

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56105
YANAOCA CANAS CUSCO - 2023**

PRESENTADO POR:

Br. RUTH ADAIA CARDENAS ROJAS

Br. EDITH QUIÑONES TAYPE

**PARA OPTAR AL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN:**

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

ASESOR:

Dr. MOISES RODRIGUEZ ALVAREZ

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56105 VANUOCA CANAS CUSCO - 2023.

presentado por: Ruth Adara Caidenas Rojas con DNI Nro.: 71592264 presentado por: Edith Quinones Tayre con DNI Nro.: 74173862 para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 1 veces, mediante el Software Anti plagio, conforme al Art. 6° del Reglamento para Uso de Sistema Anti plagio de la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 7%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (x)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30%	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Anti plagio.

Cusco 12 de Agosto de 2024

Firma.

Post firma Dr. Moisés Paduañez Aruñel

Nro. de DNI 23983270

ORCID del Asesor 0000-0002-4826-7500

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Anti plagio.

2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Anti plagio: oid: 27299:353240086

NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARR
OLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD**

AUTOR

RUTH ADAIA - EDITH

RECUENTO DE PALABRAS

20554 Words

RECUENTO DE CARACTERES

116761 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

115 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

8.1MB

FECHA DE ENTREGA

May 7, 2024 4:22 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 7, 2024 4:24 PM GMT-5**● 7% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente

PRESENTACIÓN

Sr. Decano de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Cumpliendo lo dispuesto por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y las disposiciones específicas para la obtención de Título Profesional en la Escuela Profesional de Educación, presento ante Usted el proyecto de tesis titulado **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56105 YANAOCA CANAS CUSCO - 2023**

El proyecto de investigación que se presenta cumple las disposiciones establecidas por la Universidad y se enmarca dentro de las líneas de investigación planteadas para la Escuela Profesional. A través del desarrollo de la investigación se pretende determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la institución educativa N°56105 Yanaoca Canas, Cusco - 2023.

Se espera que la investigación proporcione conocimientos objetivos acerca de las variables de estudio, lo que puede contribuir a plantear propuestas educativas tendientes a optimizar los procesos educativos en instituciones de educación básica regular.

Tesistas.

DEDICATORIA

Dedico, ante todo, a Dios padre todo poderoso, por haber guiado mi camino, brindado salud y darme sabiduría para seguir con mis estudios.

A mis padres Gregorio y Edhit por brindarme su apoyo incondicional, su cariño, su comprensión y paciencia.

A mi hermano, por ser mi motivo y mi fuerza.

A mi pareja Arley, quien siempre me ha apoyado y me ha impulsado a seguir mis sueños y no rendirme frente a los obstáculos de la vida.

A todos mis familiares por animarme a seguir siempre adelante para lograr mis metas.

A mis amigas, Mariluz, Gaby, Edith amiga y compañera de tesis por contribuir en mi formación.

También a aquellas personas que confiaron en mí y me ofrecieron su amistad y apoyo.

Ruth.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional quienes han velado por mí durante este arduo camino para convertirme en una profesional.

A mis hermanas, hermanos y demás familiares por su apoyo y guía a lo largo de mi trayectoria académica su aliento y motivación fueron fundamentales para alcanzar este logro.

A mi pareja Henry, por ser mi soporte incondicional y brindarme su apoyo en todo momento. No pude elegir mejor compañero. Este logro es nuestro y de nuestro pequeño que viene en camino para iluminarnos y darnos la mayor razón para seguir cumpliendo nuestras metas con éxito.

A mis amigas, que gracias al equipo que formamos logramos llegar hasta el final del camino Gaby, Leydi, Liset; Ruth amiga y compañera de Tesis.

Edith.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Escuela profesional de educación filial Canas.

A cada uno de los docentes de nuestra escuela profesional, quienes nos brindaron conocimiento y experiencia en el campo de la educación.

A la I.E. N.º 56 105 Independencia Americana, a su plana docente, estudiantes por permitirnos realizar nuestra investigación y llevarnos una bonita experiencia.

A nuestro asesor Dr. Moisés Rodríguez Álvarez por su guía, compromiso en la realización de este trabajo de investigación.

Tesistas.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Área y línea de investigación	1
1.2. Ámbito de estudio: localización política y geográfica	1
1.3. Descripción de la realidad problemática	2
1.4. Formulación del problema.....	5
a. Problema general	5
b. Problemas específicos	5
1.5. Justificación de la investigación.....	5
1.6. Objetivos de la investigación.....	6
a. Objetivo general	6

b. Objetivos específicos.....	6
1.7. Delimitación y limitaciones de la investigación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación	8
2.2. Bases teóricas	14
2.2.1. Definición de juegos tradicionales	14
2.2.2. Dimensiones de los juegos tradicionales.....	21
2.2.3. Definición de desarrollo de la psicomotricidad.....	22
2.2.4. Dimensiones de desarrollo psicomotriz	30
2.3 Marco conceptual	33

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis.....	35
a. Hipótesis general	35
b. Hipótesis específicas	35
3.2. Operacionalización de variables.....	36

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación.....	38
4.2. Población y unidad de análisis	39
a. Población de estudio.....	39

b. Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra	39
4.3. Técnicas de recolección de información	40
4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información	40
4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	40
 CAPÍTULO V RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN 	
5.1. Resultados descriptivos	43
5.1.1. Resultados para la variable “Desarrollo de la psicomotricidad”	43
5.1.2. Resultados para la dimensión “Desarrollo del lenguaje”	44
5.1.3. Resultados para la dimensión “Desarrollo de la motricidad”	45
5.1.4. Resultados para la dimensión “Desarrollo de la coordinación”	46
5.2. Resultados inferenciales	47
5.2.1. Prueba de normalidad	47
5.2.2. Prueba de hipótesis general	47
5.2.3. Prueba de hipótesis específicas	49
5.3. Discusión de resultados	52
CONCLUSIONES	56
SUGERENCIAS	58
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	60
ANEXOS	68
Anexo 1. Matriz de consistencia	69
Anexo 2. Instrumento de investigación	71

Anexo 3. Base de datos	73
Anexo 4. Constancia de aplicación del instrumento	75
Anexo 5. Ficha de validación del instrumento	76
Anexo 6. Sesiones de clases	82
Anexo 7. Galería fotográfica	102

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Clasificación de juegos</i>	15
Tabla 2 <i>Desarrollo psicomotriz, por edad y características</i>	29
Tabla 3 <i>Operacionalización de las variables</i>	36
Tabla 4 <i>Población de estudio</i>	39
Tabla 5 <i>Muestra de estudio</i>	39
Tabla 6 <i>Rangos para interpretación del coeficiente de confiabilidad</i>	41
Tabla 7 <i>Confiabilidad Alfa de Cronbach del Desarrollo de la psicomotricidad</i>	41
Tabla 8 <i>Escala de valoración</i>	42
Tabla 9 <i>Resultados para la variable Desarrollo de la psicomotricidad</i>	43
Tabla 10 <i>Resultados para la dimensión Desarrollo del lenguaje</i>	44
Tabla 11 <i>Resultados para la dimensión Desarrollo de la motricidad</i>	45
Tabla 12 <i>Resultados para la dimensión desarrollo de la coordinación</i>	46
Tabla 13 <i>Resultados para la prueba de Normalidad de Shapiro Wilk para la variable Desarrollo de la psicomotricidad</i>	47
Tabla 14 <i>Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la variable Desarrollo de la psicomotricidad</i>	48
Tabla 15 <i>Comparación de los resultados pre test-post test para la variable Desarrollo de la psicomotricidad</i>	48
Tabla 16 <i>Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la dimensión Desarrollo del lenguaje</i>	49

Tabla 17 <i>Comparación de los resultados pre test-post test para la dimensión Desarrollo del lenguaje.....</i>	49
Tabla 18 <i>Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la dimensión Desarrollo de la motricidad.....</i>	50
Tabla 19 <i>Comparación de los resultados pre test-post test para la dimensión Desarrollo de la motricidad.....</i>	50
Tabla 20 <i>Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la dimensión Desarrollo de la coordinación.....</i>	51
Tabla 21 <i>Comparación de los resultados pre test-post test para la dimensión Desarrollo de la coordinación.....</i>	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Mapa político de Yanaoca</i>	2
Figura 2 <i>Esquema del diseño de investigación</i>	38
Figura 3 <i>Resultados para la variable Desarrollo de la psicomotricidad</i>	43
Figura 4 <i>Resultados para la dimensión Desarrollo del lenguaje</i>	44
Figura 5 <i>Resultados para la dimensión Desarrollo de la motricidad</i>	45
Figura 6 <i>Resultados para la dimensión Desarrollo de la coordinación</i>	46

RESUMEN

Esta investigación se desarrolló para determinar la influencia que tienen los juegos tradicionales en la mejora de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N° 56105 de Yanaoca, Cusco. Para ello, se consideró una metodología de nivel explicativo, tipo aplicada, enfoque cuantitativo y diseño preexperimental con un solo grupo de entrada y salida. De esta manera, se contempló una población igual a la muestra, la cual consideró a 29 niños entre los 3 y 5 años. La técnica fue la observación y el instrumento fue la guía de observación de Sarango (2021). De este modo, se encontró en el pre test un nivel medio tanto para la variable desarrollo de la psicomotricidad con un 69%, como para sus dimensiones: desarrollo del lenguaje con un 48.3%, desarrollo de la motricidad con un 65.5% y desarrollo de la coordinación con un 69%; mientras que en el post test se obtuvo un nivel alto predominante para la variable con un 79.3% y sus dimensiones: 55.2%, 82.8% y 96.6% respectivamente. Además, se tuvo diferencias significativas entre ambos test para la variable ($\text{sig.} = 0.000$, $\text{media} = 10.448$) y sus dimensiones ($\text{sig.} = 0.000$, $\text{media} = 3.621$), ($\text{sig.} = 0.000$, $\text{media} = 3.172$) y ($\text{sig.} = 0.000$, $\text{media} = 3.655$) respectivamente; por tanto, se concluye que la incorporación de sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad.

Palabras clave: juegos tradicionales, desarrollo de la psicomotricidad, niños, Cusco

ABSTRACT

This research has been developed to determining the influence that traditional games have on the development of psychomotor skills of children in an institution in Yanaoca, Cusco; for which we have considered as a methodology the use of a correlational level, an applied type and a pre-experimental design. Also, we have had a population equal to the sample, which includes 29 children between 3 and 5 years old, this sample was evaluated by means of a survey and an observation form. From these results it was found that during the pre-test a medium level was evident for the variable psychomotor development with 69%, as well as for its dimensions: language development with 48.3%, motor development with 65.5% and coordination development with 69%; while in the post-test a predominant high level was obtained for the variable with 79.3% and its dimensions: 55.2%, 82.8% and 96.6% respectively. Furthermore, there were significant differences between both tests for the variable (sig. = 0.000, mean = 10.448) and its dimensions (sig. = 0.000, mean = 3.621), (sig. = 0.000, mean = 3.172) and (sig. = 0.000, mean = 3.655) respectively; therefore, it has been concluded that the incorporation of learning sessions with traditional games has a significant influence on the development of psychomotor skills.

Keywords: traditional games, development of psychomotor skills, children, Cusco

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en lo importante que son los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para fomentar el desarrollo psicomotor en infantes, y el hecho de centrarla bajo un contexto específico, motiva esta indagación que busca entender y demostrar el impacto entre la práctica de juegos recreativos tradicionales y el desarrollo de habilidades psicomotoras en los infantes de la institución. Asimismo, este trabajo se presenta como una contribución valiosa para comprender la relevancia de incorporar estos juegos en el plano académico y su efecto en el crecimiento de los niños.

Por tanto, la estructura que se ha seguido para desarrollar este trabajo consta de un formato convencional, comenzando con la presentación, dedicatoria y agradecimientos; luego, una división por capítulos:

El Capítulo I, que se denomina “planteamiento del problema”, aborda la problemática concomitante a la escasa estimulación de las competencias motoras a través de actividades lúdicas tradicionales. Además, los propósitos que motivaron el desarrollo del trabajo y la justificación del mismo.

El Capítulo II, que se nombra “marco teórico conceptual”, engloba la descripción de antecedentes. Así también, se desglosa las bases teóricas, donde se caracteriza de forma detallada estas variables.

El Capítulo III, que se etiqueta “hipótesis y variables”, detalla tanto la hipótesis general como las específicas, así como, describe el cómo se conforman los constructos de estudio.

El Capítulo IV, que se denomina “metodología”, considera la selección y descripción del método, el cual engloba el nivel, enfoque, tipo y alcance, grupo de medición y la tecnología que se empleó para tratar a los constructos.

El Capítulo V, que se nombra “resultados de investigación”, expone los hallazgos tanto descriptivos como inferenciales, con análisis detallado de las variables.

