estabilidad.

Tabla 7*Resultado de la dimensión equilibrio*

Niveles de Logro	Pre Test		Post Test	
	ni	hi%	ni	hi%
C (En inicio)	15	93,8 %	0	0 %
B (En proceso)	1	6.3 %	0	0 %
A (Logro esperado)	0	0 %	5	31,3%
AD (Logro destacado)	0	0%	11	68,8 %
Total	16	100 %	16	100 %

Nota: Data obtenida de Creatividad y Riqueza de Contenido con la ficha de observación.

Interpretación. En la tabla 7 previa para la dimensión "equilibrio" muestra que, en el pretest, un 93.8% estaba En inicio y un 6.3% En proceso, mientras que en el post test los datos descendentes revelan un 68.8% en Logro destacado y un 31.3% en Logro esperado. Estos resultados significan que con los juegos tradicionales los niños desarrollaron la destreza para mantener posturas firmes tanto en superficies estables como en superficies irregulares o blandas (cuerdas), gestionando correctamente su tono muscular ante la gravedad.

Tabla 8*Resultado de la dimensión coordinación viso-motora*

Niveles de Logro	Pre Test		Post Test	
	ni	hi%	ni	hi%
C (En inicio)	16	100 %	0	0 %
B (En proceso)	0	0 %	0	0 %
A (Logro esperado)	0	0 %	2	12,5%
AD (Logro destacado)	0	0%	14	87.5 %
Total	16	100 %	16	100 %

Nota. Data obtenida de revisión y mejora del texto con la ficha de observación.

Interpretación. En la tabla 8 se muestra los datos de frecuencia para la dimensión "coordinación viso-motora", el 100.0% inició en el nivel En inicio durante el pretest, logrando en el post test un 87.5% en Logro destacado y un 12.5% en Logro esperado. Esto significa que, posterior a la aplicación de los juegos tradicionales, los estudiantes

dominan movimientos precisos guiados por la vista, siendo capaces de lanzar y atrapar pelotas con éxito o utilizar herramientas manuales con destreza visual.

4.1.2 A Nivel Inferencial

Para realizar el análisis inferencial y proceder con la prueba de las hipótesis planteadas, se utilizan pruebas estadísticas para muestras relacionadas tomando en cuenta que, en la investigación se tiene un único grupo muestral, al cual fue aplicado un pre test y un post test. Para determinar la prueba estadística a emplear se procede a ejecutar el test de normalidad de los datos, el cual nos permite seleccionar una prueba paramétrica o no paramétrica

Prueba de Normalidad

Tabla 9

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk

Pruebas de normalidad	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Psicomotricidad gruesa	.947	16	.041
Dimensión coordinación motriz	.903	16	.038
Equilibrio	.915	16	.042
Coordinación viso-motora	.933	16	.029

Nota: Datos obtenidos de la Prueba de Shapiro Wilk

Interpretación. La tabla 9, dan a conocer la prueba de normalidad de los datos, considerando que la muestra es de 16 observaciones, es decir, inferior a 30 observaciones, se emplea el test de Shapiro Wilk. Este test evidencia un nivel de significancia inferior a 0.05 para los datos de la variable psicomotricidad gruesa y sus dimensiones, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que indica que los datos tienen distribución no normal o no paramétrica como se evidencia en los histogramas correspondientes a la variable. Considerando que los datos poseen una distribución paramétrica, se emplea la prueba estadística paramétrica de Wilcoxon.

4.2 Prueba de Hipótesis

4.2.1 Prueba de Hipótesis General

Ha: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Ho: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Nivel de Significancia. $\alpha = 0,05$

Regla de Decisión. Se describe de la siguiente manera:

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 10

Prueba de wilcoxon para la variable psicomotricidad gruesa

Psicomotricidad				Sum of		Asymp. Sig.
gruesa		N	Mean Rank	Ranks	z	(2-tailed)
Posttest-	Rangos	0 ^a	.00	.00		
Pretest	negativos					
	Rangos	16 ^b	8.50	136.00	-3.533	.000
	positivos					
	Empate	0 ^c				
	Total	16				

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación. En la tabla 10, se muestra la prueba Wilcoxon para la variable psicomotricidad gruesa, se percibe que, predominan los rangos positivos lo que indica que las puntuaciones del post test son superiores a las puntuaciones del pretest, es decir, los 16 estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a su psicomotricidad gruesa en el post test respecto al pretest. En relación al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -3.533, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis alterna que explica que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

4.2.2 Prueba de Hipótesis Específica 1

Ha. El juego tradicional no influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Ho. El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Nivel de Significancia. $\alpha = 0,05$

Regla de Decisión. Se describe de la siguiente manera:

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 11

Prueba de wilcoxon para para la dimensión coordinación motriz

Dimensión		Sum of		Asymp. Sig.	
coordinación motriz	N	Mean Rank	Ranks	z	(2-tailed)
Post test- Rangos	0 ^a	.00	.00		
Pretest negativos					
Rangos	16 ^b	8.50	136.00	-3.573	.000
positivos					
Empate	0 ^c				
Total	16				

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación. En la tabla 11, se presenta la prueba Wilcoxon para la dimensión coordinación motriz, se muestra que, predominan los rangos positivos lo que indica que las puntuaciones del post test son superiores a las puntuaciones del pretest, 16 estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a dimensión coordinación motriz en el post test respecto al pretest. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los

estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -3.573, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que explica que el juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

4.2.3 Prueba de Hipótesis Específica 2

Ha. El juego tradicional no influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Ho. El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Nivel de Significancia. $\alpha = 0,05$

Regla de Decisión. Se describe de la siguiente manera:

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 12

Prueba de wilcoxon para para la dimensión equilibrio

Equilibrio		N	Mean Rank	Sum of Ranks	z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Posttest-	Rangos	0 ^a	.00	.00		
Pretest	negativos					
	Rangos	16 ^b	8.50	136.00	-3.537	.000
	positivos					
	Empate	0 ^c				
	Total	16				

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación. En la tabla 12, se muestra la prueba Wilcoxon para la dimensión equilibrio, se expone que, predominan los rangos positivos lo que indica que las puntuaciones del post test son superiores a las puntuaciones del pretest, es decir, los 16

estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a equilibrio en el post test respecto al pretest. En relación al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -3.537, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que explica que el juego tradicional influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

4.2.4 Prueba de Hipótesis Específica 3

Ha. El juego tradicional no influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Ho. El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Nivel de Significancia. $\alpha = 0,05$

Regla de Decisión. Se describe de la siguiente manera:

$p > 0.05$: se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna

$p < 0.05$: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Tabla 13

Prueba de wilcoxon para la dimensión coordinación viso-motora

Coordinación viso-motora		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Post test-	Rangos	0 ^a	.00	.00		
Pretest	negativos					
	Rangos	16 ^b	8.50	136.00	-3.546	.000
	positivos					
	Empate	0 ^c				
	Total	16				

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación. En la tabla 13, se expone la prueba Wilcoxon para la dimensión coordinación viso-motora, predominan los rangos positivos lo que indica que las puntuaciones del post test son superiores a las puntuaciones del pretest, es decir, los 16 estudiantes han registrado puntuaciones mayores en cuanto a coordinación viso-motora en el post test respecto al pretest. Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos demuestran que se tiene un valor Z de -3.546, con un grado significación estadística de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que explica que el juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta.

4.3 Discusión de Resultados

Dentro de los principales hallazgos de investigación, se encontró que, respecto al objetivo general, los resultados descriptivos de la variable general evidencian un progreso absoluto, pasando de un 100.0% en nivel "En inicio" durante el pretest a un 56.3% en "Logro destacado" y un 43.8% en "Logro esperado" en el post test. Estadísticamente, la media se elevó de 24.81 a 61.88, la prueba de Wilcoxon arrojó una significancia de 0.000 ($p < 0.05$) con un valor Z de -3.533, lo que permite aceptar la hipótesis de que los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray.

Estos resultados coinciden con los de Águila y Guamán (2022) quienes observaron que, en la prueba previa, el 25 % de los niños se encontraba en el nivel «inicial» y el 75 % en el nivel en desarrollo; tras la implementación de los juegos, los resultados revelaron que el 80 % se encontraba en el nivel de logro y el 20 % en el nivel de logro esperado. Esto también concuerda con los hallazgos de Granizo (2024), según los cuales las actividades lúdicas son una fuente vital de estímulo para mejorar las habilidades motoras.

También los resultados coinciden con los de Epiquien y Zelada (2025), cuya prueba posterior reveló que el 95 % de los niños había alcanzado un desarrollo motor grueso adecuado tras utilizar juegos tradicionales, en contraste con la prueba previa, en la que el 85 % se encontraba en la etapa de inicio; Izquierdo (2024) también informó de un nivel alto del 85 % a través de actividades lúdicas, y Espeza y Aparco (2025), encontraron que con los juegos tradicionales se incrementó el nivel alto del 4% al 71%.

Asimismo, concuerda con los estudios regionales de Huamán (2022) y Aguilar y Santillán (2025), quienes ratificaron impactos positivos significativos utilizando estrategias de juego motor.

Desde un punto de vista teórico, los resultados se basan en los trabajos de Vygotsky (1967), quien destaca el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a través del juego de roles, y de Piaget (1962), quien sostiene que el juego ayuda a los niños a comprender la realidad. El juego es esencial tanto para el desarrollo físico como para el emocional, ya que es desestructurado y controlado, según Saco et al. (2001) y Caillois (1961). Además, Morera (2008) y Guevara (2021) hacen hincapié en que estos juegos constituyen un legado cultural con un importante valor educativo. Finalmente, Gonzaga (2018), Araujo (2024) y Camargos y Maciel (2016) coinciden en que un desarrollo psicomotor normal brinda seguridad y es fundamental en la educación inicial.

En cuanto al primer objetivo específico, sobre la coordinación motriz, el pretest mostró un 100.0% "En inicio", evolucionando en el post test a un 93.8% en "Logro esperado" y un 6.3% en "Logro destacado". La media aumentó de 7.56 a 19.69, y la prueba de Wilcoxon validó esta mejora con una significancia de 0.000 y un valor Z de -3.573, confirmando el efecto positivo de los juegos tradicionales en la coordinación motriz de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray.