Finalmente, el Capítulo VI, que se etiqueta “discusión”, examina y debate los hallazgos y conclusiones, tras esto, se describen las sugerencias para futuras investigaciones. La bibliografía y los anexos cierran de manera integral este trabajo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Área y línea de investigación

Este estudio se basa en el área Educación Inicial y línea de investigación “Calidad de la educación inicial, con especial atención en los procesos de aula, y su relación con las trayectorias de desarrollo de los niños” (EDEI – 176), el cual se enfoca en el desarrollo integral de los niños de educación inicial mediante los juegos tradicionales como método efectivo para promover habilidades motoras finas y gruesas, coordinación y habilidades sociales dentro del aula. Asimismo, evaluar su implementación y efectividad puede ofrecer información valiosa para mejorar los métodos de enseñanza y los recursos educativos. Es así que el estudio desarrollado fue “Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023”

1.2. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

La ciudad de Yanaoca, con código de ubigeo 0805010001, está situada en el distrito de Yanaoca, que forma parte de la provincia de Canas en el departamento de Cusco. Se encuentra a una altitud de 3980 m.s.n.m. Sus límites geográficos incluyen al norte la provincia de Acomayo, al sur la provincia de Espinar, al este la provincia de Canchis y el departamento de Puno, y al oeste la provincia de Chumbivilcas (Guzman & Huamaní, 2016).

Figura 1*Mapa político de Yanaoca*

Nota: Tomado de Google Maps (2022).

1.3. Descripción de la realidad problemática

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2019), el juego tradicional y educativo en la primera infancia es el punto de partida para lograr un desarrollo integral de calidad. Esta organización propone que el infante de 3 a 5 años por lo menos debe ocupar 180 minutos realizando una actividad lúdica a lo largo del día y, si se puede, cuanto más mejor. Desafortunadamente, a nivel mundial, el exceso de sedentarismo por exposición a las pantallas y el pobre sueño de calidad se encuentra afectando sostenidamente el crecimiento saludable del menor y, con esto, su desarrollo físico, psicológico y social.

Acorde con lo anterior, uno de los componentes del desarrollo infantil que requiere mayor estimulación debido a que, a su vez, potencia el desarrollo de otras áreas, tales como, el aspecto cognitivo, físico y social; es la psicomotricidad, entendida como la forma en la cual el niño empieza a dominar su cuerpo, realizando movimientos diferentes de acuerdo a cada actividad motriz; lo que implica control de partes gruesas y finas de su cuerpo (Mesonero, 1995, citado en Conza, 2023). De esta manera, la herramienta por excelencia que incide en el desarrollo de la psicomotricidad es el juego, ya que esta actividad posibilita elaborar conductas simples y complejas vinculadas con la coordinación, movimientos finos y gruesos, uso de los sentidos, equilibrio y, también, mejora el control muscular (Garaigordobil, 2016).

Uno de los contextos donde se puede estimular, en mayor medida, el desarrollo psicomotriz a través del juego es el colegio. En este punto, se pone en evidencia las desigualdades, sobre todo entre contextos urbanos y rurales, que existen en las Instituciones Educativas respecto de su infraestructura, manejo y cumplimiento del plan curricular educativo, gestiones metodológicas, etc. (Iraola, 2020). Investigaciones realizadas a nivel internacional, como, por ejemplo, el estudio realizado en Ecuador por Miranda (2017) respalda la importancia del juego en la motricidad, De este modo, este autor encontró en su investigación que el 50% de su muestra percibió que se usa el juego en un nivel poco frecuente para estimular el área motriz. Por su parte, otra investigación llevada a efecto en Indonesia determinó que la exposición progresiva a juegos tradicionales mejoró las habilidades motoras básicas (Tetra & Sutapa, 2019). Así también, en Rumanía, según el estudio de Budak et al. (2017), encontraron una incidencia directa entre el uso del juego tradicional y el fortalecimiento de la orientación y ritmo, subáreas de la psicomotricidad.

A nivel nacional, acorde con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2024), el 80% de infantes de la población peruana cuyas edades oscilan entre los 3 y 5 años acuden a educación inicial, evidenciándose, además, una tasa mayor de asistencia en niñas respecto de

los niños con un 81% y 79.1%, respectivamente. En cuanto a investigaciones realizadas en este grupo focalizado, se encontró en un estudio realizado en el Callao por Cutipa (2019) que el 50% de la muestra evaluada obtuvo un nivel alto de riesgo y retraso en el desarrollo psicomotriz. Otros estudios afines realizados en Chachapoyas, Chiclayo y Arequipa determinaron la existencia de un fortalecimiento de la psicomotricidad luego de que se les expusiera a sus respectivas muestras a realizar juegos tradicionales (Cordova, 2021; Farfan, 2018; Guevara, 2019).

En cuanto al marco local, de acuerdo a la experiencia de las autoras, encontramos que las competencias psicomotoras en los alumnos de 3, 4 y 5 años de la I.E. N° 56105 en Yanaoca Canas, Cusco presentaron deficiencias significativas, así, por ejemplo, los infantes evidenciaron problemas para caminar de puntillas, un disminuido control del equilibrio, problemas para dibujar una línea recta de arriba hacia abajo, así también, dificultades para copiar dos líneas que se cruzan, construir por sí mismos un puente usando cubos, subir y bajar las escaleras utilizando un escalón por pie y con frecuencia se observó problemas para sujetar el lápiz o tijera infantil. En suma, se pudo reconocer que las acciones encaminadas a mitigar esta problemática resultaban ineficaces, como, por ejemplo, indicaciones verbales, técnicas de exposición, enseñanzas autodirigidas, etc. De este modo, se evidenció el pobre uso del juego tradicional como tecnología para estimular y fortalecer el área psicomotriz. Así pues, la premisa que sostiene que el oficio de los infantes debe ser el juego, ya que, a partir de ello se potencian competencias, como la psicomotricidad, se encontraba ausente y poco considerado en el plan de trabajo educativo de las docentes de estos grados.

Por último, de acuerdo con las causas y consecuencias que se pueden extraer de lo descrito previamente, es decir, aquellas que se asocian a la falta de integración del juego tradicional en programas educativos preescolares que buscan fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2018),

se evidencia la pobre capacitación de los docentes respecto del aprendizaje por medio del juego, las creencias distorsionadas de los padres sobre el juego en educación, los planes de trabajo educativos que no incluyen el juego, la pobre gestión y recursos de las Instituciones Educativas, así como, los organismos encargados de estas. Las condiciones antes descritas afectan negativamente la estimulación del desarrollo motriz a través del juego, con lo cual, a su vez, se ven alterados desfavorablemente el área física, intelectual y social, así, por ejemplo, se priva al educando de su socialización, construcción de la personalidad, desarrollo de la fuerza muscular, uso del lenguaje, desarrollo de las destrezas cognitivas, ritmo, orientación, etc.

1.4. Formulación del problema

a. Problema general

¿En qué medida fortalece los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?

b. Problemas específicos

- 1) ¿En qué medida mejora los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?
- 2) ¿En qué medida contribuye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?
- 3) ¿En qué medida coadyuva los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?

1.5. Justificación de la investigación

Justificación teórica

Se ocupó de ampliar el marco teórico sobre la utilización de los juegos clásicos, así como de la influencia que estos tienen en las capacidades psicomotoras del menor. Esto en

razón de que, el estudio planteó evidencias, posibles limitaciones y propuestas de áreas de desarrollo sobre el empleo de actividades lúdicas tradicionales en el fortalecimiento de las competencias psicomotoras en infantes.

Justificación práctica

A partir de haber conocido el contexto actual de la institución objeto de estudio resulta factible diseñar y ejecutar procedimientos y/o tecnologías, tales como, programas educativos sistematizados, que incluyan el empleo de actividades lúdicas tradicionales en el fortalecimiento de las competencias psicomotoras.

Justificación metodológica

La presente investigación se centró en metodologías que buscan entender y medir el efecto de las actividades recreativas tradicionales en el fortalecimiento de las competencias psicomotoras; en ese sentido, otorgó rigor científico al estudio en razón de que estimó las propiedades psicométricas de la guía de observación de Sarango (2021), las cuales, a su vez, podrán servir como sustento metodológico para futuros estudios que busquen medir las competencias psicomotoras con el instrumento antes descrito.

1.6. Objetivos de la investigación

a. Objetivo general

Determinar la medida de fortalecimiento de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

b. Objetivos específicos

- 1) Describir la medida de mejora de los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.
- 2) Identificar la medida de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la

motricidad de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

- 3) Explicar la medida de coadyuvar de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

1.7. Delimitación y limitaciones de la investigación

Se presentaron las siguientes limitaciones; la disponibilidad y accesibilidad de los juegos tradicionales dentro del contexto específico de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas, Cusco. Es posible que la variedad y la calidad de los juegos tradicionales disponibles puedan variar, lo que podría influir en la efectividad de la intervención y en la interpretación de los resultados.

Otra limitación fue la influencia de variables no controladas que pudieron afectar los resultados, así, por ejemplo, el nivel de participación de los niños, el apoyo de los maestros, las diferencias socioeconómicas y la influencia del entorno familiar han podido desempeñar un papel significativo en los efectos observados de los juegos tradicionales en la psicomotricidad de los infantes.

Por su parte, acorde con las delimitaciones propuestas se identificó el grupo poblacional examinado, dado que la muestra se limitó a niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas, Cusco; por tanto, resulta poco factible la aplicación de los descubrimientos en diferentes entornos educativos. Finalmente, otra delimitación se asoció con la duración y la intensidad de la intervención con juegos tradicionales, esto dado que, en sesiones educativas regulares, puede ser difícil determinar el tiempo óptimo necesario para observar efectos significativos en la psicomotricidad de los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación

Internacionales

El trabajo de investigación realizada en Ecuador por Angulo et al. (2023), que se titula: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de Educación General Básica Media”, propuso identificar el efecto que posee la aplicación de juegos tradicionales en la coordinación motriz según el grupo poblacional antes descrito. Para esto, consideraron un método de enfoque mixto y diseño cuasi-experimental (pre y post test de un grupo), que consistió en la implementación de un plan de juegos de 36 sesiones, siendo de 80 minutos cada sesión. Participaron 30 educandos de 9 y 10 años. El instrumento utilizado fue el 3JS, que cuenta con 7 pruebas. Encontraron un impacto significativo de la implementación de juegos o actividades recreativas tradicionales sobre la coordinación motriz ($-2.401 \leq T \text{ de Wilcoxon} \leq -3.297$; $p < .05$). Se concluye que en el rango de muy óptimo los educandos mejoraron más del 20%, según la prueba 3JS.

De acuerdo con el estudio elaborado en Indonesia por Fauzi et al. (2023), que se titula: “The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students”, los investigadores buscaron determinar el efecto de un programa que emplea dos juegos tradicionales (“*bebentengan*” y “*boy-boyan*”) en la competencia motora de educandos de primaria. Para ello, contemplaron una metodología pre-experimental (pre y post test de un grupo), de tipo aplicada y dirección cuantitativa, donde cooperaron 43 alumnos, se usó una guía de observación de desarrollo motor grueso y la escala de participación deportiva. Los hallazgos encontrados indican que el programa que incluye los actividades tradicionales antes descritos tuvo un impacto significativo en el desarrollo motor grueso ($p < 0.05$) y

participación deportiva ($p < 0.05$). En síntesis, concluyeron que las actividades lúdicas tradicionales son necesarias y fundamentales para estimular la habilidad motora.

El estudio llevado a efecto en Indonesia por Saputra et al. (2021), que se titula: “The effect of traditional games and drill with motor ability on skills (running, jumping, overhand throw and catching) at elementary school”, buscó determinar la diferencia de la influencia de los juegos tradicionales y el Drill, en habilidades psicomotrices fundamentales (correr, salvar, arrojar y atrapar). El método fue experimental. La población fueron estudiantes de 6-12 años de una escuela elemental; la muestra fueron 40 estudiantes. El instrumento fue TGMD-2. El análisis se hizo por ANOVA y t-Dunnet. Los resultados encontrados fueron que hay mayor impacto de los juegos tradicionales que el Drill en el fortalecimiento de las competencias psicomotoras fundamentales. Se recomienda utilizar este tipo de actividades como modelo educativo para mejorar las habilidades motoras.

En Indonesia, Sutapa et al. (2021) elaboraron un estudio que se titula: “Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity”, para identificar el impacto del juego en las habilidades motoras. Para esto, consideraron una metodología pre-experimental, de tipo aplicada y dirección cuantitativa, donde cooperaron 40 infantes de 4 a 6 años, quienes participaron en 6 actividades de capacitación. Esta capacitación se llevó a efecto durante 12 semanas (3 veces por semana). Los hallazgos encontrados indican que hubo diferencias significativas en las competencias motoras examinadas antes y después de las actividades lúdicas ($p < 0.05$). Se concluye que las 6 actividades de juego proporcionaron mejoras considerables en las competencias motoras de los evaluados.

En la investigación llevada a efecto en Indonesia por Tetra & Sutapa (2019), que se titula: “Traditional game base learning model to improve elementary school students motor abilities”, los autores buscaron determinar qué juego de modelo tradicional que mejora la habilidad motriz de niños. El enfoque fue cuantitativo-cualitativo. La población y muestra

fueron 29 niños de la State Elementary School, 32 de la Puren State Elementary School y 33 de la Ngringin State Elementary School. Los instrumentos usados fueron entrevistas, escalas de valor, guías observacionales para el modelo de juego y para la efectividad del mismo. Se enseñaron juegos tradicionales para medir el antes y después de la motricidad en los niños. Se encontró que la aplicación repetida de este tipo de juegos puede mejorar la habilidad de reconocer letras, conceptos, números, habilidades motoras básicas y formación de estilos de vida activos. Se concluye que es necesario desarrollar un modelo basado en los juegos fortaleza, gato y ratón, como una serpiente, saco de arroz, y quedarse quieto y correr.

Nacionales

El estudio efectuado en Lima Metropolitana por Damiano (2023), que se titula: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima – 2022” para optar el grado de licenciado en educación inicial de la Universidad Católica Ángeles de Chimbote, buscó identificar el efecto de este tipo de juego en la motricidad gruesa de acuerdo con el nivel e institución educativa antes descrita. Para esto, consideró una metodología de tipo aplicada, dirección cuantitativa y diseño pre-experimental, donde de un grupo poblacional de 29 infantes, se seleccionaron 15 como muestra, se aplicó una guía de observación sistematizada, considerando como técnica la observación del docente. Se encontró un efecto significativo de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la habilidad motora gruesa (Z de Wilcoxon=-3.520; $p < 0.05$). De este modo, se concluye que, estas actividades inciden positivamente en la habilidad motriz gruesa, tras la aplicación del programa.

La investigación elaborada en Chachapoyas por Cordova (2021), que se titula: “Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 2020, Guadalupe -Camporredondo, 2020” para optar el grado de licenciado en educación inicial

intercultural bilingüe de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, buscó identificar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad, específicamente la motricidad gruesa, en la I.E. 2020 de Guadalupe, en el año 2020. Fue pre-experimental y de alcance aplicada, donde cooperaron 14 niños de 4 años. El muestro fue no-probabilístico y se utilizó la observación como técnica y una ficha de guía como instrumento. De este modo, se encontró la coordinación en el 71.4%, el ritmo en 78.6% y el equilibrio en un 71.4%; luego de las actividades, la primera aumentó en 35.7%, la segunda en 57.1% y la tercera en 50%. Se concluye que hay influencia de la primera variable sobre la segunda.

Valentin (2021), en su estudio que se titula: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019” para optar el título profesional de licenciado en educación básica: inicial – primaria de la Universidad de Huánuco, propuso identificar el impacto de la aplicación de actividades lúdicas tradicionales en el desarrollo de las competencias motoras gruesas. El trabajo académico tuvo un enfoque cuantitativo, con un tipo aplicado, bajo un enfoque cuasi-experimental. La población fueron 65 estudiantes (uno de control y otro de prueba). Se encontró que en las competencias motoras gruesas de los examinados, el 56.9% del grupo control tiene niveles bajo y el grupo aplicado tiene 68.3% en el pre-test; por su parte, en el post-test se encontró que el grupo de control tuvo 47.3% y el grupo aplicado un 71.97%. Se concluye que estas actividades mejoran las competencias motoras gruesas en la población evaluada.

En la provincia del Callao, Cutipa (2019) elaboró un estudio que se titula: “Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una IE pública de Ventanilla Callao” para optar el grado de Magister en Educación Mención en Aprendizaje y Desarrollo Humano de la Universidad San Ignacio de Loyola, con la finalidad de identificar el nivel de desarrollo psicomotriz de educandos de una I.E. de Ventanilla, Callao. El diseño fue

no-experimental, descriptivo-transversal. La muestra fue de 82 educandos, el instrumento fue el test TEPSI. Se encontró que la normalidad fue de 50% de los escolares, un nivel de riesgo del 34.1% y de retraso de 15.9%. Se concluyó que el nivel de la variable es promedio.

En Chiclayo, el estudio realizado por Guevara (2019), que se titula: “Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una I.E.” para optar el grado de bachiller en educación de la Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo, buscó demostrar la incidencia de la aplicación de un programa de actividades lúdicas tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas. La población fueron niños de 5 años de una I.E. de Chiclayo; con una muestra de 49 niños, por muestro no-probabilístico, intencionado. El enfoque fue cuantitativo, de diseño cuasi-experimental y se consideró la batería BPM de Da Fonseca como instrumento. Se encontró que la primera variable permite fortalecer a la segunda variable en la muestra. Se recomienda implementar más programas de este tipo para evitar patologías causadas por falta de la segunda variable en niños de nivel inicial.

Zapana (2019) en su investigación titulada: “Nivel de desarrollo psicomotor de niños de 5 años de edad en la I.E. 224 “San José” e I.E.P. “El Buen Pastor – Puno” para optar el grado de licenciado de la Universidad Nacional Del Altiplano Puno, buscó comparar la psicomotricidad en los niños de dichas escuelas. El diseño fue comparativo, de tipo descriptivo, donde cooperaron 76 menores. El instrumento fue el test TEPSI. Se encontró que el 67.3% tiene un nivel normal en la I.E. San José; y el 75%, en la I.E.P. El Buen Pastor. El nivel de riesgo fue de 28.8% en la primera y 20% en la segunda; con un nivel de retraso entre el 4-5% en ambos.

Regionales

El estudio llevado a efecto por Santa Cruz (2023), que se titula: “Los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución

Educativa Inicial Sos Hermann Gmeiner, Cusco – 2023” para optar el grado de bachiller en educación de la Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, propuso como objetivo identificar el efecto de realizar actividades lúdicas tradicionales sobre las competencias motoras gruesas. Para ello, consideró una metodología pre-experimental, de tipo aplicada y dirección cuantitativa, donde participaron 24 educandos de 4 años, quienes fueron evaluados a través de una ficha observacional. Los hallazgos encontrados indican que la utilización de actividades lúdicas tradicionales incide significativamente en sus competencias motrices gruesas ($p < 0.05$). Se concluye que este tipo de actividades resulta ser una experiencia educativa y formativa significativa para el fortalecimiento de la habilidad motora gruesa.

El estudio de Pacompia (2023), que se titula: “Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco” para optar el grado de licenciado de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, tuvo como finalidad identificar la correspondencia entre los juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad. Para esto, se tuvo un alcance relacional, dirección cuantitativa, básica y no experimental. Participaron 21 niños de 4 años, seleccionados por muestreo no probabilístico intencional. La encuesta y cuestionario para padres fueron la técnica e instrumento utilizados. Los hallazgos encontrados indican una correspondencia directa, significativa y fuerte entre las variables objeto de interés ($\rho = .763$; $p = .000$). Se concluye que, dado que el juego es instintivo en el infante, resulta necesario direccionarlo para fines que estimulen el desarrollo psicomotriz.

Por último, la investigación efectuada por Chamorro e Hilaes (2021), que se titula: “Juegos andinos como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños(as) de cuatro años de la I.E. Inicial 642 – Pillcopata – Kosñipata – Cusco – 2019” Para optar el título de Segunda Especialidad con mención en Educación Inicial de la Universidad Nacional

De San Agustín De Arequipa, planteó como finalidad principal el determinar la incidencia de los juegos andinos en la habilidad motora gruesa. Para ello, consideraron una metodología pre-experimental con un grupo, de tipo aplicada y dirección cuantitativa, donde cooperaron 12 educandos seleccionados por muestro no probabilístico por conveniencia, a quienes se les aplicó el TEPSI. De este modo, encontraron que, tras la aplicación de los juegos andinos (juegos físicos que valoran los movimientos del cuerpo), mejoró la habilidad motora gruesa de los evaluados, pasando de una media de 22.92 a 52.92. En síntesis, se concluye que este tipo de actividades mejoran la habilidad motora gruesa ($p < 0.05$).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición de juegos tradicionales

En concordancia con la definición base del constructo juegos tradicionales, se considera al autor Acuña (2018), quien conceptualiza esta variable como aquellos juegos propios de una región, donde solo es necesario la participación del propio cuerpo o de materiales originales de la naturaleza o entorno, o sea, de recursos que se consiguen de forma accesible en el lugar donde se encuentra la persona.

De acuerdo con Morera (2008) son parte de la vida de todas las personas, siendo imposible dejar de lado por ser parte inseparable de la cultura y el entorno; así como, cumplen funciones sociales pues satisfacen la necesidad de realizar interacciones, permitiéndonos conocer de manera dinámica las acciones realizadas por las personas (citado en Guevara, 2019). En otras palabras, mediante juegos aprendemos nuestra realidad, permitiéndonos desempeñar roles diversos sobre nuestra vida futura.

También, es una manifestación biológica referida a prácticas y actividades de la sociedad, que responden a acuerdos entre los protagonistas a fin de cumplirse; así como, se realizan desde siempre siendo transmitidos de padres a niños para no perder costumbres

menciona tres definiciones y se caracterizan por región o país, siendo practicados sin necesidad de objetos o tecnológicas, sino solamente el cuerpo o herramientas naturales (Guevara, 2019).

Cevallos (2021) mencionó que son costumbres populares transmitidos generacionalmente, los cuales siguen normas y costumbres pasadas, por lo que son recreativos y aplicables a todas las edades sin división necesaria de género. Además, de que son juegos que se transmiten oralmente de una generación a otra, por lo que tienen diferentes versiones y variaciones; involucran el medio cultural y son fundamentalmente sociales. Asimismo, estos juegos van de generación en generación, cuya misión es dar a conocer el cuerpo propio y el medio en el que se desenvuelve; por movimiento constante, organización de medios, para acercarnos al mundo.

Particularmente en Perú, el MINEDU considera que los juegos tradicionales son actividades lúdicas arraigadas en una comunidad, región o país, que se llevan a cabo en un contexto cultural específico y se transmiten de una generación a otra; por tanto, estas prácticas recreativas prescinden de la utilización de objetos o juguetes con tecnologías avanzadas, requiriendo únicamente el uso del propio cuerpo o de recursos disponibles en el entorno, como piedras, ramas, tierra, semillas, objetos domésticos y materiales reciclables (MINEDU, 2018).

Clasificación de los juegos tradicionales

De acuerdo con Acuña (2018) se pueden clasificar de las siguientes maneras:

Tabla 1

Clasificación de juegos

Criterio de clasificación	<ul style="list-style-type: none"> ● Juegos según ese criterio
Según el contexto social	<ul style="list-style-type: none"> ● Juegos de aire libre o ambientes exteriores ● Juegos al interior o ambientes cerrados
Según la necesidad de un adulto	<ul style="list-style-type: none"> ● Juegos libres

Según el número de participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos dirigidos • Juegos individuales • Juegos en parejas • Juegos en grupo
Según el grado de espontaneidad	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de tipo sensorial • Juegos motores • Juegos por imitación

Según García-Ramírez y Tarazona (2022) se pueden dividir en activos y pasivos; los primeros generalmente se dan en el aire libre, son dinámicos y presentan lúdica en sus actividades, así como destreza y astucia, habilidad física, concentración, etc.; los segundos, son poco dinámicos, generan menor motilidad en el transcurso de la actividad, se pueden dar en contextos cerrados, centrándose en la construcción de la personalidad.

Otra posible clasificación es la siguiente (López et al., 2020):

- Juegos funcionales o de acción: Aparece usualmente en los primeros dos años de vida antes de la representación y el pensamiento simbólico; realiza actividades sobre su propio cuerpo
- Juegos de construcción: Es la actividad de manipular objetos con la intención de crear algo imaginado por el niño, rediseñar, cambiar, etc., por medio de recursos intencionales para proyectar un instrumento concreto
- Juegos simbólicos: Surge a partir de los 2 años cuando emerge la capacidad de representar; predominante en el estadio preoperacional y constituye una actividad frecuente entre los 2-7 años, para asimilar y acomodar procesos mediante el juego
- Juegos de reglas: Se describe como actividades netamente sociales, donde los infantes interactúan a través de disposiciones generales y específicas. Se lleva a efecto a partir de los 5 años.
- Juegos cooperativos: Es el juego más complejo, pues requiere un punto de vista social, donde los niños se organizan, repartiéndose laborales, roles, tareas para

conseguir un objetivo específico.

Características de los juegos tradicionales

Andreu (2010) refiere que el juego resulta ser una actividad libre, reglada y voluntaria que se caracteriza de la siguiente manera:

- a. Aunque cuentan con reglas, estas no están formalmente documentadas y resultan fáciles de recordar para los participantes.
- b. Las reglas de estos juegos pueden ser objeto de negociación, ya sea antes o durante la actividad lúdica.
- c. Los niños suelen aprender estos juegos de forma autodidacta, y en ocasiones, aquellos que no son incluidos por otros pueden optar por jugar de manera independiente.
- d. Los juegos tradicionales se caracterizan por su simplicidad, siendo accesibles y aprendidos fácilmente por niños con habilidades normales.
- e. Estos juegos incorporan tanto elementos competitivos como cooperativos en su dinámica.
- f. No siempre requieren de equipamiento manufacturado, permitiendo el uso de objetos hallados en el entorno o fabricados caseramente.
- g. La organización de las actividades recae en los propios niños, quienes determinan cuándo, dónde y cómo llevar a cabo el juego, guiados por su propio disfrute.