Estos resultados concuerdan con las técnicas de juego locomotor propuestas por Moreno (1992, 1993) y Agramonte (2011), quienes sostienen que correr, saltar y trepar mejoran el control general del cuerpo. El éxito de la intervención concuerda con la teoría de los niveles de desarrollo de Dave (1970), que muestra cómo los niños pasaron de la simple imitación y manipulación a realizar acciones complejas, precisas y coordinadas.

Según la teoría, esta coordinación es la capacidad de realizar tareas que requieren la sincronización de varios grupos musculares (Berruezo, 2000). Según las fases de desarrollo descritas por Aguirre (2009), los niños de entre tres y cuatro años adquieren la capacidad de caminar y correr por sí mismos, lo que concuerda con los avances observados. Ortega (2009) y Martínez (2008) son dos autores que relacionan este desarrollo con la madurez física y la capacidad de realizar acciones autónomas como dar una patada a un balón. Por último, la «lógica interna» de Parlebas (2001) describe cómo el movimiento de los niños se estructuraba en función de las reglas y la disposición espacial de los juegos convencionales.

Respecto al segundo objetivo específico, para la dimensión de equilibrio, los datos revelan que en el pretest el 93.8% estaba "En inicio", mientras que en el post test el 68.8% alcanzó el "Logro destacado". La media de puntajes subió de 8.75 a 20.88. La prueba de Wilcoxon mostró una significancia de 0.000 ($Z = -3.537$), demostrando que las actividades lúdicas fortalecieron la estabilidad física de los niños.

Este resultado está relacionado con la importancia de los juegos de fuerza y resistencia, tal y como explican Agramonte (2011) y Moreno (1992), que fomentan el control postural y la resistencia mediante ejercicios como empujar y tirar. La destreza de los niños con los elementos enumerados por Guanochanga (2013) queda demostrada por su capacidad para mantenerse estables en terrenos irregulares.

Acerca del tercer objetivo específico, en la coordinación viso-motora, el 100.0% de los niños inició en nivel bajo, logrando en el postest un 87.5% en "Logro destacado". La media se incrementó de 8.50 a 21.31, y la prueba de Wilcoxon confirmó la significancia de la mejora con un valor $p = 0.000$ y Z de -3.546, lo cual confirmó el efecto significativo de los juegos tradicionales en la mejora de la coordinación viso-motora de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray.

Estos resultados concuerdan con los juegos de lanzamiento que mejoran la coordinación mano-ojo y la percepción espacial, tal y como han analizado Moreno (1992) y Agramonte (2011). También están relacionados con actividades basadas en la destreza y los juegos con pelota, que, según Lavega (2000) y Moreno (1992), mejoran la precisión manual y el tiempo de respuesta. Lanzar y atrapar son las acciones fundamentales que dirigen esta coordinación a través de la visión, según el paradigma teórico de Picq y Vayer (1977). Sánchez (2017) y Pintado (2022), quienes sostienen que estos espacios creativos fomentan la inclusión y fuertes vínculos socioemocionales, validan las implicaciones sociales de estos hallazgos. Por último, Zárraga y Carballo (2004) y Parlebas (2008) concluyen que el juego tradicional es una herramienta de socialización e interacción motora que prepara al niño para los roles de la vida cotidiana.

Los resultados de este estudio tienen importantes repercusiones educativas y sociales, ya que demuestran que los juegos tradicionales son algo más que simples actividades de ocio; son, más bien, herramientas que ayudan a los niños a aprender y a satisfacer sus necesidades educativas de una manera atractiva. Se sugiere que las instituciones educativas puedan aplicar estas estrategias para favorecer el desarrollo

físico seguro y saludable de los niños, ya que se ha demostrado que tienen un impacto significativo en las habilidades motoras gruesas, el equilibrio y la coordinación. Al fomentar valores como la cooperación, el respeto y la inclusión, y al fortalecer los lazos entre generaciones, estos juegos ayudan a preparar a los niños para relacionarse con los demás en su vida cotidiana de una manera natural y productiva.

La principal limitación técnica del estudio radica en su diseño de investigación pre-experimental, el cual trabaja con un solo grupo y no incluye un grupo de control para comparar resultados de forma externa. Asimismo, el tamaño de la muestra es reducido, lo que limita la capacidad de generalizar los hallazgos a poblaciones más extensas o de diferentes contextos demográficos. Por su parte, como fortalezas del estudio, se registró que, el estudio destaca por su estructura operativa, basada en la ejecución de 12 talleres de aprendizaje debidamente planificados y organizados. Además, la investigación posee una sólida base cuantitativa al emplear instrumentos de recolección de datos y pruebas estadísticas rigurosas como el test de Shapiro-Wilk y la prueba de Wilcoxon para validar las hipótesis.

CONCLUSIONES

1. En esta investigación se determinó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. Como muestra los resultados un progreso significativo en la variable "psicomotricidad gruesa", en el pretest, el 100.0% de los niños se encontraba en el nivel En inicio, mientras que, en el post test, los datos en orden descendente muestran que un 56.3% alcanzó el Logro destacado y un 43.8% el Logro esperado. Esto implica que, posterior al uso de los juegos tradicionales, los infantes alcanzaron una competencia óptima para realizar acciones fundamentales como caminar, correr, saltar y escalar, mejorando su movilidad y coordinación global.
2. En este estudio se analizó la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños. Como muestran los resultados que, en la dimensión "dimensión coordinación motriz", el 100.0% de la muestra se ubicó en el nivel En inicio, pasando en el post test a un 93.8% en Logro esperado y un 6.3% en Logro destacado. Estos hallazgos indican que, posterior a la aplicación de juegos tradicionales, los niños adquirieron la habilidad de sincronizar movimientos complejos, logrando realizar tareas que integran acciones grandes y pequeñas, como correr y saltar simultáneamente sin perder la estabilidad.
3. En esta investigación se analizó la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del equilibrio en los niños. Como exponen los resultados que, en la dimensión "equilibrio" muestra que, en el pretest, un 93.8% estaba En inicio y un 6.3% En proceso, mientras que en el post test los datos descendentes revelan un 68.8% en Logro destacado y un 31.3% en Logro esperado. Estos resultados significan que con los juegos tradicionales los niños desarrollaron la destreza para mantener posturas firmes tanto en superficies estables como en superficies irregulares o blandas (cuerdas), gestionando correctamente su tono muscular ante la gravedad.
4. En este estudio se analizó la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños. Como se muestran los datos de frecuencia para la dimensión "coordinación viso-motora", el 100.0% inició en el nivel En inicio durante el pretest, logrando en el post test un 87.5% en Logro

destacado y un 12.5% en Logro esperado. Esto significa que, posterior a la aplicación de los juegos tradicionales, los estudiantes dominan movimientos precisos guiados por la vista, siendo capaces de lanzar y atrapar pelotas con éxito o utilizar herramientas manuales con destreza visual.

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere ya que es necesario que la dirección y los docentes de la Institución Educativa N°. 429-175/Mx-U de Chancaray consideren la práctica de juegos tradicionales en la planificación pedagógica semanal para fortalecer las habilidades psicomotoras en la etapa gruesa.
2. Se recomienda a los docentes a planificar y realizar sesiones de aprendizaje que incorporen juegos tradicionales para desarrollar la coordinación motora, ya que estos juegos deben promover movimientos corporales que involucren a los niños en actividades de correr, saltar desplazarse lanzar y girar, de modo que puedan mejorar la sincronización de sus movimientos mantener el control de sus cuerpos en la estabilización de tareas motrices.
3. Se sugiere que los docentes incluyan actividades que promuevan caminar sobre líneas, sogas u otras superficies definidas, así como actividades que impliquen saltos en un pie en ambos pies y desplazamientos en varias direcciones, los materiales y las actividades fomentarán un control corporal y postural seguro. Se recomienda incluir
4. las actividades que promuevan lanzar, atrapar, apuntar anotar, manipular objetos y otros materiales didácticos ya que estos ayudarán a que los niños desarrollen y refuercen el control de sus movimientos en relación con la precisión de su vista y la coordinación flexible.

REFERENCIAS

- Agramonte, E. A. (2011). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Pedagogía Magna, 11, 98–108. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629145>
- Águila, J. E. y Guamán, N. P. (2022). *El juego en el desarrollo psicomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero*. Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8e071eb1-a3c0-4c6f-8037-d6e9dbf2a0e6/content>
- Aguilar, J. D. y Santillan, M. A. (2025). *Psicomotricidad gruesa y atención en niños de cinco años de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, Ayacucho – 2022*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ddaf36b4-da01-4c5b-a62d-61402a3621b3/content>
- Aguirre, A. (2009). *Módulo 2 de estrategias de la enseñanza*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja. <https://www.yumpu.com/es/document/view/27634983/modulo-2-del-area-educativa-universidad-nacional-de-loja>
- Araujo, C. Y. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unifsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2409>
- Araujo, M. J. (2024). *Importancia de la psicomotricidad en niños de educación inicial*. Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”. https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/85/MONO_Mar%C3%ADA%20ARAUJO_2022_1.docx.pdf
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme. https://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf
- Arias, J. L. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting

- EIRL. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Ávila, H. L. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. Eumed.net. <https://avdiaz.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/avila-baray-luis-introduccion-a-la-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Aylas, Y. P., & Ravelo, S. (2022). *Circuito motriz para la estimulación de la coordinación motriz en niños y niñas de la I. E. I. N.º 30057 “María de Fátima”- Huancayo 2021*. Tesis de licenciatura, Universidad Continental. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/11265>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. <https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>
- Barrantes, R. (2002). *Investigación: Un camino al conocimiento. Un enfoque cualitativo y cuantitativo*. EUNED. https://www.uned.ac.cr/docencia/images/ceced/docs/Investigacion_camino_con_ocimiento.pdf
- Barrientos, M., y Ñahuis, K. (2021). *Los juegos tradicionales y el desarrollo de la coordinación motora en niños de 4 años de instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho-2020*. Tesis de grado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada Cuna de la Libertad Americana. <http://161.132.56.50:4000/handle/123456789/27>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%c3%b3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Berruezo, P. P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Psicomotricidad: prácticas y conceptos (pp. 43–99). <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Briones, G. (1996). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>