Desde una perspectiva más general, el UNICEF (2018) indicó que la actividad lúdica se caracteriza principalmente por ser:

- **Provechoso:** Los niños participan en juegos para otorgar significado al entorno y comprender el significado de una experiencia al relacionarla con conocimientos previos. A través del juego, los infantes comunican y enriquecen la comprensión de lo que experimentan.
- **Divertido:** Al observar a niños o adultos jugar, comúnmente se percibe que

sonríen o ríen. Aunque el juego puede plantear desafíos y desilusiones, como decidir quién empieza primero o lograr que una construcción se mantenga en pie, la experiencia se trata de disfrutar, motivarse, emocionarse y sentir placer.

- **Interactivo:** Tanto el juego como el aprendizaje son dinámicos. Los infantes utilizan el juego para desarrollar habilidades, explorar opciones, poner a prueba hipótesis y enfrentar nuevos desafíos, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo.
- **Socialmente interactivo:** Facilita a los niños la comunicación de ideas y la comprensión mutua a través de la relación social, estableciendo los fundamentos para desarrollar conocimientos más profundos y vínculos robustos.
- **Medio para la participación activa:** Al observar a los niños jugar, generalmente se evidencia su profunda implicación en la actividad, combinando con frecuencia elementos físicos, mentales y verbales.

Importancia de los juegos tradicionales

La importancia reside en su capacidad para proporcionar a quienes participan una comprensión más profunda del contexto cultural, así como en enseñarles a interactuar de manera respetuosa con sus compañeros de juego. Asimismo, estos juegos se convierten en un vehículo eficaz para la transmisión de conocimientos, tradiciones y la cultura de épocas pasadas (MINEDU, 2018).

Por otro lado, el juego representa una de las formas más cruciales mediante las cuales los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades fundamentales; por este motivo, las oportunidades de juego y los entornos que promueven el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen los cimientos de programas educativos preescolares efectivos (UNICEF, 2018).

Beneficios del juego tradicional

Existen diversos y fundamentales beneficios para el fortalecimiento integral del menor. Es esencial para la construcción del yo, permitiendo al infante conocer y adaptarse al mundo. A través de las situaciones de juego, se generan mecanismos adaptativos que facilitan su ejecución con mayor facilidad y menos estrés, contribuyendo al dominio progresivo del entorno (Gómez, 2018).

También, ocupa un papel fundamental en el aprendizaje de vivir, siendo uno de los aspectos clave de esta connotación lúdica. Además, como medio educativo, el juego ofrece beneficios significativos, ya que enriquece la imaginación y potencia el proceso creativo. Asimismo, contribuye al desarrollo de habilidades como la observación, la atención, la concentración y la memoria, lo que subraya su relevancia en el ámbito educativo y cognitivo de los niños; por lo tanto, no solo es una actividad recreativa sino también un componente integral del desarrollo infantil, y su influencia se extiende a aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos, consolidándolo como una herramienta educativa versátil y enriquecedora para los niños (Gómez, 2018).

Propósito de los juegos tradicionales

A través de la implementación y reflexión de las actividades propuestas, por medio de juegos tradicionales o populares se tiene como propósito incorporar las costumbres de su región y aprovechar los espacios de juego comunes en el pasado, tales como calles, plazas, patios, jardines y parques; pues estos juegos, al ser portadores de valor cultural, motivan a niños y niñas a participar, ofrecen experiencias significativas, promueven el desarrollo sociomotor, estimulan el aprovechamiento del tiempo libre, contribuyen a mejorar la salud física y mental, potencian la creatividad y fortalecen la capacidad para abordar y resolver desafíos sin buscar correcciones específicas en los movimientos (Cabrera, 2019).

Los juegos tradicionales en el desarrollo infantil

Garaigordobil (2016) propone que la actividad lúdica no es solo un agente recreacional, sino que también son una herramienta integral para el desarrollo infantil, por lo que aborda aspectos físicos, intelectuales, sociales y emocionales de manera interconectada.

a. Desarrollo psicomotor

El juego contribuye al fortalecimiento del tono muscular, los sentidos, la coordinación y empleo del cuerpo. Los juegos de movimiento, como jugar con pelotas, aros o patines, permiten a los niños explorar sensaciones nuevas, coordinar movimientos, estructurar la representación mental de su cuerpo y conquistar tanto su propio cuerpo como el mundo exterior.

b. Desarrollo intelectual

El juego estimula el pensamiento, la creatividad y la imaginación; también, facilita el desarrollo de capacidades de pensamiento motor, simbólico y reflexivo. Además, el juego actúa como fuente de aprendizaje, promoviendo la atención, la memoria y el descentramiento cognitivo, mediante actividades simbólicas, los infantes desarrollan la capacidad de simbolizar y se introducen en la cognición abstracta.

c. Sociabilidad

El juego se revela como un instrumento crucial de comunicación y socialización; tanto en juegos de representación como en aquellos con reglas, los niños descubren y practican normas sociales, se comunican con sus pares, cooperan y evolucionan moralmente. Los juegos cooperativos, en particular, fomentan mensajes positivos, conductas prosociales y la participación activa en actividades de grupo.

d. Desarrollo afectivo-emocional

El juego sirve como herramienta para la expresión y el control emocional, pues proporciona placer y diversión, permitiendo que los niños obtengan satisfacción

emocional y equilibrio afectivo. El juego de representación facilita la asimilación de experiencias difíciles y el control de la ansiedad asociada a estas. Además, posibilita la expresión simbólica de la sexualidad infantil, contribuyendo al aprendizaje de técnicas de solución de conflictos y estimulando la capacidad de empatía.

Metas de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Acorde con la propuesta de Andreu (2010) respecto de la implementación de juegos tradicionales infantiles en el entorno educativo, este tiene como metas:

- Mejorar la integración y socialización de alumnos provenientes de distintos países.
- Estimular el conocimiento de diversas culturas.
- Cultivar el respeto por las costumbres propias y ajenas.
- Facilitar la inclusión social a través del juego como lenguaje universal.
- Recuperar el legado lúdico y cultural de generaciones anteriores.
- Inculcar valores fundamentales de convivencia y aplicar principios democráticos mediante actividades recreativas.
- Reforzar la autoimagen y autoestima de los estudiantes.
- Fomentar la integración interdisciplinaria de áreas del currículum.
- Compensar las limitaciones del entorno en relación al juego infantil.
- Estimular la interculturalidad mediante un enfoque lúdico.

2.2.2. Dimensiones de los juegos tradicionales

De acuerdo con Acuña (2018), el constructo juegos tradicionales se operacionaliza según las siguientes dimensiones:

- **Juegos típicos:** Se trata de aquel indicador que le otorga un valor significativo al impacto del juego tradicional en la psicomotricidad.
- **Recreación:** Se asocia con el goce y disfrute de los juegos tradicionales, así como, al efecto que poseen estos juegos en la socialización con los pares.

- Cultura: Se vincula con el valor que le debe brindar el individuo a la asociación que puede resultar de innovar un juego a partir de lo que ofrece su región y naturaleza.

2.2.3. Definición de desarrollo de la psicomotricidad

De acuerdo con la definición de este constructo, desarrollo psicomotriz, se considera al autor Sarango (2021), quien la conceptualiza como aquel proceso que permite al infante llevar a cabo actividades progresivamente más complejas y secuenciales o consecutivas. Este autor afirma que este proceso del desarrollo humano se ocupa de educar la parte de los movimientos que ejecuta el menor, o sea, se encarga de la correcta motilidad, la cual va a posibilitar que éste obtenga un reconocimiento más eficiente de los aspectos psíquicos y cognitivos, así como también, le permita alcanzar mejores experiencias sensorio-perceptivas que faciliten su adaptación a los diversos contextos y exigencias sociales, como, por ejemplo, el ambiente educativo.

Acuña (2018) indicó que la psicomotricidad busca favorecer el dominio corporal, la comunicación, y las relaciones que el niño establece con su mundo; manifestada por su acción y movimiento, ligadas emocionalmente al mundo como lazo entre la estructura afectiva-cognitiva y la somática. Asimismo, Mesonero (1995, citado en Conza, 2023), mencionó que la motricidad es la manera cómo el niño empieza a dominar su cuerpo, realizando movimientos diferentes de acuerdo a cada actividad motriz; lo que implica control de partes gruesas y finas de su cuerpo.

Pimentel (2021) también indicó que la psicomotricidad son relaciones estrechas entre el cuerpo, las emociones y el conocimiento, de forma constante entre el uno-otro, lo físico-psíquico; se dan de forma natural entre los niños a partir del juego, con las sensaciones, la tonicidad, las emociones, el conocimiento inconsciente, para relacionarse con el mundo. A su

vez, es una actividad pedagógica, que el cuerpo en movimiento natural logra necesita para desarrollar su personalidad; puede ser inculcado artificialmente, por medio de técnicas orientadas a alcanzar el óptimo rendimiento en el infante para que tenga condiciones cinéticas adecuadas y sistematizadas para fortalecer su movimiento personal.

Por otro lado, se puede entender como un medio de comunicación y de relación del ser humano con el exterior y los demás humanos (Guzman & Huamaní, 2016); permite al niño a hacerse entender por medio del movimiento, dialogo corpóreo, para el desarrollo armónico, global, integral, a fin de desarrollar sus funciones cognitivas, sociales, etc.

Quezada (2016) mencionó que es un aspecto evolutivo del ser humano, progresivo de adquisición de conocimientos y habilidades, que no dependen solamente de crecer sino también de una relación con el entorno, demostrando la maduración del sistema nervioso central. Además, es un proceso que le permite al niño relacionar, conocer y adaptarse a sí mismo con su medio ambiente, lo que lo rodea; incluyendo lenguaje, motricidad, coordinación, así como manipulación de objetos, dominio sensorial, etc.

Por otro lado, se debe recalcar que la psicomotricidad abarca la motricidad fina y la gruesa. La motricidad fina se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y controlados utilizando los músculos pequeños del cuerpo, especialmente aquellos de las manos y los dedos (Shunta & Chasi, 2023). Esta habilidad es fundamental para llevar a cabo actividades diarias como escribir, abotonarse la ropa, dibujar y manipular objetos pequeños (Muentes & Barzaga, 2022). El desarrollo de la motricidad fina comienza en la infancia y es crucial para el aprendizaje y el desempeño académico, ya que permite a los niños interactuar con su entorno de manera efectiva (Rodríguez-Vázquez et al., 2020). A medida que los niños practican y refinan sus habilidades motoras finas, también desarrollan coordinación, concentración y destreza, lo que les ayuda en su desarrollo general (España & Samada, 2023).

Asimismo, la motricidad gruesa es la capacidad de realizar movimientos amplios y coordinados que implican los músculos grandes del cuerpo, como los de las piernas, los brazos y el tronco (Tiwi & Weepiu, 2021). El desarrollo de la motricidad gruesa comienza en la infancia y es fundamental para la exploración del entorno, así como para la participación en juegos y deportes (Parraga-Quijije & Zambrano-Acosta, 2023). A medida que se desarrolla las habilidades motoras gruesas, también los niños desarrollan fuerza, equilibrio, coordinación y confianza en sí mismos, lo que contribuye a su bienestar físico y emocional en general (Rodríguez-Vázquez et al., 2020).

Beneficios de la psicomotricidad

De acuerdo con el MINEDU (2023), el desarrollo de la psicomotricidad en niñas y niños conlleva beneficios sustanciales en distintos aspectos, tales como:

- **Salud física.** Engloba los juegos y movimientos que estimulan aspectos clave como la circulación, la respiración y la función cardíaca. Además, promueve una mejor nutrición, digestión y fortalecimiento de las defensas naturales del cuerpo. Esta práctica contribuye significativamente al mantenimiento de articulaciones, huesos, músculos y tendones, previniendo enfermedades y fortaleciendo la salud física en general.
- **Salud mental,** permitir a los niños desarrollar su psicomotricidad tiene repercusiones positivas. La actividad física, el juego y el movimiento liberan neurotransmisores que reducen estados emocionales negativos como el estrés, la ansiedad y la depresión. Asimismo, estas actividades contribuyen a relajar la tensión muscular y combatir el insomnio. En conjunto, proporcionan satisfacción a los niños, fortalecen su autoestima y fomentan la socialización, promoviendo un bienestar mental integral.
- **Autonomía y las habilidades sociales.** Al permitirles desarrollar sus capacidades motrices, se fortalece su autonomía, comunicación, pensamiento y socialización. Esta

práctica contribuye al mejoramiento de habilidades como la atención, la espera, la escucha y la organización; adicionalmente, facilita el desarrollo de una autoestima positiva, permitiendo que los niños se reconozcan como individuos valiosos con fortalezas más allá de sus dificultades. En este proceso, se potencian competencias y habilidades que les permiten asumirse como personas capaces de alcanzar metas y enfrentar desafíos con confianza.