- Bunge, M. (2000). *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Editorial GUDE.
- Caillois, R. (1961). *El hombre, el juego y los juegos*. Free Press.
<https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf>
- Camargos, E. K. de, & Maciel, R. M. (2016). *La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños*. Revista Científica Multidisciplinaria Base de Conocimiento, 1(9), 254–275.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/psicomotor-en-la-educacion-y-el-nino>
- Carballo, B., & Zárraga, S. (2004). *El juego didáctico: Una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño-niña de las familias de la Comunidad Ezequiel Zamora. Informe final de investigación*. Tesis de Licenciatura, Instituto Universitario de Tecnología “Rodolfo Loero Arismendi”.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/20.500.14067/2409/1/araujo%20bernal%20coraima.pdf>
- Coronel, C. (2023). *Las variables y su operacionalización*. Archivo Médico de Camagüey, 27, e8775. <https://revistaamc.sld.cu/index.php/amc/article/view/8775>
- Dave, R. H. (1970). *Niveles psicomotores*. Desarrollo y redacción de objetivos conductuales (pp. 33–34). Educational Innovators Press.
<https://www.une.edu/pdfs/provost-assessment-resources-affective-and-psychomotor-domains-quick-guide>
- Díaz, A. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México.
https://www.prepa6.unam.mx/dominop6/assets/propuestas/DiazBarriga_Guia-secuencias-didacticas.pdf
- Epiquien, K. V. y Zelada, K. C. (2025). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial de Celendín, 2024*. Tesis de Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Arístides Merino Merino.
https://repositorio.eesppamm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14666/132/Tesis_Epiqui%c3%a9n_Zelada.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Espeza, Y. y Aparco, R. (2025). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E.I N° 128, Lircay, Angaraes-2024*. Universidad para el Desarrollo Andino. <https://repositorio.udea.edu.pe/entities/publication/daa425db-4f07-4c0e-8422-b53114e4cd86>
- Feo, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas*. Tendencias Pedagógicas, 16, 221–236. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Ronald-Feo-Orientaciones-basicas-para-el-diseno-de-estrategias-didacticas.pdf>
- Fernández, E. L. (2011). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015*. Tesis de grado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/11413>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprender a través del juego: Fortalecimiento del aprendizaje mediante el juego en los programas de educación infantil*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>
- Gaona, M. E. (2015). *La bailoterapia y su incidencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “John F. Kennedy” del cantón Quinindé, provincia de Esmeraldas*. Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/bae5b58e-dd78-4b01-bb63-4af6f3b656d8>
- García, J. A., & Martínez, P. M. (2021). *Desarrollo psicomotor y educación infantil: Bases para la intervención educativa*. Editorial Pirámide. <https://www.edicionespiramide.es/>
- Gonzaga, S. A. (2018). *La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) “San José” de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2017-2018*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%2>

[0GONZAGA.pdf](#).

Granizo, M. E. (2024). *Estimulación temporo- espacial en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial ii del centro particular Benjamín Franklin*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional De Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13270/1/TESIS%20FINAL%202024.pdf>

Guanochanga, L. (2013). *Motricidad gruesa*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/lorenaguanochanga/motricidad-gruesa-27756507>

Guevara, L. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3664>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana. <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/Metodologia-de-la-Investigacion.pdf>

Huaman, Y. E. (2022). *Estrategia de Juego motor para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N°432-90/MX-P 11 de Junio, Ayacucho, 2022*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/5668/1/TESIS%20EI50_Hua.pdf

Hussain, B., & Cheong, J. P. G. (2022). *Mejora de las habilidades motoras gruesas de los niños mediante la práctica de habilidades de juegos tradicionales a lo largo del continuo de interferencia contextual*. *Frontiers in Psychology*, 13, Artículo 986403. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.986403>

Izquierdo, A. J. (2024). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años, institución educativa inicial Victoria Barcia Bonifati, Callería, 2024*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/39790/COORDINACION EQUILIBRIO IZQUIERDO FERREYRA ANA DE JESUS.pdf?sequence=5](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/39790/COORDINACION%20EQUILIBRIO%20IZQUIERDO%20FERREYRA%20ANA%20DE%20JESUS.pdf?sequence=5)

Kassia E., & Mendes, R. (2016). *La importancia de la psicomotricidad en la educación*

de los niños. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educaciones/psicomotor-en-la-educacion-y-el-nino>

Kerlinger, F. N. y Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. INDE.
https://books.google.com/books/about/Juegos_y_deportes_populares_tradicional.html?id=j8ryqyXJ-VwC

Lavega, P. (2011). *Juego tradicional y escuela*. Recursos pedagógicos. XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz, Universidad Nacional de La Plata.
https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/33555/Documento_completo.pdf?isAllowed=y&sequence=1

León, L., y Santa Cruz, E. V. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/2601/1/TESIS%20EF32_Le_o.pdf

López, P. (2004). *Población, muestra y muestro*. Punto cero. 09(08), 1-6.
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

López, P. A., & López, G. M. (2021). *Psicomotricidad y desarrollo motor en la infancia: fundamentos y aplicaciones educativas*. Editorial Síntesis.
<https://www.sintesis.com/>

Luviz, (2011). *Los juegos tradicionales*. Los Juegos Tradicionales. Editorial EHK-OMOTEN. <https://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/2011/11/>

Madrona, P. G. (2021). *Desarrollo psicomotor en la infancia: Bases para la intervención educativa*. Editorial INDE. <https://www.inde.com/>

Martínez, P. (2008). *Psicomotricidad y educación preescolar*. Larousse.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24798/ACTIVIDAD_LUDICA_ARMAS_MALCA_JAQUELI.pdf

- Maya E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación: Una propuesta ágil para la presentación de trabajos científicos en las áreas de arquitectura, urbanismo y disciplinas afines*.
https://librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnica_s.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Méndez, A., & Fernández, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. Retos, 19, 54–58. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i19.34638>
- Mendiara, J. (2009). *La psicomotricidad educativa: un enfoque natural*. Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 62(2), 199–220.
<http://hdl.handle.net/11162/36678>
- Mendiara, J., & Gil Madrona, P. (2003). *La psicomotricidad: Evolución, corrientes y tendencias actuales*. Wanceulen Editorial.
<https://search.worldcat.org/title/psicomotricidad-evolucion-corrientes-y-tendencias-actuales/oclc/806477166>
- Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza.
https://books.google.com/books/about/Juegos_y_deportes_tradicionales_en_Esp_a.html?id=HOxaaWC42YoC
- Moreno, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos Editorial.
- Morera, M. (2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. Revista MHSalud, 5(1), 1–8.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3579671.pdf>
- Mueller, C. W. (2004). *Conceptualización, operacionalización y medición. La enciclopedia SAGE de métodos de investigación en ciencias sociales*. SAGE Publications.
<https://academicweb.nd.edu/~rwilliam/ndonly/readings/Methods/02-Measurement/Conceptualization%2C%20Operationalization%2C%20and%20Measurement-Sage.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para niños menores de 5 años*. Organización

- Mundial de la Salud. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Ortega, E. (2009). *Evolución de los aspectos relevantes que condicionan la motricidad humana*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, 16, 1–10. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/EDUARDO_ORTEGA_1.pdf
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Editorial Paidotribo.
- Parlebas, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades: Léxico de praxeología motriz*. Paidotribo. https://books.google.com/books/about/JUEGOS_DEPORTE_Y_SOCIEDADES_L%C3%A9xico_de_p.html?id=vxDwXPRBnuoC
- Pérez L. (2002). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Maipue. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/138497?page=401>
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. W. W. Norton & Company. <https://archive.org/details/playdreamsimitat0000piag>
- Picq, L., & Vayer, P. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental: Aplicación a los diversos tipos de inadaptación*. Editorial Científico-Médica. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=31972>
- Pintado, M. (2022). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251–Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura*. Tesis para obtener título de licenciada, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/juegos_tradicionales_pintado_castillo_maria.pdf?sequence=1
- Pintado, M. R. (2022). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 15251-Palo Blanco, distrito Huarmaca, Piura 2022*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890>
- Plata, R., & Guerra, G. (2009). *El niño con trastorno del desarrollo de la coordinación: ¿Un desconocido en nuestra comunidad?* Norte de Salud Mental, 8(33), 18–30. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4830125.pdf>

- Popper, K. R. (2008). *La lógica de la investigación científica*. Editorial Tecnos.
- Quisocala, M. (2024). *Los juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa*. Tesis para obtener título de licenciada, Universidad Nacional del Altiplano. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22376/Quisocala_Cutipa_Milagros_Nery.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. CienciAmérica, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Ruiz, L. M. (2017). *Moverse con dificultad en la escuela: Introducción a los problemas evolutivos de coordinación motriz en la edad escolar*. Wanceulen Editorial. <https://books.google.com.pe/books?id=6I44DwAAQBAJ>
- Ruiz, L. M. (2022). *De las habilidades motrices fundamentales a la motricidad adulta: Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. Editorial Síntesis. <https://www.sintesis.com/>
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales: Una propuesta de aplicación*. Junta de Extremadura, Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Secretaría General de Educación. <https://olofpalme189.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/03/341juegos-populares.pdf>
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares*. Mérida: Tajo Guadiana, Artes Gráficas.
- Sánchez, A. (2017). *Juegos tradicionales. Recuperemos nuestros juegos de la infancia*. <https://www.educapeques.com/recursos-para-elaula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>
- Santiago R. (2021). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>
- Simpson, E. J. (1966). *La clasificación de los objetivos educativos: Dominio psicomotor*. Universidad de Illinois. <https://eric.ed.gov/?id=ED010368>
- Tamayo, M. (2009). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf

- Trigueros, C., & Rivera, E. (2021). *El juego tradicional en la educación física y la construcción cultural del movimiento*. Editorial INDE. <https://www.inde.com/>
- Valderrama, S. y Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis. Descriptiva- Comparativa, Correlacional y Cuasiexperimental*. Editorial San Marcos.
- Valdez, C. (2019). *Actividades Lúdicas tradicionales y convencionales para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niños de 4 años de la Red Suma Pankarita de la Provincia de Yunguyo*. Tesis de Licenciatura, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4087>
- Valdez, N. E. (2019). *Nivel de psicomotricidad en niños de tres años sección “A” de la Institución Educativa Inicial Santa Rita de Casia del distrito y provincia de Tambopata, región Madre de Dios, año 2019*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/13491>
- Vygotsky, L. S. (1967). *El juego y su papel en el desarrollo mental del niño*. Psicología Soviética, 5(3), 6–18. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-040505036>
- Zegarra, C. (2024). *Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, en la Institución Educativa Inicial N.º 110, Tananta - San Martín, 2024*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37918>

ANEXOS

Anexo 1

Resolución de aprobación de trabajo de investigación

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM.N° 267-2020-MINEDU

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN
DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**
PROGRAMA DE ESTUDIOS
**EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE - IX CICLO**
R.D. No. 0380-2025- EESP.Púb."ISCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2025



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Resolución Directoral N° 0570-2026 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 11 de agosto del 2026

Visto, el **INFORME No 224-2026-RAI-EESPP"JSCO"-HTA**, con **EXP.TM20263936-F** del Área de Investigación quien emite **Opinión Favorable de Expedito de Tesis**.

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512, RM No 130-2025-MINEDU Lineamientos Generales Académicos, RM No 244-2025-MINEDU Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas - Privadas y demás normas.

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Título Profesional de Licenciado/a equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para su reconocimiento nacional y, por tanto, su inscripción y registro en SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; tiene como fin fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes de Formación Inicial Docente para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos pedagógicos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación en el contexto local, regional y nacional, asimismo, garantizar la acreditación con el Título Profesional de Licenciado/a en Educación para su reconocimiento como tal en la sociedad.

Que es necesario aprobar el Expedito de Tesis, presentado por los/las estudiantes de Formación Inicial Docente pertenecientes a los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física, para garantizar se acreditación como Licenciado/a.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 229-02-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-05-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-04-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias, el Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de las estudiantes del *IX ciclo académico* del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe y en correspondencia a mis facultades, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los *PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN* de las estudiantes del *IX ciclo académico* del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe que a continuación se detalla:

N°	TÍTULO	AUTOR	ASESOR
1	Pictogramas para la producción de cuentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Palmayoce, Huanta 2024.	Areste Huamán, Aleday blanca.	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
2	Rotafolio de cuento en el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 años en la Institución Educativa de Palmayoce, Huanta 2024.	Arone Rodríguez, Esmeralda	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
3	Juegos cooperativos en el desarrollo de trabajo en equipo en niños de 3 y 4 años, en la Institución Educativa, "Hospital Baja", Huanta 2024	Carbajal Palomino, Samy Maytte	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
4	Teatro infantil para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Hospital Baja-Huanta, 2024	Suarez Velásquez, Damaris Lucero	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
5	Uso de Disfraces Andinos para Fortalecer la Identidad Cultural en los niños de Educación Inicial de Nueva Jerusalén, Huanta 2024.	Espinoza Barreto, Giuliana Gilda	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
6	Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024	Espinoza Ramos, Kiara	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
7	La bailoterapia como estrategia para mejorar la atención en los niños de la Institución Educativa Inicial N°429-134/Mx-U "Yuraccraccay" de Luricocha 2024	Gavilán Ceanto, Estefanía	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
8	Sabio en ofrendas a la Pachamama para revalorar la identidad cultural en niños de la Institución "Nuestra Señora de las Mercedes" Huanta, 2024	Gavilán Urbano, Rosmeri Carmela	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
9	Flores naturales para desarrollar expresiones gráficas en niños de la Institución Educativa Inicial N°38263/Mx-M "Nuestra Señora del Rosario" Soccoscocha Huanta 2024	Luque Huamán, Miriam	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
10	Juegos recreativos para disminuir las conductas agresivas en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-2/Mx-P "El Mundo del Saber, Huanta 2024.	Moreyra Quispe, Carolina	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
11	Uso de imágenes andinas para el desarrollo de la lectura en los niños de educación inicial de Nueva Jerusalén, Huanta 2024	Pérez Romero, Flor	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
12	Uso del quipu para desarrollar la noción de números en niños de la Institución Educativa Inicial "San Juan de Miraflores" Huanta, 2024	Perezpalma Paredes, Cris Delisa	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
13	Origamis en la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 429-2/Mx-P "El Mundo del Saber", Huanta 2024	Polanco Ramírez, Ruth Elizabeth	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
14	Juegos tradicionales para el fortalecimiento de la interacción social en estudiantes de Institución Educativa Inicial "Nuestra Señora de las Mercedes" Huanta, 2024	Poma Rondinel, María Jovita	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 18737
Resolución RM. N° 226-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 06-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 257-2020-MINEDU

15	Cuentos pop-up para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de las Mercedes - Huanta 2024	Quiquin Conga, Rosa Angela	Mg. Cangana Canchari, Walter
16	Objetos contables para la representación numérica en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial de José Félix Iguain - Huanta, 2024	Rivas Soto, Reyna	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
17	Trabalenguas en quechua para el desarrollo del lenguaje oral en niños de la Institución Educativa Inicial de "Castro Pampa" Huanta, 2024	Rivera Malhuayza, Roxana	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
18	Cuentos andinos para el desarrollo sensorial de los niños y niñas de 3 años de Nueva Jerusalén, Huanta 2024	Robles Avendaño, Diana Carolina	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
19	Uso de arcilla de colores en el desarrollo de nociones pre numéricas en quechua en niños de 5 años de Educación Inicial - Huanta, 2024	Urpi Romani, Lidia	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
20	Técnicas prensoras en el desarrollo de la coordinación viso manual en niños de Educación Inicial, Huanta 2024	Valencia Llantoy, Kelly Magdiel	Mg. Walter Cangana Canchari
21	Juego de dados para el reconocimiento de números en niños de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de las Mercedes, Huanta, 2024	Villanueva Curo, Greta	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo
22	El juego libre en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 429-2/Mx-P "El Mundo del Saber"-Huanta 2024	Yalo De La Cruz, Ana Luz	Mg. Cangana Canchari, Walter
23	Laberintos andinos en la atención sostenida de los niños de la Institución Educativa Inicial 38266/Mx-P "Nuestra Señora de las Mercedes", Huanta 2024	Yucra Ñaupá, Victoria	Lic. Contreras Cconovilca, Máximo

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE



Dr. *[Firma]*
DIRECTOR GENERAL

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" DE HUANTA

CERTIFICADO
Que la presente es COPIA FIEL DE SU ORIGINAL, y el que
semita, dando fe de su AUTENTICIDAD Y LEGALIDAD.

Huanta: 01 APR 2026



[Firma]
DIRECTOR ACADÉMICO

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (ss)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
ped/scc

Jr. Razuhilca 624 - Huanta
Teléfono (066) 281260
www.escpsico.edu.pe
informes@escpsico.edu.pe

"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**

RM.N° 267-2020-MINEDU
RM N° 420-2024-MINEDU

**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**

R.D. No. 0570 -2026- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR



HUANTA - 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Orgánica N° 18737
Resolución RM N° 228-MD-ED
Acreditación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0380-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 16 de mayo de 2025

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 004-2025-JUA-EESPP "JSCO"-HTA** de fecha 4 de abril de 2025, con número de expedientes: **TM20251126-F** en la que, el Jefe de la Unidad Académica, remite legajos expedidos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación de estudiantes del IX ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y RM No 420-2024-MINEDU en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/as egresados de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/as egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación de trabajos de investigación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales, al Reglamento Institucional, al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos, que señalan que el proceso de otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a* es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el *Jefe de la Unidad Académica* elevó el **INFORME N° 004-2025-JUA-EESPP "JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva de los Proyectos de Investigación de estudiantes del IX ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 2 de abril de 2025 y en el marco



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

Que, teniendo el informe aval de expedito en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos 2025 de la Escuela emitido por el responsable del Área de Investigación y en el marco de mis facultades amparado en la RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – **DECLARAR EXPEDITO** las **TESIS** siguientes:

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE			
N°	AUTOR	TESIS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	ESPINOZA RAMOS, Kiara	Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024	Atención integral del infante, niño y adolescente
2	YALO DE LA CRUZ, Ana Luz	El juego libre en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°429-2/Mx-P " El Mundo del Saber"-Huanta 2024	Innovaciones pedagógicas

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE			
N°	AUTOR	TESIS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	ARESTE HUAMÁN, Nidia Merlina	Cuentos andinos en la comprensión lectora en quechua en los estudiantes de las instituciones educativas de Huanta, 2024	Interculturalidad y bilinguismo
2	GUILLEN LÓPEZ, Yesenia Anel	Tienda escolar en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Primaria de Huanta	Innovaciones pedagógicas

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA			
N°	AUTOR	TESIS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	ROJAS YANCE, Susan Omara	Programa de Gimnasia Rítmica para mejorar dificultades coordinativas en estudiantes del Cielo III, de la Institución Educativa "Clara Castillo de Gayozzo", Huanta 2024	Actividades físicas y recreativas
2	PALOMINO URBANO, Abrahan Joel	Actividades recreativas para desarrollar la adaptación social en estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa "González Vigil" de Huanta, 2026	Actividades físicas y recreativas



Luz Creación N° 15737
Repertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 06-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2000-MINEDU
RM No. 426-2004-MINEDU

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHÍVESE



Interesados (a)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Jr. Razuñuilla 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppisco.edu.pe
comunicaciones@eesppisco.edu.pe

Anexo 3

Resolución de autorización de trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 228-82-ED
Adscripción a Instituto OS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS N° 59-94-ED
Escuela de Educación RRA N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral No. 0648-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 27 de agosto de 2026

Visto, el Expediente *TM20264175* de fecha *21 de agosto del 2026* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0570-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *11 de agosto del 2026*;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 130-2025-MINEDU Lineamientos Generales Académicos, RM No 244-2025-MINEDU y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación con el título profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) Bachilleres de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 130-2025-MINEDU) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (RM No 244-2025-MINEDU) en los que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737
Resolución RM. N° 228-02-ED
Adecuación a Instituto OE. N° 010-05-ED
Autorización de Funcionamiento OE. N° 00-94-ED
Escuela de Educación PM. N° 267-2020-MINEDU
PM No 420-2024-MINEDU