Elementos de la psicomotricidad

Acorde a lo referido por Mendieta et al. (2017) los elementos clave de la psicomotricidad son los siguientes:

- **La Respiración:** Es un acto innato en los seres vivos, constituye un reflejo vital que nos permite sobrevivir. Este proceso contribuye al intercambio gaseoso del organismo, llevando el oxígeno desde el exterior a través de las fosas nasales hasta la sangre. Posteriormente, este oxígeno se distribuye por el torrente sanguíneo hasta las células, donde se lleva a cabo la respiración celular. Este proceso, esencial para la vida, implica también la eliminación del dióxido de carbono en un recorrido inverso. La respiración se clasifica en torácica y abdominal, siendo recomendable enseñar la respiración abdominal desde la infancia.
- **El Esquema Corporal:** Emerge como un elemento fundamental en la psicomotricidad, representando la imagen corporal desde una perspectiva global. En este contexto, el individuo se percibe como un todo, y las actividades que realiza son comprendidas desde la conciencia de su propio yo. Para ilustrar esta concepción, podemos considerar la secuencia de acciones al alimentarse, donde la visión, el olfato, la prensión, el equilibrio y la coordinación óculo-manual se integran en lo que se denomina esquema corporal.
- **Coordinación Motriz:** Abarca la armonización oculomotora y dinámica, además, la

competencia tónica y de control de la postura. La evolución de esta coordinación sigue una progresión secuencial, partiendo de lo simple a lo complejo. Este desarrollo es crucial y depende de las actividades realizadas por el niño para lograr una coordinación psicomotora normal.

- **Control Postural:** Se ocupa de asegurar la adecuada motilidad. Estos movimientos, a su vez, están condicionados por habilidades físicas modificables y mejorables mediante entrenamiento, tales como la fuerza, velocidad, resistencia, elasticidad y flexibilidad. La biomecánica del movimiento, o fisiología del ejercicio, se encuentra intrínsecamente vinculada a la ejecución adecuada de estas actividades.
- **Función Tónica:** Se ocupa de la tensión que los músculos ejercen frente a estímulos. Se contempla tanto la acción muscular como el estado de relajación del cuerpo. El desarrollo adecuado del tono muscular implica la acción coordinada de los músculos antagonistas y realizar funciones de elongación muscular para lograr la relajación muscular.
- **Lateralidad:** Se relaciona con la división cerebral en hemisferios derecho e izquierdo. Este fenómeno determina si una persona es diestra o zurda, basándose en la mayor habilidad de uno de los lados del cerebro. La lateralidad se desarrolla alrededor de los 2 años y se consolida aproximadamente a los 5 años. Observando las preferencias al realizar actividades cotidianas, como agarrar objetos, es posible determinar fácilmente la lateralidad de los niños.

La psicomotricidad en la escuela

La psicomotricidad se presenta como una práctica y herramienta educativa destinada a respaldar y fortalecer el bienestar integral del menor, abordando elementos cognoscitivos, motores, emocionales y sociales. En este contexto, fomenta el juego libre como un recurso

fundamental para la expresión motriz y el desenvolvimiento individual de cada sujeto (Araya, 2017).

Asimismo, Mondelo (2015) afirmó que la psicomotricidad ha encontrado su camino hacia el ámbito escolar, donde los profesionales que interactúan con niños han reconocido los beneficios de esta área. En respuesta a este reconocimiento, estos profesionales han comenzado a incorporar prácticas psicomotrices en el entorno educativo. La escuela, al percatarse de la relevancia de estos enfoques, siente la necesidad de establecer un área específica donde todos los niños, independientemente de la presencia de alguna patología, tengan la oportunidad de participar en espacios destinados a la expresión, la comunicación y el aprendizaje.

Principios del desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotriz, según Mendieta et al. (2017), es un proceso que se extiende a en el tiempo y es continuo, abarcando desde el nacimiento hasta la madurez; por lo que, presenta variaciones individuales entre los niños y está regido por principios específicos que resulta crucial abordar:

- a. Principio de la Individualización del Desarrollo:** Proceso dinámico que abarca desde la concepción hasta la madurez. Sin embargo, no se manifiesta de manera uniforme en todos los individuos. Algunos niños experimentan un desarrollo más temprano que otros, como en el caso de niños prematuros. Aunque su desarrollo puede ser más lento, la intervención psicomotriz puede ayudarles a alcanzar un desarrollo adecuado.
- b. Principio de Secuencia y Continuidad:** Se destaca que el desarrollo psicomotriz sigue una secuencia universal desde el nacimiento hasta la madurez. Las adquisiciones de habilidades se superponen, y el logro de una habilidad conlleva a la próxima, que impone mayores demandas. La secuencia y continuidad de la psicomotricidad pueden

variar en rapidez, siendo a veces rápida y otras lenta.

- c. Principio del Progreso Global:** El desarrollo psicomotor sigue una secuencia que difiere entre individuos. La velocidad de desarrollo de órganos y habilidades puede variar, por ejemplo, con respecto al desarrollo de la destreza manual fina y la locomoción. Aunque el desarrollo psicomotor se produce globalmente, la velocidad de este desarrollo es individual, enfatizando la importancia de completarla.
- d. Principio de la Actividad Específica:** Se basa en acciones globales que se originan a partir de microacciones particulares, esto significa que desde lo homogéneo hacia lo heterogéneo. Por ejemplo, en el desarrollo fetal, los movimientos son inicialmente generales antes de volverse específicos. Lo mismo ocurre en la adquisición del lenguaje, donde el infante aprende primero términos generales antes que los específicos. Este principio resalta la progresión desde acciones más amplias hacia acciones más específicas en el desarrollo psicomotor.

Etapas del desarrollo psicomotriz

Piaget (1971; 67) divide el desarrollo psicomotor en los siguientes aspectos (citado en García-Ramírez & Tarazona, 2022):

- Esquema corporal
- Coordinación motora global
- Coordinación motora fina
- Lateralidad
- Tono muscular
- Desarrollo del lenguaje

Por otro lado, García-Ramírez y Tarazona (2022) consideran las siguientes etapas del desarrollo psicomotriz.

Tabla 2*Desarrollo psicomotriz, por edad y características*

Desarrollo Psicomotriz	
Edad	Características
2-3 años	Corre y juega sin ser consciente del peligro, comienza a trepar a muebles y otros lugares altos, sostiene un lápiz y un cuaderno intentando escribir, e imita gestos.
3-4 años	Movimientos naturales y coordinados; muestra habilidad para iniciar y terminar un dibujo; camina a un ritmo controlado; puede detenerse y agarrar objetos con fuerza; comienza a mostrar preferencia por un lado del cuerpo; controla movimientos involuntarios y desarrolla la coordinación corporal; puede saltar con ambos pies, copiar círculos; se para sobre un pie y camina de puntillas; puede patear balones.
4-5 años	Tiene equilibrio y coordinación, es capaz de escribir letras, dibujar, pintar, recortar con tijeras, su lenguaje es casi correcto y participa en tareas domésticas como barrer o lavar, a través de juegos de imitación, y tiene amigos específicos.
5-6 años	El cerebro del niño está casi completamente maduro; su visión estereoscópica está casi completa, lo que le permite percibir el relieve de los objetos; está preparado para la etapa de aprendizaje escolar.

Práctica psicomotriz educativa

La práctica psicomotriz sostiene que el juego permite a los infantes sentirse seguros, reducir y contener angustias, y superar frustraciones sin sentirse en peligro; por lo que, a medida que experimentan este proceso, desarrollan nuevas curiosidades por aprender y expresan sus emociones a través del cuerpo. En cuanto a su naturaleza preventiva, la práctica psicomotriz anticipa y toma precauciones para evitar daños o riesgos para los niños. A través del juego y la expresividad motriz, se les brinda la oportunidad de abordar miedos, penas y

sustos, construyendo una imagen positiva de sí mismos y fortaleciéndose frente a las dificultades externas que puedan surgir (Araya, 2017).

En materia de prevención, el aspecto simbólico y lúdico aseguran el fortalecimiento de las competencias motoras y, a modo de promoción, estimulan las áreas superiores de atención y concentración. Desde una perspectiva educativa, crea espacios para el aprendizaje y la exploración propios de los niños, permitiéndoles conocer su entorno y a sí mismos a través del juego y la expresividad motriz (Araya, 2017). En este contexto, la práctica lúdica y simbólica también se revela como una herramienta valiosa para identificar posibles dificultades en el fortalecimiento de la competencia psicomotriz; en tanto que, por medio de observaciones sistemáticas durante las actividades, los profesionales pueden detectar señales de alerta y brindar intervenciones tempranas que favorezcan un desarrollo equilibrado.

2.2.4. Dimensiones de desarrollo psicomotriz

Desarrollo del lenguaje

Zapana (2019) indicó que las funciones psicológicas principales del desarrollo psíquico humano, permitiendo comunicar información, intención, significado, pensamiento, peticiones, emociones, e interviniendo en procesos cognitivos (pensar, memorizar, solucionar problemas, razonar). Asimismo, propuso las siguientes etapas de desarrollo del lenguaje (Zapana, 2019):

- **Francescato:** Los sonidos iniciales del niño, como el grito, comienzan a fortalecer la articulación del lenguaje, sin tener valor lingüístico; luego viene el balbuceo que progresivamente se afina y produce sonidos.
- **Stark:** Hay 5 etapas definidas, siendo en orden las 8 semanas (gritos, reflejos), 20 semanas (gorgojeos, arrullos), 30 semanas (vocálicos), 30 semana a más (balbuceo reduplicativo), y 70 semanas a más (jerga expresiva)

Cabe señalar que se divide en tres componentes (Ayala, 2021):

- Receptivo: Referido a captar estímulos y procesarlos por el canal auditivo
- Perceptivo: Referido a interpretar estímulos para entenderlos, categorizarlos y asociarlos con lo percibido; pueden ser auditivos o táctiles
- Expresivo: Referido a emitir sonidos y mensajes con significado

De acuerdo con Cutipa (2019), esta posibilita que el individuo desarrolle diferentes roles; por medio del cual se comunica y expresa su parte emocional; y realiza procesos de cognición.

Además, es el aspecto que permite desarrollar al niño de forma integral, pues a través de él se comunican los mensajes con significado; siendo esto requisito; así como, se refiere a la capacidad del niño de comunicarse con su medio ambiente

Desarrollo de la coordinación

Es la capacidad para realizar movimientos de forma eficiente, precisa, siendo rápidos y ordenados; dándose cuando un niño mueve varias o una extremidad o parte del cuerpo de forma combinada y sincronizada, suave y eficientemente respecto a la intención (Efisiopediatric, 2021). En otras palabras, se da cuando los músculos correctos se mueven en el momento e intensidad adecuados.

Asimismo, tiene las siguientes etapas de desarrollo (Efisiopediatric, 2021):

- 0-2 años: Coordinación de movimientos pobre, general
- 2-4 años: Coordinación de movimientos globales, así como óculo-manuales
- 4-7 años: Coordinación de movimientos prácticos y diferenciados
- 7-12 años: Coordinación de movimientos casi total y centrada

También se puede entender como la posibilidad de realizar movimientos variados interviniendo distintas partes del cuerpo de forma coordinada y organizada, así como precisa Ayala (2021) clasificándola de la siguiente manera:

- Dinámica general o gruesa: Se refiere a movimientos de ajuste recíproco de todo el

cuerpo, que generalmente implican desplazamientos y son globales

- **Visomotriz:** Se refiere a la correspondencia dinámica entre la motilidad y el sentido de la vista, entre los ejemplos resalta el tener la vista fija en un objeto quieto o en movimiento.
- **Óculo manual:** Son movimientos de las manos que necesitan de ajustes de la vista como actividades manuales (dibujo, la pintura, etc.).
- **Óculo podal:** Se refiere a la destreza de usar los pies y los ojos al mismo tiempo para realizar una misma tarea.
- **Motriz fina:** Se refiere a movimientos usualmente por uso de las manos, que requieren de maduración neuromuscular, tales como sujetar objetos, abotonarse, etc.

Según Cutipa (2019) la coordinación es el que más influye en la motricidad mediante el contacto de diferentes elementos, a través de la percepción, ya que es el aspecto más globalizado del niño que le exige desplazarse, mover diferentes partes de su cuerpo. Además, es según el MINEDU (2018) es la habilidad muscular para interconectarse con armonía y eficiencia al realizar movimientos en diferentes posiciones, por ende, la coordinación comprende movimientos complejos de las diferentes partes del cuerpo humano sobre la base de patrones motores naturales. Esta se divide en coordinación dinámica general, óculo-manual y segmentaria.

Desarrollo de la motricidad

Se entiende como la competencia de control del menor sobre su propio cuerpo. Puede ser de dos tipos, fino y grueso. Respecto a la primera, esta refiere a movimientos de precisión mucho mayor, usualmente especializados en tareas como utilización simultánea de ojo, mano, dedos; tales como colorear, escribir, cortar, pegar, etc. (Quezada, 2016); por lo que, este tipo de motricidad no solo se trata de habilidades específicas, sino que también implica la capacidad de realizar movimientos voluntarios y precisos que contribuyen significativamente

a la destreza y la coordinación en diversas actividades diarias de los niños. También son los movimientos realizados de manera voluntaria, precisa, implicando músculos, huesos y nervios muy pequeños (Farfan, 2018); refiriendo a actividades de coordinación de músculos cortos para realizar actividades cotidianas.