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **RDRS**
No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente
a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN**
EDUCACIÓN, de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°429-175/MX-U CHANCARAY, HUANTA 2024	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR(A)	ESPINOZA RAMOS, KIARA
FECHA	10 DE SETIEMBRE DEL 2026
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido
del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta

Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 4

Resolución de nominación de jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 229-82-ED
Atribución a Instituto DS. N° 010-89-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 05-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral N° 0649-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 27 de agosto de 2026

Visto, el Expediente **TM20264175** de fecha **21 de agosto del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0570-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **11 de agosto del 2026**;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) Bachilleres de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (**RM No 130-2025-MINEDU**) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (**RM No 244-2025-MINEDU**) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de la tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;

Jr. Razúhuilica 624 – Huanta
Cel. 926 186 441
www.esppjsco.edu.pe
comunicaciones@esppjsco.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. FLOR MARICELA JOSE HUAMAN
	VOCAL	prof. JESUS RAMIREZ GUTIERREZ

TESIS	
JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°429-175/MX-U CHANCARAY, HUANTA 2024	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR (A)	ESPINOZA RAMOS, KIARA
FECHA	10 DE SETIEMBRE DEL 2026
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2026.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE


Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 5

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIÓN	METODOLOGÍA Y DISEÑO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION
¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024? Problemas específicos ❖ ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024? ❖ ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024? ❖ ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. Objetivo específico: ❖ Establecer la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. ❖ Establecer la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2023. ❖ Establecer la influencia de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.	Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. Hipótesis específico ❖ El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. ❖ El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024. ❖ El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motora en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.	Variable Independiente Variable 1: Juegos tradicionales Dimensiones: Planificación Organización Ejecución y desarrollo Variable dependiente Variable 2: Psicomotricidad gruesa Dimensiones: Coordinación motriz Equilibrio Coordinación viso-motora	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Investigación aplicada Métodos: Deductivo Método general Método específico Diseño de investigación experimental E: 01 X 02 Donde: G.E. Grupo Experimental. 01: Pre Test 02: Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente. Población. La población de estudio está conformada por niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad. Muestra La muestra está conformada por niños de 4 años de edad. Y fue seleccionada de manera intencional a estudiantes. Técnica muestreo: Se ha seleccionado, mediante la técnica de muestreo no probabilístico intencional, quienes representan al grupo experimental de un solo grupo control.	Observación. - Es una técnica que nos permite realizar una percepción directa o indirecta del fenómeno educativo sobre los cambios en el que se da los cambios en el aprendizaje significativo. Ficha de observación. Se emplea a menudo en la investigación educativa con el objetivo de evaluar y regular el estado de entendimiento de la información, estudio y experimentación. Métodos de análisis de datos. El análisis de datos recolectados se tabulará en la tabla de frecuencia gráficos, absolutos y porcentajes. Cuyo análisis de resultados se muestra en forma cuantitativa, quiere decir con estadística descriptiva en cuadros y tablas, mientras la estadística inferencial se utilizará para determinar la prueba de normalidad (prueba de hipótesis)

Anexo 6

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA VALORACIÓN
V.I. Juego tradicional	Los juegos tradicionales son los que se mantienen a través del tiempo, pasándose de una generación a otra, de abuelos a progenitores y de progenitores a descendientes. A pesar de que pueden sufrir ciertas modificaciones, conservan su esencia inicial. Estos juegos se llevan a cabo en distintas temporadas o estaciones del año, desapareciendo por un periodo y volviendo a surgir. (Morera, 2008)	Se desarrollará 12 talleres de aprendizaje con el grupo experimental y los materiales seleccionadas respecto al tema.	Inicio	✓ Seleccionar juegos tradicionales adecuados al grupo de estudiantes. ✓ Diseñar actividades que fomenten la participación activa en juegos tradicionales. ✓ Considerar las características culturales y regionales en la elección de los juegos.	Nominal
			Desarrollo	✓ Determinar los recursos necesarios (materiales, espacio, tiempo) para realizar los juegos tradicionales. ✓ Agrupar a los estudiantes según las dinámicas del juego (por ejemplo, equipos o pares). ✓ Establecer las reglas y normas de los juegos tradicionales, explicadas claramente a los estudiantes.	
			cierre	✓ Implementar efectividad de los juegos tradicionales, asegurando la participación de todos los estudiantes. ✓ Fomentar la cooperación y el respeto mutuo entre los participantes durante el desarrollo de los juegos. ✓ Supervisar y ajustar las actividades según las necesidades del grupo.	
V.D. Psicomotricidad gruesa	La psicomotricidad gruesa alude a la capacidad corporal para incorporar la labor de los músculos grandes con el objetivo de realizar	La psicomotricidad gruesa implica la capacidad de tomar decisiones y emitir juicios frente a una dificultad o un	Coordinación motriz	✓ Realiza tareas que requieren la integración de movimientos grandes y pequeños (por ejemplo, correr y saltar al mismo tiempo). ✓ Demuestra capacidad para controlar movimientos amplios y fuertes, como trepar, saltar o correr con fluidez y sin perder estabilidad.	Ordinal 4=Logro destacado 3=Logro esperado 2= En Proceso 1= En Inicio.
			Equilibrio	✓ Mantiene una postura estable en actividades de equilibrio sin caer, como estar de pie sobre un pie o sobre una línea recta.	

	movimientos como saltar, correr, escalar, arrastrarse y bailar. (Araujo, 2024)	tema a abordar. Por esta razón, se aplicará un instrumento de pretest y postest a los estudiantes para evaluar su pensamiento crítico, utilizando la escala de medición correspondiente.		✓ Muestra capacidad para mantener el equilibrio en superficies irregulares, como caminar sobre una cuerda o por superficies blandas.	
			Coordinación viso motora	✓ Realiza movimientos con precisión, guiados por lo que ve (por ejemplo, lanzar una pelota y atraparla con éxito). ✓ Ejecuta movimientos dirigidos por la visión con precisión, como al dibujar o al utilizar herramientas manuales.	

Anexo 7

Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Nº ITEMS	TECNICAS	INSTRUMENTO	ESCALA	VALORACIÓN
V.I. Juego tradicional	Inicio	✓ Seleccionar juegos tradicionales adecuados al grupo de estudiantes. ✓ Diseñar actividades que fomenten la participación activa en juegos tradicionales. ✓ Considerar las características culturales y regionales en la elección de los juegos.	Ninguna	experimento	Plan de aplicación experimental: Talleres de aprendizaje	Nominal	No aplica
	Desarrollo	✓ Determinar los recursos necesarios (materiales, espacio, tiempo) para realizar los juegos tradicionales. ✓ Agrupar a los estudiantes según las dinámicas del juego (por ejemplo, equipos o pares). ✓ Establecer las reglas y normas de los juegos tradicionales, explicadas claramente a los estudiantes.					
	Cierre	✓ Implementar efectividad de los juegos tradicionales, asegurando la participación de todos los estudiantes. ✓ Fomentar la cooperación y el respeto mutuo entre los participantes durante el desarrollo de los juegos. ✓ Supervisar y ajustar las actividades según las necesidades del grupo.					
V.D. Psicomotricidad gruesa	Coordinación motriz	✓ Realiza tareas que requieren la integración de movimientos grandes y pequeños (por ejemplo, correr y saltar al mismo tiempo).	✓ ¿puede saltar? ✓ ¿Cuándo te digo que saltes, puedes hacerlo rápidamente? ✓ ¿Cómo te sientes cuando corres?				

		✓ Demuestra capacidad para controlar movimientos amplios y fuertes, como trepar, saltar o correr con fluidez y sin perder estabilidad.	✓ ¿Puedes correr sin caerte? ✓ ¿Puedes trepar por el resbalón sin caerte? ✓ ¿Cuándo saltas, puedes mantenerte de pie después de saltar?	Observación	Ficha de observación	ordinal	
	Equilibrio	✓ Mantiene una postura estable en actividades de equilibrio sin caer, como estar de pie sobre un pie o sobre una línea recta.	✓ ¿Puedes estar de un pie sin caerte? ✓ ¿Puedes caminar sobre una línea recta, sin caerte? ✓ ¿Cuánto tiempo puedes quedarte de un pie sin moverte?				
		✓ Muestra capacidad para mantener el equilibrio en superficies irregulares, como caminar sobre una cuerda o por superficies blandas.	✓ ¿Puedes caminar sobre una cuerda sin caerte? ✓ ¿puedes caminas sobre una colchoneta? ✓ ¿Puedes caminar por una línea en el suelo sin perder el equilibrio?				
	Coordinación viso motora	✓ Realiza movimientos con precisión, guiados por lo que ve (por ejemplo, lanzar una pelota y atraparla con éxito).	✓ ¿Puedes lanzar la pelota hacia arriba y atraparla cuando cae? ✓ ¿puede atraparla la pelota con las manos? ✓ ¿puedes lanzar la pelota a una persona sin que se caiga al suelo?				