Respecto a la segunda, refiere a la coordinación de movimientos amplios, tales como caminar, bailar, saltar, rodar, entre otras cuestiones; pero, no solo se trata de movimientos amplios, sino que también implica una coordinación de grandes grupos musculares, cuyo progreso está influenciado por una combinación de factores biológicos y ambientales (Quezada, 2016). Esta información se asocia con lo que señala Farfan (2018), al afirmar que la habilidad motora gruesa también se ocupa de mover armoniosamente los músculos manteniendo la agilidad, fuerza, equilibrio y velocidad; variando su desarrollo y evolución en relación a la maduración biológica y genética, por lo tanto, este proceso involucra la progresión de habilidades motoras que dependen de factores biológicos y del entorno, y su evolución se adapta a las condiciones individuales de cada niño.

De acuerdo con Cutipa (2019) permite desplazarse y moverse, acorde al esquema corporal, requiere de la madurez de neuronas, músculos, huesos, etc. siendo primordial en el aprendizaje, así como la maduración; tiene correlación con la evolución neuronal motora y permite dirigir movimientos, controlar equilibrio, etc. Por otro lado, es la capacidad de moverse y desplazarse en conexión con el mundo, en el caso del niño, permitiendo coordinación entre lo observado y lo tocado; así como comprende a las funciones que permiten movimientos autogenerados en un organismo, así como comportamientos y movimientos con significado en el caso humano.

2.3 Marco conceptual

- Coordinación: Competencia asociada al movimiento rápido y ordenado de diferentes

partes de su cuerpo o extremidades, de forma eficiente y precisa en tiempo e intensidad.

- Juegos tradicionales: Manifestaciones y costumbres populares transmitidos de generación en generación los cuales cumplen funciones sociales de relacionar a la persona con su entorno, la tradición y la cultura.
- Lenguaje: Se refiere a funciones psíquicas que permiten comunicar información, emociones, así como servir de base para procesos cognitivos más complejos (pensar, etc.).
- Motricidad fina: Son movimientos precisos, voluntarios, que implican músculos, nervios, y huesos pequeños, en cuestiones como la escritura.
- Motricidad gruesa: Son movimientos amplios, armónicos, sincronizados, mantenidos, que implican grupos de músculos grandes, en cuestiones como caminar.
- Motricidad: Habilidad del infante para controlar su cuerpo; puede ser fina o gruesa.
- Psicomotricidad: Es una actividad natural, estrechamente relacionada con el cuerpo, las emociones y el conocimiento, para fortalecer el control corpóreo, la comunicación y las relaciones que el menor establece con su entorno.

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

a. Hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

b. Hipótesis específicas

- 1) La aplicación de los juegos tradicionales mejora en gran medida en el desarrollo del lenguaje de los niños de la I.E. N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.
- 2) La aplicación de los juegos tradicionales contribuye en gran medida en el desarrollo de la motricidad de los niños de la I.E. N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.
- 3) La aplicación de los juegos tradicionales coadyuva significativamente en el desarrollo de la coordinación de los niños de la I.E. N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

3.2. Operacionalización de variables

Tabla 3

Operacionalización de las variables

Variab les	Definición	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	Se concibe como aquellos juegos propios de una región, donde solo es necesario la participación del propio cuerpo o de materiales originales de la naturaleza o entorno (Acuña, 2018).	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos típicos • Recreación • Cultura 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y valora los juegos tradicionales en su psicomotricidad. • Disfrutar los diferentes juegos que realiza. • Practicar juegos tradicionales para mejorar la relación con sus compañeros. • Valora las actividades lúdicas tradicionales que realiza.
Desarrollo de la psicomotricidad	Se conceptualiza como aquel proceso que permite al infante llevar a cabo actividades progresivamente más complejas y secuenciales o consecutivas (Sarango, 2021).	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del lenguaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Señala una figura grande y pequeña, la agrupación de más a menos, la línea larga y la corta. • Nombra animales, objetos, colores de un cuadrado • Menciona acciones realizadas por figuras, la función de cosas tangibles. • Diferencia entre lo ligero y macizo. • Dice el nombre completo, su sexo, el nombre de sus apoderados, las acciones que realiza, el nombre de las figuras geométricas.

	<ul style="list-style-type: none">• Coloca objetos en posiciones variadas.• Completa las frases propuestas.• Comprende las posiciones.• Razona analogías.
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none">• Transporta líquido de una copa a otra.• Edifica un puente y/o torre con cubos.• Dibuja una línea recta, figuras geométricas básicas, una figura humana de 3 y 6 partes.• Ordena objetos por tamaños.
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la coordinación	<ul style="list-style-type: none">• Brinca con ambos pies sobre un material tangible, además, sin impulso o en un pie sin soporte• Camina trasladando una taza con líquido sin desarmar.• Tira el balón.• Permanece parado sin apoyo en un pie.• Camina en punta de pies, hacia adelante rectamente tocando sus talones, hacia atrás rectamente tocando sus talones.• Coga la pelota con ambas manos.

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

El tipo fue aplicado, el cual busca usar conocimientos logrados en la investigación básica para solucionar problemas inmediatos o específicos (Sánchez et al., 2018).

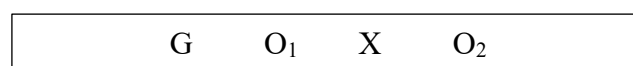
El nivel considerado fue explicativo, en razón de que el presente trabajo investigativo se ocupó de explicar las asociaciones de causa y efecto entre constructos o fenómenos y su cuantificación (Sánchez et al., 2018). En esta línea, se buscó determinar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad de los infantes.

El diseño empleado fue el preexperimental con un solo grupo de entrada y salida; ya que se ha administrado un estímulo o tratamiento a un grupo y luego se aplicó una medición de las variables involucradas (Hernández-Sampieri et al., 2014).

El proyecto presenta el siguiente esquema:

Figura 2

Esquema del diseño de investigación



Donde:

G: Grupo experimental

O₁: Pre prueba sobre desarrollo psicomotriz

X: Juegos tradicional

O₂: Post prueba desarrollo psicomotriz

4.2. Población y unidad de análisis

a. Población de estudio

La población son todos los casos que cumplen con las características específicas de la investigación (Sánchez et al., 2018). En este caso, se han considerado a niños de 3 a 5 años de la institución educativa N°56 105 Yanaoca Canas Cusco – 2023.

Tabla 4

Población de estudio

	Años	Niños
1	3 años	13
2	4 años	9
3	5 años	7
TOTAL		29

Nota: Estadística de calidad educativa. Ministerio de Educación. <http://escale.minedu.gob.pe/padron-de-ieee> (Unidad de Estadística Educativa del MINEDU)

Unidad de análisis

La unidad de análisis fue la I.E. N° 56 105 Yanaoca Canas Cusco.

b. Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra

Tamaño de muestra

La muestra son los casos extraídos de la población por algún tipo de muestreo; en este caso fue censal, es decir, todos los casos de niños de 3-5 años de la I.E. 56 105 Yanaoca Canas, Cusco, 2023.

Tabla 5

Muestra de estudio

	Años	Niños
1	3 años	13
2	4 años	9
3	5 años	7
TOTAL		29

Nota: Estadística de calidad educativa. Ministerio de Educación. <http://escale.minedu.gob.pe/padron-de-ieee> (Unidad de Estadística Educativa del MINEDU)

Técnicas de selección de muestra

La técnica para conseguir esa muestra ha sido la no probabilística por conveniencia; es decir, se tomó las muestras de acuerdo a la disponibilidad del investigador ante la población.

4.3. Técnicas de recolección de información

La técnica de recolección de datos fue la observación; por medio del instrumento de ficha de observación de desarrollo psicomotriz de Sarango (2021). Para ello se aplicó primero el pre-test basado en esta ficha de observación, y luego de la aplicación de los juegos tradicionales se realizó el post-test. Dicha información se sistematizó mediante tablas cruzadas y gráficos, procesados con el programa estadístico SPSS versión 24.

Asimismo, la ficha de observación contó con los siguientes indicadores y condiciones:

Desarrollo de lenguaje, tuvo 6 ítems acerca de información personal que pudiera pronunciar, nombrar características, frases y razonar analogías. Además, tuvo una puntuación de bajo, medio y alto.

Desarrollo de la motricidad, tuvo 6 ítems acerca de los movimientos finos y gruesos que realiza el infante, con puntuaciones bajas, medias o altas.

Desarrollo de la coordinación, tuvo 6 ítems sobre la coordinación motora de los niños al realizar varias actividades a la vez, con puntuación de bajo, medio y alto.

4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información

En relación con la exploración y traducción de los datos recolectados se empleó el software SPSS, V. 24 en español.

4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Por medio de la prueba de Normalidad, coeficiente de Pearson y Spearman.

Confiabilidad

En 1951, Cronbach introdujo el coeficiente α como una medida estadística para medir la consistencia interna de una prueba. Este coeficiente varía según la cantidad elementos k en la escala, así como de la varianza de cada ítem s_j^2 , y de la varianza total s_x^2 , siendo su fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_j s_j^2}{s_x^2} \right)$$

Para interpretar el Alfa de Cronbach usamos esta tabla:

Tabla 6

Rangos para interpretación del coeficiente de confiabilidad

Rango	Calificación
Por debajo de 0,60	Inaceptable
0.60 a 0.65	Indeseable
0.65 a 0.70	Mínimamente aceptable
0.70 a 0.80	Respetable
0.80 a 0.90	Muy buena

Nota: Tomado de DeVellis (2003, citado en Landero & González, 2006).

Tabla 7

Confiabilidad Alfa de Cronbach del Desarrollo de la psicomotricidad

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Desarrollo del lenguaje	0,779	06
Desarrollo de la motricidad	0,767	06
Desarrollo de la coordinación	0,798	06
Desarrollo de la psicomotricidad	0,825	18

Nota: Elaboración propia.

Tabla 8*Escala de valoración*

	Bajo	Medio	Alto
Desarrollo del lenguaje	0-4	5-8	9-12
Desarrollo de la motricidad	0-4	5-8	9-12
Desarrollo de la coordinación	0-4	5-8	9-12
Desarrollo de la psicomotricidad	0-13	14-26	27-36

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1. Resultados descriptivos

5.1.1. Resultados para la variable “Desarrollo de la psicomotricidad”

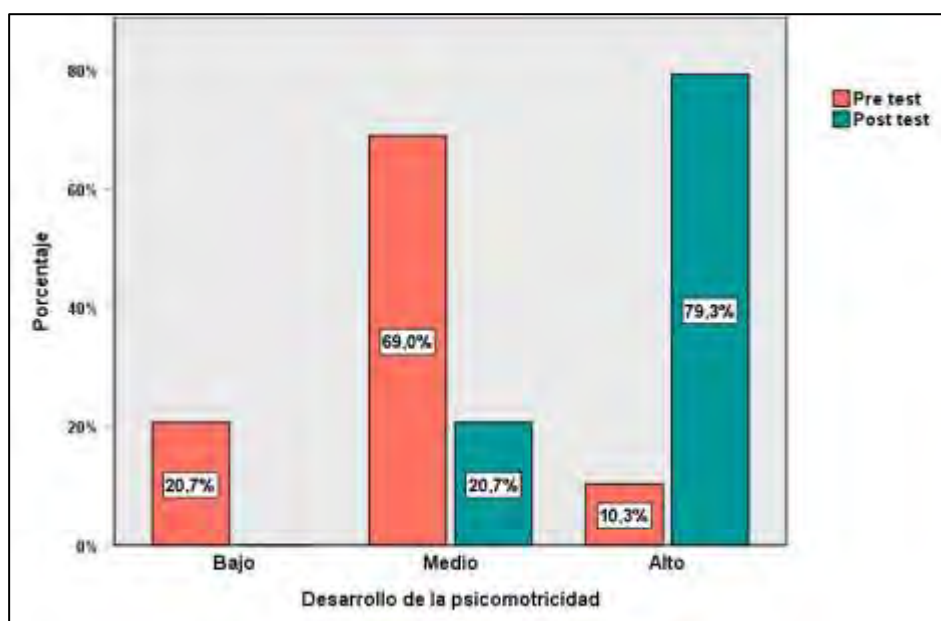
Tabla 9

Resultados para la variable Desarrollo de la psicomotricidad

		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Desarrollo de la psicomotricidad	Bajo	6	20,7%	0	0,0%
	Medio	20	69,0%	6	20,7%
	Alto	3	10,3%	23	79,3%
Total		29	100,0%	29	100,0%

Figura 3

Resultados para la variable Desarrollo de la psicomotricidad



Se muestra que en el ensayo previo el 20,7% estuvo en bajo, en tanto que, el 69,0% en medio y el 10,3% en alto, luego en el ensayo posterior se tuvo que el 20,7% de los educandos presentó un nivel medio, mientras que el 79,3% un nivel alto.

5.1.2. Resultados para la dimensión “Desarrollo del lenguaje”

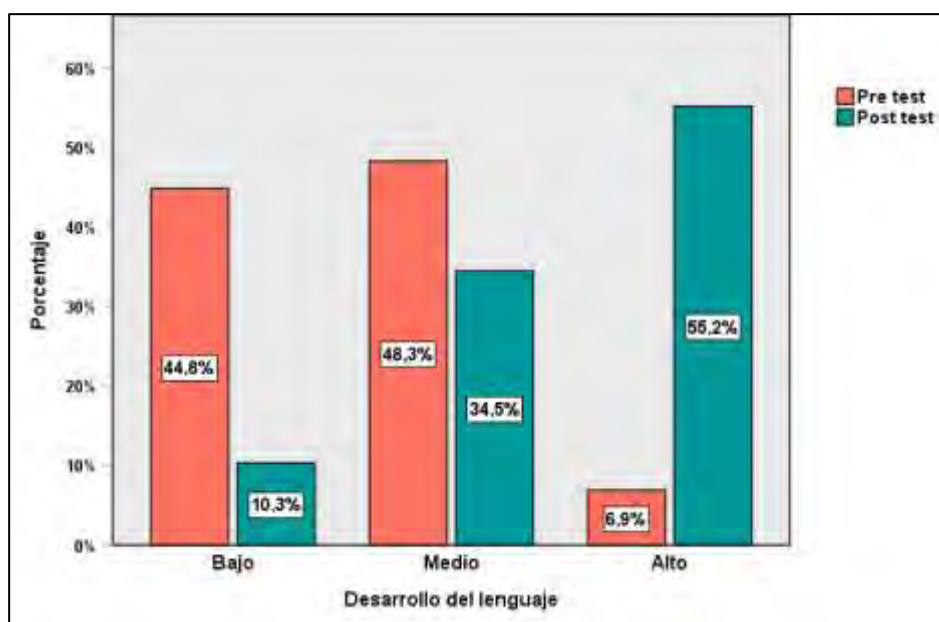
Tabla 10

Resultados para la dimensión Desarrollo del lenguaje

		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Dimensión desarrollo del lenguaje	Bajo	13	44,8%	3	10,3%
	Medio	14	48,3%	10	34,5%
	Alto	2	6,9%	16	55,2%
Total		29	100,0	29	100,0

Figura 4

Resultados para la dimensión Desarrollo del lenguaje



Se muestra que en el pre test el 44,8% de los educandos muestran un grado bajo, el 48,3% uno moderado y el 6,9% uno alto, en tanto que, en el ensayo posterior, el 10,7% de los infantes se ubica en el grado bajo, el 34,5% en medio y el 55,52% en alto.

5.1.3. Resultados para la dimensión “Desarrollo de la motricidad”

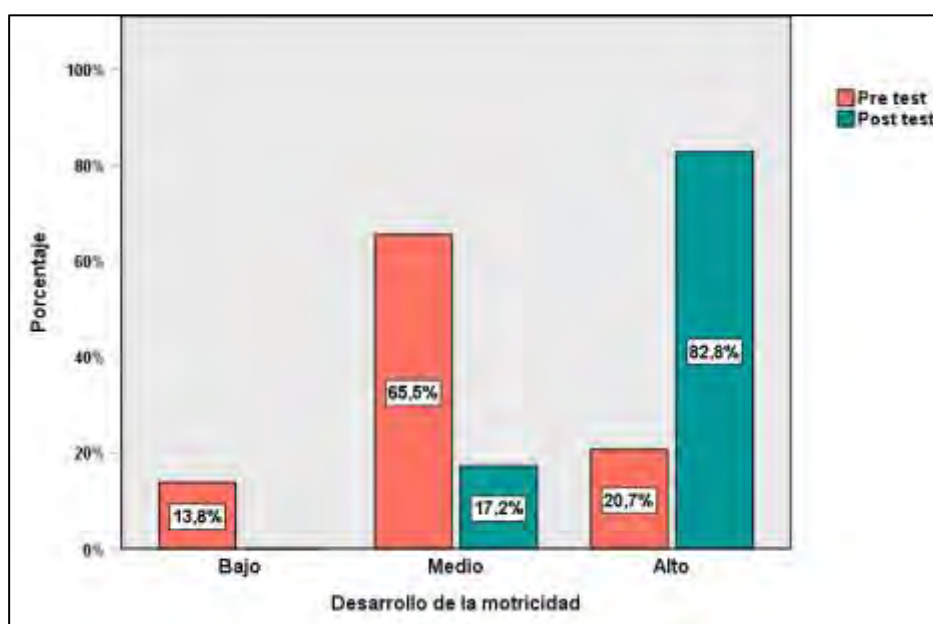
Tabla 5

Resultados para la dimensión Desarrollo de la motricidad

		Pre test		Post test	
		f	%	F	%
Desarrollo de la motricidad	Bajo	4	13,8%	0	0,0%
	Medio	19	65,5%	5	17,2%
	Alto	6	20,7%	24	82,8%
Total		29	100,0	29	100,0

Figura 5

Resultados para la dimensión Desarrollo de la motricidad



Se muestra que en el ensayo previo el 13,8% de los educandos muestran un grado bajo, el 65,5% un grado medio y el 20,7% un nivel alto, en tanto que en el ensayo posterior, se muestra que el 17,2% de los infantes se ubica en el grado moderado y el 82,8% en grado alto.

5.1.4. Resultados para la dimensión “Desarrollo de la coordinación”

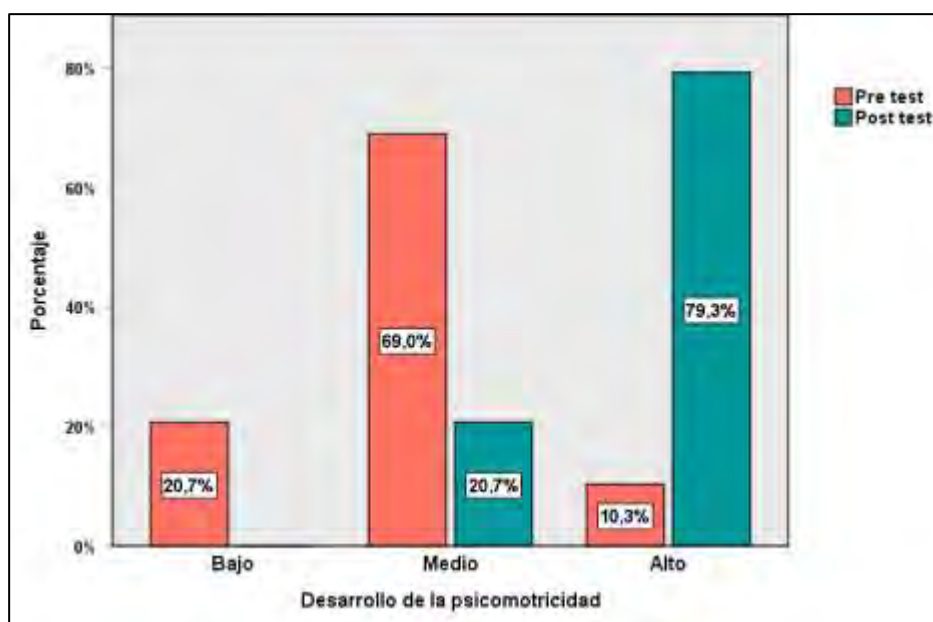
Tabla 6

Resultados para la dimensión desarrollo de la coordinación

		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Desarrollo de la coordinación	Bajo	2	6,9%	0	0,0%
	Medio	20	69,0%	1	3,4%
	Alto	7	24,1%	28	96,6%
Total		29	100,0	29	100,0

Figura 6

Resultados para la dimensión Desarrollo de la coordinación



Se muestra que en el pre test el 6,9% se ubicaron en la categoría de bajo, el 69,0% en medio y el 24,1% en alto, mientras que en el post test, el 3,4% se ubicó en la categoría de medio y el 96,6% en alto.

5.2. Resultados inferenciales

5.2.1. Prueba de normalidad

Ho: Los datos de la variable Desarrollo de la psicomotricidad y sus dimensiones provienen de una distribución normal

Ha: Los datos de la variable Desarrollo de la psicomotricidad y sus dimensiones no provienen de una distribución normal

Tabla 7

Resultados para la prueba de Normalidad de Shapiro Wilk para la variable Desarrollo de la psicomotricidad

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	G1	Sig.
Pre test	Desarrollo del lenguaje	0,930	29	0,055
	Desarrollo de la motricidad	0,965	29	0,431
	Desarrollo de la coordinación	0,955	29	0,248
	Desarrollo de la psicomotricidad	0,960	29	0,328
Post test	Desarrollo del lenguaje	0,895	29	0,057
	Desarrollo de la motricidad	0,941	29	0,106
	Desarrollo de la coordinación	0,856	29	0,051
	Desarrollo de la psicomotricidad	0,943	29	0,122

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de las encuestas

En la tabla previa, los hallazgos de la prueba de Shapiro Wilk para el desarrollo de la psicomotricidad y sus dimensiones muestran p valores superiores a 0,050 tanto en el ensayo previo como posterior. Por lo tanto, no se puede rechazar la hipótesis nula, lo que sugiere que los datos se acoplan a la normalidad, por tanto, se consideró usar la prueba de t de Student.

5.2.2. Prueba de hipótesis general

Ho: La Desarrollo de la psicomotricidad en el pre test y post test son equivalentes

Ha: La Desarrollo de la psicomotricidad en el pre test y post test no son equivalentes

Tabla 8

Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la variable Desarrollo de la psicomotricidad

Diferencias emparejadas							
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
10,448	3,019	0,561	9,300	11,597	18,67	28	0,000

Se evidencia que el p valor obtenido fue de 0,000, lo cual conduce a rechazar la hipótesis nula; se concluye que existen diferencias significativas entre el promedio de los puntajes obtenidos en el ensayo previo y posterior a favor de este último, que alcanza los 10,448 puntos.

Tabla 9

Comparación de los resultados pre test-post test para la variable Desarrollo de la psicomotricidad

Pre test		Post test		Diferencia de medias	Desviación Conjunta	Tamaño del efecto de Cohen
Media	DE	Media	DE			
18,45	5,40	28,90	4,05	10,45	4,7	2,23

Se obtuvo el valor de 2,23 para el tamaño del efecto de Cohen, por tanto, se concluye indicando que el uso de cuentos tradicionales tiene un efecto grande sobre el fortalecimiento de las competencias psicomotrices en los educandos de la entidad N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

5.2.3. Prueba de hipótesis específicas

A. Hipótesis específica 1

Ho: La dimensión desarrollo del lenguaje en el pre test y post test son equivalentes

Ha: La dimensión desarrollo del lenguaje en el pre test y post test no son equivalentes

Tabla 10

Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la dimensión

Desarrollo del lenguaje

Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
			95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
3,621	1,474	0,274	3,060	4,181	13,23	28	0,000

Se evidencia que el p valor obtenido fue de 0,000, lo cual conduce a rechazar la hipótesis nula; se concluye que existen diferencias significativas en el desarrollo del lenguaje, por ello el ensayo posterior alcanza los 3,621 puntos.

Tabla 11

Comparación de los resultados pre test-post test para la dimensión Desarrollo del lenguaje

Pre test		Post test		Diferencia de medias	Desviación Conjunta	Tamaño del efecto Cohen
Media	DE	Media	DE			
8,41	2,15	4,79	2,74	3,62	2,4	1,50

Se obtuvo el valor de 1,50 para el tamaño del efecto de Cohen, por tanto, se concluye que el uso de cuentos tradicionales tiene un efecto grande sobre el fortalecimiento del lenguaje en los infantes de la entidad N°56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

B. Hipótesis específica 2

Ho: La dimensión Desarrollo de la motricidad en el pre test y post test son equivalentes

Ha: La dimensión Desarrollo de la motricidad en el pre test y post test no son equivalentes

Tabla 12

Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la dimensión Desarrollo de la motricidad

Diferencias emparejadas							
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
3,172	1,513	,281	2,597	3,748	11,288	28	0,000

Se evidencia que el p valor obtenido fue de 0,000, lo cual conduce a rechazar la hipótesis nula; se concluye que existen diferencias significativas en el desarrollo de la motricidad, por ello el ensayo posterior alcanza los 3,172 puntos.

Tabla 13

Comparación de los resultados pre test-post test para la dimensión Desarrollo de la motricidad

Pre test		Post test		Diferencia de medias	Desviación Conjunta	Tamaño del efecto Cohen
Media	DE	Media	DE			
6,59	1,97	9,76	1,27	3,17	1,63	1,95

Se visualiza en la tabla anterior, los resultados para la comparación del ensayo previo y posterior. De esta manera, se obtuvo el valor de 1,95 para el tamaño del efecto de Cohen, por tanto, se concluye indicando que el uso de cuentos tradicionales tiene un efecto grande sobre el fortalecimiento de la habilidad motriz en los educandos de la entidad N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

C. Hipótesis específica 3

Ho: La dimensión desarrollo de la coordinación en el pre test y post test son equivalentes

Ha: La dimensión desarrollo de la coordinación en el pre test y post test no son equivalentes

Tabla 14

Resultados para la prueba t de Student para muestras relacionadas en la dimensión Desarrollo de la coordinación

Diferencias emparejadas							
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
3,655	1,289	,239	3,165	4,146	15,266	28	0,000

Se evidencia que el p valor obtenido fue de 0,000, lo cual conduce a rechazar la hipótesis nula; se concluye que existen diferencias significativas en el desarrollo de la coordinación, por ello el ensayo posterior alcanza los 3,655 puntos.