		✓ Ejecuta movimientos dirigidos por la visión con precisión, como al dibujar o al utilizar herramientas manuales.	✓ ¿Puedes seguir una línea dibujada en una hoja sin salirse mucho de ella? ✓ ¿Puedes usar un lápiz para hacer círculos, sin que se rompa? ✓ ¿Puedes cortar una figura simple con las tijeras?				
--	--	---	---	--	--	--	--

Anexo 8

Instrumento de recolección de datos

[illegible]

Anexo 9

Juicio de Expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Buena					Muy buena					
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100						
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				94						
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																				94						
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				92						
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				92						
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				94						
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				92						
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				94						
8. COHERENCIA	Entre los temas e indicadores																				94						
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				94						
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				94						

PROMEDIO DE VALORACION

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Miguel Antonio Leonorica	DNI	28573758
Título Profesional	Licenciado en Ciencias de la Educación.		
Especialidad	Biología - Químico - EIB.		
Grado Académico			
Mención	Doctor Universitario		

Lugar y Fecha: Hta 5 de 11 2024





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U Chancaray, Huanta 2024.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																✓				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																✓				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																✓				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																✓				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																✓				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																✓				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																✓				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																✓				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																✓				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																✓				

PROMEDIO DE VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena (✓) e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Wilber Antonio Reyes Araujo	DNI	28602912
Título Profesional	Licenciado en Educación		
Especialidad	Cultura Física		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Ciencia de la Educación		

Lugar y Fecha: Huanta, 5 de 11 de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-175/Mx-U de Chancaray, Huanta 2024.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje preciso																		✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		✓		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		✓		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		✓		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		✓		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		✓		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		✓		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		✓		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		✓		

PROMEDIO DE VALORACIÓN

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Frida Mayhua Quispe	DNI	43499113
Título Profesional	Licenciada en Educación		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y Fecha: Huanta 5 de 11 2024

Anexo 10

Prueba de Confiabilidad del Instrumento

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	30,23	34,985	,612	,824
VAR00002	30,12	35,466	,531	,828
VAR00003	30,23	36,825	,345	,836
VAR00004	30,31	35,262	,486	,829
VAR00005	30,27	33,805	,690	,819
VAR00006	29,85	39,175	-,012	,858
VAR00007	30,15	34,295	,677	,821
VAR00008	30,23	31,705	,787	,810
VAR00009	30,42	34,574	,560	,825
VAR00010	30,38	35,046	,634	,824
VAR00011	30,19	35,202	,599	,825
VAR00012	29,69	39,662	-,056	,859
VAR00013	30,27	36,205	,421	,833
VAR00014	30,04	35,398	,470	,830
VAR00015	30,27	35,885	,414	,833
VAR00016	30,27	35,645	,501	,829
VAR00017	30,42	36,094	,551	,828
VAR00018	30,00	38,480	,055	,855

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,870	,875	18

Anexo 11

Prueba de Pre Test

PISCOMOTRICIDAD GRUESA																																											
ESTUDIANTES	COORDINACIÓN MOTRIZ														EQUILIBRIO												COORDINACIÓN VISO-MOTORA																
Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PRE TEST	P1	P2	P3	P4	P5	P6	POS TEST	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PRE TEST	P1	P2	P3	P4	P5	P6	POS TEST	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PRE TEST	P1	P2	P3	P4	P5	P6	POS TEST	
1	2	1	2	1	2	2	10	4	3	3	3	4	3	20	2	2	2	2	2	2	12	3	4	3	3	4	4	21	2	1	1	1	1	1	7	3	3	4	4	4	4	22	
2	2	1	1	1	1	2	8	3	4	3	3	4	3	20	1	1	2	2	2	2	10	3	4	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	1	8	3	3	4	4	4	4	22	
3	2	1	1	1	2	1	8	3	4	3	3	4	3	20	1	1	1	1	1	2	8	3	4	3	4	4	4	22	1	2	1	1	1	2	8	3	3	4	4	4	4	22	
4	1	2	1	1	1	1	7	3	4	3	3	4	3	20	1	2	1	1	1	2	8	3	4	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	4	4	22	
5	2	1	1	2	1	1	8	3	4	3	3	4	3	20	2	2	1	1	1	1	8	3	4	3	4	4	4	22	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	4	4	22	
6	2	1	1	1	1	1	7	3	4	3	3	3	3	19	1	1	2	1	1	2	8	3	4	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	3	4	21	
7	2	1	1	1	2	1	8	3	3	3	3	4	3	19	2	1	1	1	1	2	8	3	4	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	4	4	22	
8	2	1	1	1	1	1	7	3	4	3	3	4	3	20	1	2	2	1	2	1	9	3	4	3	4	4	4	22	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	3	4	21	
9	2	1	1	1	1	1	7	3	4	3	3	4	3	20	2	1	2	2	1	1	8	3	4	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	1	8	3	3	4	4	3	4	21	
10	1	1	1	1	1	1	6	3	3	3	3	3	3	18	1	1	2	1	2	1	8	3	3	3	4	3	4	20	1	2	1	1	2	2	9	3	3	3	4	3	4	20	
11	2	1	1	2	1	1	8	3	4	3	3	4	3	20	2	1	2	2	1	2	9	3	4	3	3	4	3	20	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	4	3	21	
12	2	1	1	1	2	1	8	3	3	3	3	3	4	19	2	2	2	2	1	1	9	3	4	3	3	3	4	20	1	2	1	1	1	1	7	3	4	4	3	3	4	21	
13	1	1	1	1	1	1	6	3	4	3	3	4	3	20	2	1	2	2	1	2	9	3	3	3	3	4	4	20	1	2	1	1	2	2	9	3	3	3	4	4	4	21	
14	2	1	1	1	1	1	7	3	3	3	3	4	3	19	2	2	2	2	1	2	10	3	4	3	3	4	3	20	1	2	1	1	2	2	9	4	3	4	3	4	4	22	
15	2	1	1	2	1	1	8	3	4	3	3	4	4	21	1	1	2	2	1	1	7	4	3	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	1	8	3	4	3	3	3	3	19	
16	2	1	1	1	2	1	8	3	4	3	3	4	3	20	2	1	2	2	1	2	9	3	4	3	3	4	4	21	1	2	1	1	2	2	9	3	3	4	4	4	4	22	

LEYENDA		D1	D2	D3	V.D.
En inicio	1	MINIMO	6	6	18
En proceso	2	MÁXIMO	24	24	72
Logro esperado	3	RANGO	18	18	54
Logro Destacado	4	AMPLITUD	4.5	4.5	13.5

NIVELES Y RANGOS		BAREMO			
	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	
V.D. PRE TEST	(18--31)	(32--45)	(48--61)	(61--72)	
COORDINACIÓN MOTRIZ	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)	
EQUILIBRIO	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)	
COORDINACIÓN VISO-MOTORA	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)	
V.D. POST TEST	(18--31)	(32--45)	(48--61)	(61--72)	
COORDINACIÓN MOTRIZ	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)	
EQUILIBRIO	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)	
COORDINACIÓN VISO-MOTORA	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)	

Prueba de Pos test

LEYENDA		D1	D2	D3	V.D.	
En inicio	1	MINIMO	6	6	6	18
En proceso	2	MÁXIMO	24	24	24	72
Logro esperado	3	RANGO	18	18	18	54
Logro Destacado	4	AMPLITUD	4.5	4.5	4.5	13.5

NIVELES Y RANGOS	BAREMO			
	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
V.D. PRE TEST	(18--31)	(32--45)	(48--61)	(61--72)
COORDINACIÓN MOTRIZ	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)
EQUILIBRIO	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)
COORDINACIÓN VISO-MOTORA	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)
V.D. POST TEST	(18--31)	(32--45)	(48--61)	(61--72)
COORDINACIÓN MOTRIZ	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)
EQUILIBRIO	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)
COORDINACIÓN VISO-MOTORA	(6--10)	(11--15)	(16--20)	(20--24)

Anexo 13

Plan de Aplicación

PLAN DE APLICACIÓN

I. Objetivos

1.1. Objetivo General: Poner en práctica de manera sistemática las acciones consideradas para el proceso de acopio de información del proyecto de investigación

1.2. Objetivos Específicos

- Cumplir con las acciones de coordinación antes del inicio de la parte experimental del trabajo.
- Cumplir con los procesos de preparación de las sesiones experimentales
- Aplicar el instrumento de acopio de datos (Pre test y Post test)
- Desarrollo de las actividades de aprendizaje experimentales.
- Evaluar el proceso de acopio de información

II. Justificación

Este plan de acciones se diseña con el propósito de establecer un trabajo coordinado y sistemático con las personas responsables, asegurando la obtención puntual de las autorizaciones necesarias y garantizando un desarrollo ordenado en el proceso de recolección y posterior sistematización de los datos del proyecto de investigación.

III. Planificación de las Actividades del Plan de Aplicación

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Nombre de la actividad de aprendizaje.	Aplicar el pre test	“Jugamos a saltar la soga y coordinamos nuestros movimientos”	“Jugamos a las carreras y nos desplazamos con rapidez”	“Jugamos al San Miguel y demostramos nuestra fuerza y coordinación”	“Jugamos a la carrera de costales y mantenemos nuestro equilibrio”
	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Nombre de la	“Jugamos a la carrera	“Jugamos a caminar	“Jugamos a lanzar y	“Jugamos al tiro al blanco	“Jugamos a derribar las

actividad de aprendizaje	de tres pies y mantenemos el equilibrio”	sobre la soga y mantenemos nuestra estabilidad”	atrapar la pelota con precisión”	y dirigimos nuestros lanzamientos”	botellas y demostramos nuestra precisión”
	Día 11				
Nombre de la actividad de aprendizaje	Aplicar el pos test				

Huanta, setiembre de 2024.

Practicante.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a saltar la soga y mantenemos nuestro equilibrio”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas coordinan sus movimientos mediante la salta soga.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Á R E A	COMPETEN CIA	CAPACIDA DES	DESEMPEÑ OS	CRITER IOS	EVIDENCI A
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos coordinando sus acciones corporales de acuerdo con sus posibilidades.	Coordina movimientos de brazos y piernas al saltar y desplazarse durante el juego tradicional de la soga, controlando sus movimientos corporales.	Participa en el juego tradicional de saltar la soga, realizando saltos y desplazamientos coordinados.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	La docente recibe a los niños y niñas y los invita a ubicarse en círculo. Se inicia una conversación sobre los juegos que realizan con sus familiares y amigos. La docente muestra una soga y pregunta:	

INICIO	¿Qué es esto?, ¿Qué podemos hacer con la sogá?, ¿Han jugado alguna vez con una sogá?, ¿Cómo podemos saltarla? Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños exploran libremente la sogá realizando acciones como caminar, moverla, pasar sobre ella y saltarla. Luego participan en el juego tradicional de saltar la sogá, coordinando brazos y piernas. Finalmente, realizan un pequeño recorrido en el que caminan, saltan y corren, mientras la docente observa y registra sus movimientos. Relajación Los niños se ubican cómodamente y realizan respiraciones y movimientos suaves de brazos, piernas y hombros para relajar el cuerpo después de la actividad. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan libremente lo que realizaron durante el juego con la sogá y comentan brevemente su experiencia.	Sogas o cuerdas. Conos o botellas para delimitar el espacio. Aros. Música, opcional. Hojas de papel. Crayones o colores.
CIERRE	La docente reúne a los niños y dialoga sobre el juego realizado, los movimientos que efectuaron y cómo se sintieron. Finalmente, refuerza la importancia de coordinar los movimientos del cuerpo y juntos	

	guardan los materiales.	
--	-------------------------	--

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a las carreras y nos desplazamos con rapidez”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas desarrollan la coordinación de sus movimientos mediante el juego tradicional de las carreras.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Á R E A	COMPETEN CIA	CAPACIDA DES	DESEMPEÑ OS	CRITER IOS	EVIDENCI A
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Se desplaza corriendo con coordinación y fluidez, controlando sus movimientos durante el juego.	Participa en carreras realizando desplazamientos coordinados y controlados.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y conversa con ellos sobre las carreras. Les pregunta: “¿A qué juegos les gusta jugar con sus amigos?”, “¿Alguna vez han participado en una carrera?”, “¿Cómo hacemos para correr?”, “¿Qué partes de nuestro cuerpo movemos cuando corremos?” y “¿Qué podemos hacer para llegar hasta la meta?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias.	

	Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un breve calentamiento mediante caminatas, movimientos de brazos y pequeños desplazamientos. Luego participan en carreras cortas, primero de manera libre y después siguiendo un recorrido delimitado. Posteriormente realizan carreras de ida y vuelta, alternando correr, detenerse y volver a avanzar. La docente observa cómo los niños coordinan sus movimientos, controlan su cuerpo y se desplazan con fluidez durante el juego tradicional. Relajación Al terminar, los niños disminuyen progresivamente el ritmo de movimiento, realizan respiraciones profundas y estiran suavemente brazos y piernas para relajar el cuerpo. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan la carrera realizada y comentan brevemente cómo se desplazaron y cómo se sintieron durante el juego.	Cintas o conos para delimitar la meta Silbato Soga Botellas plásticas Pelotas pequeñas Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne nuevamente a los niños y conversa sobre la actividad realizada, preguntando qué hicieron para avanzar rápidamente, cómo controlaron su cuerpo y qué parte del juego les gustó más. Finalmente, destaca la importancia de coordinar los movimientos al correr y desplazarse.	

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a las chapadas y controlamos nuestros movimientos”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen la coordinación y control de sus movimientos mediante el juego tradicional de las chapadas.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Coordina sus movimientos al correr, detenerse y cambiar de dirección durante el juego tradicional de las chapadas, demostrando control corporal.	Participa en el juego de las chapadas realizando desplazamientos, cambios de dirección y detenciones de manera coordinada.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y conversa sobre los juegos que realizan al correr. Les pregunta: “¿Han jugado alguna vez a las chapadas?”, “¿Cómo se juega?”, “¿Qué hacemos cuando un compañero intenta atraparnos?”, “¿Podemos correr	

INICIO	hacia diferentes lados?” y “¿Qué hacemos para detenernos sin caer?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un breve calentamiento caminando, trotando y moviendo brazos y piernas. Luego participan en el juego de las chapadas dentro de un espacio delimitado. Un niño será quien intente tocar a los demás, mientras los otros corren para evitar ser alcanzados. Posteriormente, se realizan nuevas rondas para que diferentes niños tengan la oportunidad de participar. La docente observa cómo corren, cambian de dirección, se detienen y reinician el desplazamiento, considerando la coordinación y el control de sus movimientos. Relajación Al finalizar, los niños disminuyen poco a poco la velocidad de sus movimientos y realizan respiraciones suaves. Luego estiran brazos y piernas y relajan el cuerpo mientras permanecen tranquilos durante unos momentos. Expresión gráfico-plástica Los niños realizan un dibujo sobre el juego de las chapadas. La docente conversa con ellos sobre lo que representaron y les pregunta qué movimiento realizaron durante el juego.	Conos o botellas para delimitar el espacio Silbato Aros Soga Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne a los niños y conversa sobre la actividad mediante preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Cómo corrimos para evitar ser atrapados?”, “¿Qué hicimos cuando cambiamos de dirección?”, “¿Fue fácil detenernos?” y “¿Cómo nos sentimos al jugar?”. Finalmente, destaca que durante el juego pudieron correr, cambiar de dirección y controlar sus movimientos.	

Docente de aula

Practicant

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos al San Miguel y demostramos nuestra fuerza y coordinación”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen la fuerza y coordinación de sus movimientos mediante el juego tradicional de San Miguel.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Coordina sus movimientos y controla la fuerza de su cuerpo al participar en el juego tradicional de San Miguel.	Participa en el juego realizando movimientos amplios, desplazamientos y acciones que requieren coordinación y fuerza corporal.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y conversa sobre los juegos que realizan al correr. Les pregunta: “¿Han jugado alguna vez a las chapadas?”, “¿Cómo se juega?”, “¿Qué hacemos cuando un	

INICIO	compañero intenta atraparnos?”, “¿Podemos correr hacia diferentes lados?” y “¿Qué hacemos para detenernos sin caer?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un calentamiento mediante caminatas, trotes suaves, movimientos de brazos y pequeños saltos. Luego se desarrolla el juego tradicional de San Miguel, organizando a los niños de acuerdo con sus posibilidades y procurando que todos participen. Durante el juego realizan acciones de desplazamiento, tracción y resistencia de manera segura. La docente observa cómo coordinan sus movimientos, utilizan su fuerza y controlan su cuerpo durante la actividad. Después se realizan variantes sencillas, como caminar, correr hasta un punto señalado y regresar, integrando diferentes movimientos. Relajación Al finalizar el juego, los niños caminan lentamente para disminuir la actividad física. Luego realizan respiraciones profundas y estiran suavemente brazos y piernas, relajando progresivamente el cuerpo. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan el momento que más les gustó del juego de San Miguel. La docente les pregunta qué están representando y qué movimientos realizaron durante la actividad.	Soga Conos o botellas para delimitar el espacio Aros Silbato Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne a los niños y realiza preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Qué movimientos hicimos?”, “¿Cuándo utilizamos nuestra fuerza?”, “¿Cómo coordinamos nuestro cuerpo?” y “¿Cómo nos sentimos durante el juego?”. Finalmente, reconoce la participación de los niños y resalta que	

	durante el juego utilizaron diferentes movimientos, su fuerza y coordinación corporal.	
--	---	--

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a la carrera de costales y mantenemos nuestro equilibrio”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen su equilibrio mediante el juego tradicional de la carrera de costales.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Mantiene una postura estable y controla su cuerpo al desplazarse y saltar dentro del costal.	Participa en la carrera de costales manteniendo el equilibrio durante los saltos y desplazamientos.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y presenta un costal. Les pregunta: “¿Qué es esto?”, “¿Para qué podemos usarlo?”, “¿Han visto alguna vez una carrera de costales?”, “¿Cómo podemos desplazarnos dentro del costal?”, “¿Qué debemos hacer para no caernos?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias.	

	Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un calentamiento mediante caminatas, movimientos de brazos, pequeños saltos y desplazamientos. Luego exploran el costal colocándose dentro de él y realizando pequeños saltos en el mismo lugar. Posteriormente participan en la carrera de costales recorriendo una distancia corta hasta llegar a la meta. Después realizan un pequeño recorrido con algunas variantes, como avanzar hasta un cono, detenerse, mantener el equilibrio por unos segundos y continuar. La docente observa la estabilidad de cada niño durante los saltos y desplazamientos, así como su capacidad para controlar su postura sin caer. Relajación Los niños caminan lentamente por el espacio para disminuir el ritmo de la actividad. Luego realizan respiraciones suaves y estiran brazos y piernas, relajando el cuerpo. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan la carrera de costales realizada. La docente les pregunta qué están dibujando y cómo hicieron para mantenerse en equilibrio durante el juego.	Costales Conos o botellas para señalar la salida y llegada Soga Aros Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne a los niños y conversa mediante preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Cómo avanzamos dentro del costal?”, “¿Qué hicimos para no caernos?”, “¿Fue fácil mantener el equilibrio?” y “¿Cómo nos sentimos al jugar?”. Finalmente, destaca	

	que durante el juego mantuvieron el equilibrio, controlaron su cuerpo y lograron desplazarse de acuerdo con sus posibilidades.	
--	--	--

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a la carrera de tres pies y mantenemos el equilibrio”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen su equilibrio mediante el juego tradicional de la carrera de tres pies.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Mantiene una postura estable y coordina sus movimientos con su compañero al desplazarse durante la carrera de tres pies.	Participa en la carrera de tres pies manteniendo el equilibrio y coordinando sus desplazamientos con su compañero.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y presenta las cintas que utilizarán. Les pregunta: “¿Qué podemos hacer con estas cintas?”, “¿Han visto alguna vez una carrera de tres pies?”, “¿Cómo podemos caminar si tenemos un pie unido al de nuestro compañero?”, “¿Qué podemos hacer para no caernos?” y “¿Cómo podemos ayudarnos para avanzar juntos?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación.	

	<u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un calentamiento mediante caminatas, movimientos de brazos, pequeños saltos y desplazamientos. Luego, por parejas, unen suavemente una pierna de cada participante con una cinta o soga, asegurándose de que esta no quede ajustada. Primero practican caminar lentamente juntos, coordinando sus pasos. Después realizan pequeños recorridos hasta un punto señalado y regresan. Finalmente, participan en una carrera de tres pies por parejas, procurando avanzar juntos hasta la meta sin perder el equilibrio. La docente observa cómo mantienen la estabilidad, coordinan sus pasos y controlan su cuerpo durante el desplazamiento. Relajación Al terminar el juego, los niños se sientan cómodamente y realizan respiraciones suaves. Luego mueven y estiran lentamente las piernas, los brazos y los hombros para relajar el cuerpo. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan la experiencia de la carrera de tres pies. La docente conversa brevemente con ellos y pregunta qué hicieron para avanzar junto a su compañero y cómo lograron mantener el equilibrio.	Sogas o cintas suaves para unir los pies Conos o botellas para señalar la salida y la llegada Aros Soga Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne nuevamente a los niños y realiza preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Cómo caminamos junto a nuestro compañero?”, “¿Qué hicimos para no caernos?”, “¿Fue fácil mantener el equilibrio?” y “¿Cómo nos ayudamos para llegar a la meta?”. Finalmente, resalta que para desplazarse juntos fue necesario mantener el equilibrio, coordinar los pasos y controlar el cuerpo.	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a caminar sobre la soga y mantenemos nuestra estabilidad”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen su equilibrio al caminar y desplazarse sobre una soga.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Mantiene el equilibrio y una postura estable al caminar sobre una soga siguiendo un recorrido determinado.	Camina sobre la soga manteniendo el equilibrio y controlando sus movimientos durante el recorrido.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea, muestra una soga y les pregunta: “¿Qué podemos hacer con esta soga?”, “¿Podemos caminar sobre ella?”, “¿Qué debemos hacer para no caernos?”, “¿Cómo colocamos nuestros brazos cuando queremos mantener el equilibrio?” y “¿Podemos caminar despacio sobre una línea?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de	

	aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un calentamiento mediante caminatas, movimientos de brazos, pequeños saltos y desplazamientos. Luego observan la sogá colocada en el suelo y exploran diferentes maneras de pasar sobre ella. Primero caminan libremente a un lado de la sogá y luego intentan caminar sobre ella siguiendo el recorrido. Después realizan recorridos sencillos, avanzando lentamente hasta llegar a una meta. Como variante, la docente coloca la sogá formando caminos rectos y ligeramente ondulados para que los niños intenten recorrerlos manteniendo el equilibrio. Durante la actividad observa la postura, estabilidad y control corporal de cada niño. Relajación Los niños se ubican cómodamente, realizan respiraciones suaves y estiran lentamente brazos y piernas. Luego permanecen tranquilos durante unos momentos para relajar el cuerpo. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan el recorrido que realizaron sobre la sogá. La docente conversa con ellos y pregunta qué hicieron para mantener el equilibrio mientras caminaban.	Sogas Conos o botellas Aros Tizas Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne a los niños y realiza preguntas como: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Cómo caminamos sobre la sogá?”, “¿Qué hicimos para no caernos?”, “¿Fue fácil mantener el equilibrio?” y “¿Cómo nos sentimos durante el juego?”. Finalmente, destaca que mantener el equilibrio requiere controlar el cuerpo y desplazarse con cuidado.	

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a lanzar y atrapar la pelota con precisión”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen la coordinación visomotora mediante el juego tradicional con pelota

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Coordina la mirada y los movimientos de sus manos al lanzar y atrapar la pelota durante el juego.	Lanza y atrapa la pelota coordinando sus movimientos con la mirada.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y presenta una pelota. Les pregunta: “¿Qué podemos hacer con la pelota?”, “¿Han jugado con una pelota?”, “¿Cómo podemos lanzarla?”, “¿Qué hacemos para atraparla?” y “¿Dónde debemos mirar cuando la pelota viene hacia nosotros?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación.	

	<u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños exploran libremente la pelota realizando acciones como sostenerla, hacerla rodar, lanzarla hacia arriba y recogerla. Luego, por parejas, se lanzan la pelota a corta distancia y tratan de atraparla con ambas manos. Posteriormente aumentan progresivamente la distancia entre ellos y realizan lanzamientos dirigidos hacia un compañero. Como variante, intentan lanzar la pelota dentro de una caja o canasta ubicada a poca distancia. La docente observa la coordinación entre la mirada y los movimientos de las manos durante los lanzamientos y recepciones. Relajación Al finalizar, los niños se sientan cómodamente y realizan respiraciones suaves. Luego mueven lentamente brazos, manos y hombros para relajar el cuerpo después de la actividad. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan el juego realizado con la pelota. La docente conversa con ellos y les pregunta qué hicieron para lanzar y atrapar la pelota.	Pelotas pequeñas y medianas Cajas o canastas Conos o botellas Aros Hojas de papel Crayones o colores
CIERRE	La docente reúne a los niños y realiza preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Qué hicimos con la pelota?”, “¿Cómo logramos atraparla?”, “¿Dónde debemos mirar cuando lanzamos o recibimos?” y “¿Cómo nos sentimos al jugar?”. Finalmente, destaca que para lanzar y atrapar necesitamos mirar atentamente y coordinar nuestros movimientos.	

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos al tiro al blanco y dirigimos nuestros lanzamientos”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen su coordinación visomotora mediante el juego tradicional del tiro al blanco.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Coordina la mirada y el movimiento de sus manos al dirigir objetos hacia un objetivo durante el juego.	Realiza lanzamientos dirigidos hacia un objetivo demostrando coordinación entre la mirada y el movimiento de sus manos.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y presenta los materiales del juego. Les pregunta: “¿Qué podemos hacer con estas pelotas?”, “¿Han jugado alguna vez a lanzar hacia un objeto?”, “¿Hacia dónde debemos mirar antes de lanzar?”, “¿Cómo podemos hacer para que la pelota llegue al objetivo?” y “¿Qué debemos hacer para lanzar con cuidado y precisión?”. Los niños responden libremente y comparten sus	

	experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un breve calentamiento movilizandobrazos, manos, hombros y piernas. Luego exploran las pelotas lanzándolas libremente hacia diferentes direcciones. Posteriormente, la docente coloca botellas, cajas o aros como objetivos y los niños realizan lanzamientos desde una distancia corta, intentando derribarlos o introducir la pelota en ellos. Después aumentan progresivamente la distancia de lanzamiento de acuerdo con sus posibilidades. La docente observa cómo orientan su mirada hacia el objetivo, calculan la dirección y coordinan el movimiento de sus manos y brazos para realizar el lanzamiento. Relajación Al culminar el juego, los niños realizan respiraciones suaves y movimientos lentos de brazos y manos. Luego estiran ligeramente sus extremidades y permanecen tranquilos durante unos momentos. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan el juego del tiro al blanco y representan el momento que más les gustó. La docente conversa con ellos y les pregunta qué objeto intentaron derribar o alcanzar y cómo realizaron su lanzamiento.	Pelotas pequeñas Botellas plásticas o latas Cajas de cartón Aros Conos Hojas de papel Crayones o colores

CIERRE	La docente reúne a los niños y realiza preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Hacia dónde lanzamos la pelota?”, “¿Qué hicimos para acertar al objetivo?”, “¿Fue fácil o difícil dirigir el lanzamiento?” y “¿Cómo nos sentimos durante el juego?”. Finalmente, resalta que para acertar al objetivo es importante observarlo y coordinar los movimientos de las manos y los ojos.	
---------------	---	--

Docente de aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: “Jugamos a derribar botellas y demostramos nuestra precisión”

Practicante: Kiara Espinoza Ramos

Edad: 4 años

Propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas desarrollen su coordinación visomotora mediante el juego tradicional de derribar botellas.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza desplazamientos y movimientos corporales coordinando sus acciones de acuerdo con sus posibilidades.	Coordina la mirada y el movimiento de sus manos al lanzar una pelota hacia las botellas, demostrando precisión.	Realiza lanzamientos dirigidos hacia las botellas, coordinando la mirada, las manos y la fuerza del movimiento.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y presenta las botellas y pelotas que utilizarán. Les pregunta: “¿Qué podemos hacer con estas botellas?”, “¿Han jugado alguna vez a derribar objetos?”, “¿Hacia dónde debemos mirar antes de lanzar?”, “¿Cómo podemos hacer para que la pelota llegue hasta las botellas?” y “¿Qué podemos hacer para	

INICIO	lanzar con mayor precisión?”. Los niños responden libremente y comparten sus experiencias. Por medio de la pregunta ¿Ustedes saben qué haremos hoy? se da a conocer el propósito de aprendizaje y el criterio de evaluación. <u>Se establecen normas de convivencia para el desarrollo de la actividad:</u> • Respetar el turno de los compañeros. • No empujar. • Cuidar los materiales. • Escuchar las indicaciones. • Jugar respetando el espacio de los demás.	
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños realizan un breve calentamiento movilizandobrazos, manos, hombros y piernas. Luego exploran las pelotas realizando lanzamientos libres. Posteriormente, la docente coloca varias botellas formando pequeños grupos y los niños intentan derribarlas lanzando la pelota desde una distancia corta. Después realizan nuevos intentos desde diferentes distancias, de acuerdo con sus posibilidades. La docente observa cómo orientan la mirada hacia las botellas y coordinan sus movimientos para controlar la dirección y fuerza del lanzamiento. Relajación Al finalizar, los niños se sientan cómodamente y realizan respiraciones suaves. Luego mueven lentamente sus brazos, manos y hombros y realizan pequeños estiramientos para relajar el cuerpo. Expresión gráfico-plástica Los niños dibujan la actividad realizada y representan las botellas que intentaron derribar. La docente conversa con ellos y les pregunta qué hicieron para lograr que la pelota llegara al objetivo.	Botellas plásticas vacías Pelotas pequeñas Cajas de cartón Aros Conos Hojas de papel Crayones o colores

CIERRE	La docente reúne a los niños y realiza preguntas como: “¿A qué jugamos hoy?”, “¿Qué intentamos derribar?”, “¿Hacia dónde miramos antes de lanzar?”, “¿Qué hicimos para que la pelota llegara a las botellas?” y “¿Cómo nos sentimos al jugar?”. Finalmente, destaca que para realizar lanzamientos precisos es necesario observar el objetivo y coordinar los movimientos de los ojos, las manos y el cuerpo.	
---------------	--	--

Docente de aula

Practicante

Anexo 14

Carta de Consentimiento Informado para la Ejecución del Proyecto



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Visto la solicitud presentada por la estudiante ESPINOZA RAMOS, Kiara identificado con DNI N° 61056998, de la especialidad Educación Inicial Intercultural Bilingüe en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de la ciudad de Huanta, en referencia a la APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN a través de una FICHA DE OBSERVACIÓN del JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/MX-U CHANCARAY, Huanta 2024, estando en concordancia a los aspectos normativos de la Institución Educativa y en aras de generar el desarrollo institucional a través de la investigación científica, se:

AUTORIZA

A la estudiante ESPINOZA RAMOS, Kiara para la APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN, a través de una FICHA DE OBSERVACIÓN sobre LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/MX-U CHANCARAY, HUANTA 2024.

Huanta, 5 de noviembre del 2024

04-11-2024

Anexo 5

Evidencias Fotográficas

Figura 1

Juego del “chilak chilak”



Nota. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Figura 2

Juego del “lobo”



Nota. Nota. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Figura 3

Juego de “salta soga”



Nota. Nota. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Figura 4

Juego de “gato y el ratón”



Nota: Nota. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Figura 5

Juego de “tumba latas”



Nota. *Desarrollo de la psicomotricidad gruesa*