Tabla 15

Comparación de los resultados pre test-post test para la dimensión Desarrollo de la coordinación

Pre test		Post test		Diferencia de medias	Desviación Conjunta	Tamaño del efecto Cohen
Media	DE	Media	DE			
7,07	1,83	10,72	1,25	3,66	1,54	2,37

Se obtuvo el valor de 2,37 para el tamaño del efecto, valor que es muy superior a 0,8, por tanto, se concluye que el uso de cuentos tradicionales tiene un efecto grande sobre el desarrollo de la coordinación en los infantes de la entidad N°56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.

5.3. Discusión de resultados

Este estudio ha arrojado resultados significativos que respaldan la hipótesis general de que los juegos tradicionales tienen un impacto directo en el fortalecimiento de las competencias psicomotrices en preescolares. Estos hallazgos son consistentes con investigaciones previas que han explorado la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo integral de los niños (Piaget, 1951, citado en García-Ramírez & Tarazona, 2022; Vygotsky, 1978, citado en Maflah, 2023).

Además, estudios como el de Tetra & Sutapa (2019) han demostrado que un comportamiento orientado al juego se asocia con mejoras en la coordinación motora y competencias resolutivas en niños. Asimismo, investigaciones recientes como la de Cordova (2021) han encontrado que la integración de juegos físicos y cognitivos en el currículo escolar puede tener efectos positivos en el desarrollo motor y cognitivo de los niños. Estos hallazgos respaldan la idea de que el juego es una herramienta formidable para promover el fomento psicomotriz en la infancia, en línea con las teorías de Piaget y Vygotsky.

Es así que, en esta sección de discusión, examinamos en profundidad cada uno de los aspectos abordados en los objetivos específicos del presente trabajo, así como la traducción de los resultados a la luz de la literatura relevante.

Nuestros resultados sugieren que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo cognitivo de los niños. Este hallazgo es coherente con las teorías de Piaget (1951, citado en García-Ramírez & Tarazona, 2022) quien argumentó que el juego es una práctica primordial en el desarrollo cognitivo infantil, permitiendo la asimilación de nuevos conocimientos y la adaptación a nuevas situaciones. Además, coincide con la perspectiva de Vygotsky (1978, citado en Maflah, 2023), quien destacó el papel del juego simbólico en la internalización de habilidades cognitivas y sociales. La mejora significativa observada en el desarrollo del lenguaje sugiere que los juegos tradicionales no solo promueven la cognición general, sino que también pueden tener efectos específicos en la adquisición del lenguaje de los infantes. Este resultado está respaldado por investigaciones previas que han identificado la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje (Fisher, 1992; Lillard et al., 2013).

Nuestros hallazgos también indican que los juegos tradicionales poseen una incidencia directa en el desarrollo motriz de los infantes. Desde la perspectiva de Piaget (1951, citado en García-Ramírez & Tarazona, 2022), el juego físico no solo fortalece la coordinación y el control motor, sino que también apoya al desarrollo de la percepción espacial y conciencia del cuerpo. Piaget sugirió que, a través de la acción física y la exploración del entorno, los niños desarrollan una comprensión más completa de su propio cuerpo y de cómo interactúa con el entorno.

Esta idea se refuerza con estudios contemporáneos que han encontrado una asociación positiva entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motoras gruesas (Valentin, 2021). De igual forma, la literatura resalta la importancia de proporcionar

oportunidades para el juego físico en entornos educativos, especialmente en comunidades donde los juegos tradicionales forman parte integral de la cultura local (Zapana, 2019). Estos juegos no solo fomentan el desarrollo motor, sino que también promueven la transmisión intergeneracional de conocimientos y habilidades, fortaleciendo así el tejido social y cultural de la comunidad.

Además, la mejora significativa observada en la dimensión del desarrollo de la coordinación sugiere que los juegos tradicionales influyen en específico en la habilidad de los menores para integrar movimientos complejos y realizar tareas motoras más precisas. Estos hallazgos son consistentes con la teoría de Gibson (1988, citado en Gibson, 2020), quien enfatizó la importancia de la percepción de la acción y la coordinación visomotora en el desarrollo motor infantil.

Por último, nuestros resultados indican que los juegos tradicionales también influyen positivamente en el desarrollo afectivo de los niños, lo cual refleja una convergencia con la teoría de Vygotsky (1978, citado en Maflah, 2023), quien postuló que el juego proporciona un ambiente seguro y libre de peligros donde los infantes experimentan y expresan una amplia gama de emociones, al tiempo que practican habilidades sociales fundamentales. Esta perspectiva enfatiza el papel crucial del juego en la formación de las destrezas emocionales y sociales primordiales para el desarrollo saludable de los infantes. La mejora significativa observada en la dimensión del desarrollo de la psicomotricidad en su conjunto sugiere que los juegos tradicionales tienen efectos aislados en áreas específicas del desarrollo y aportan al bienestar emocional y social de los menores de manera integral.

Este hallazgo se ve respaldado por investigaciones previas que han identificado el juego como una herramienta efectiva para fomentar la resiliencia y el bienestar emocional positivo en niños en contextos educativos y comunitarios. Por ejemplo, el estudio de Russ (2004) destacó la capacidad del juego para facilitar la expresión emocional y promover la

autoestima en niños que enfrentan dificultades. Del mismo modo, el trabajo de Saputra et al. (2021) subrayó la conexión entre el juego y la generación de emociones positivas, como la alegría y la gratitud, que son fundamentales para el bienestar psicológico de los niños. Estas investigaciones apuntan a la relevancia del juego como una intervención poderosa para impulsar el desarrollo emocional positivo y fortalecer la salud mental de los infantes en diversos entornos educativos y comunitarios.

En resumen, los hallazgos de esta investigación respaldan la premisa de que los juegos tradicionales desempeñan un rol crucial en el desarrollo integral de los menores, afectando positivamente aspectos cognitivos, motores y afectivos de su psicomotricidad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta investigación tiene limitaciones, como el tamaño muestral limitado. Por lo tanto, se recomienda que futuras investigaciones aborden estas limitaciones y examinen más a fondo los mecanismos subyacentes mediante los cuales estas actividades tradicionales influyen en el fortalecimiento psicomotor del menor.

CONCLUSIONES

Primera.- Los hallazgos concluyen que la incorporación de temas relacionados con juegos tradicionales en sesiones educativas tiene un efecto directo en el desarrollo psicomotriz de los infantes. Se observaron diferencias significativas entre los hallazgos del ensayo previo y posterior de la variable Desarrollo de la psicomotricidad, con una mejora notable en los puntajes después de la intervención. Este efecto se vio respaldado por un coeficiente de Cohen de 2.23, lo que indica un tamaño de efecto considerable. Estos hallazgos destacan la eficacia de los juegos tradicionales como herramienta para fortalecer la psicomotricidad en el contexto educativo.

Segunda.- El empleo de actividades lúdicas tradicionales muestra un efecto positivo en el desarrollo del lenguaje de los examinados. Los hallazgos del post test mostraron una diferencia significativa en comparación con el pre test, con una mejora en los puntajes observados. Este efecto se corroboró con un coeficiente de Cohen de 1.50, lo que sugiere un efecto sustancial de la intervención en el desarrollo del lenguaje de los infantes. Estos hallazgos apoyan la idea de que los juegos tradicionales benefician la psicomotricidad y pueden generar impactos positivos en otras áreas del desarrollo infantil, como el lenguaje.

Tercera.- Los hallazgos indican que la implicación de los infantes en juegos tradicionales influye de forma directa en el fortalecimiento de su motricidad. Se observó una mejora significativa en los puntajes del estudio posterior respecto del previo, lo que sugiere un beneficio claro de la intervención. Este efecto se apoyó con un coeficiente de Cohen de 1.95, indicando un efecto considerable en el desarrollo de la motricidad. Estos hallazgos subrayan la importancia de incorporar juegos

tradicionales en programas educativos para favorecer las competencias motoras de los infantes.

Cuarta.- La realización en infantes de actividades lúdicas tradicionales posee un efecto directo en su desarrollo de la coordinación, dado que los resultados del ensayo posterior son más significativos que los del ensayo previo, lo que sugiere que la intervención contribuyó a potenciar la habilidad motora de los menores. Este efecto se respaldó con un coeficiente de Cohen de 2.37, lo que indica un efecto sustancial de la intervención en la coordinación motora. Se enfatiza la relevancia de estas actividades como una estrategia efectiva para favorecer las competencias de coordinación de los infantes.

SUGERENCIAS

Primera.- En concordancia con las conclusiones antes planteadas, se sugiere al máximo organismo encargado de fortalecer y gestionar las necesidades de las I.I.E.E., la UGEL, que rediseñe y ejecute un plan de trabajo actualizado centrado en la estimulación física, psicológica y social, a través de metodologías didácticas, como, por ejemplo, Montessori, Conectivismo, Constructivismo, entre otras.

Segunda.- En esta misma línea, se exhorta a los máximos representantes de la I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco considerar los hallazgos de este estudio como base para revisar y ajustar su metodología de enseñanza del desarrollo del lenguaje en los niños. Se sugiere rediseñar las estrategias educativas enfocadas en el desarrollo del lenguaje, incluyendo asesorías y capacitaciones en metodologías centradas en juegos educativos tradicionales que fomenten el desarrollo lingüístico. Estas capacitaciones deben ser dirigidas a todo el personal escolar (autoridades, docentes y auxiliares). Finalmente, se alienta a la institución a fortalecer la comunicación con los padres mediante escuelas para padres, entrevistas personalizadas y reportes sobre el progreso del desarrollo del lenguaje en los niños.

Tercera.- Para evaluar el impacto a largo plazo de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotriz de los niños, se recomienda un seguimiento continuo que involucre a docentes, padres y la administración escolar. Los docentes deben establecer un sistema para monitorear y ajustar las actividades según el progreso de los niños. Los padres deben participar proporcionando observaciones sobre el desarrollo de sus hijos en el hogar y apoyando la práctica de estos juegos. La I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco debe implementar un programa formal de seguimiento y retroalimentación para ajustar las estrategias educativas. Este enfoque integral

garantizará una evaluación completa de los beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil.

Cuarta.- Se recomienda a los padres de familia, docentes y a la I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco involucrarse activamente en la educación de los niños, específicamente en el desarrollo de habilidades como la coordinación, que se fomenta a través de actividades escolares y extracurriculares. Los padres deben participar en actividades escolares y programas como escuelas de padres para fortalecer el vínculo con sus hijos y apoyar su desarrollo integral. Por su parte, los docentes deben integrar actividades que promuevan la coordinación en el aula y colaborar con los padres en el seguimiento del progreso de los niños. La I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco debe facilitar estos procesos mediante la organización de eventos y la creación de oportunidades para que padres y docentes trabajen juntos, asegurando un entorno educativo enriquecedor que beneficie el desarrollo psicomotriz y otras habilidades cruciales para el crecimiento de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acuña, R. (2018). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad de niños de 5 años* - IEI N°535, Bambamarca [Universidad de San Pedro].
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/15014/Tesis_65599.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Andreu, E. (2010). *Juegos tradicionales infantiles del Mediterráneo*. Casa Mediterráneo.
https://carei.es/fich/juegos_mediterraneo2.pdf
- Angulo, R., Silvia, L., Moposita, F., & Lema, M. (2023). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de Educación General Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 614–631. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11>
- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad*. Cuaderno de Psicomotricidad Educativa N°1. Ministerio de Educación de Chile.
<https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Ayala, A. (2021). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 3 años, en La I.E. San José, Piura- 2019* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24653>
- Budak, M., Kilic, M., & Taskin, H. (2017). The effect of traditional children’s games on orientation and rhythm ability. *Science, Movement and Health*, 17(2), 200–204.
[https://www.analefeffs.ro/en/anale-feffs/2017/i2s/pe-autori/BUDAK Maya.pdf](https://www.analefeffs.ro/en/anale-feffs/2017/i2s/pe-autori/BUDAK%20Maya.pdf)
- Cabrera, M. (2019). Juegos tradicionales y populares: juegos intemporales. *Publicaciones Didácticas*, 102, 129–146. <https://core.ac.uk/download/pdf/235851085.pdf>
- Cevallos, M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* [Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8203/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021->

000042.pdf

- Chamorro, L., & Hilares, C. (2021). *Juegos andinos como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños(as) de cuatro años de la I.E. Inicial 642 – Pillcopata – Kosñipata – Cusco – 2019* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12969>
- Conza, E. (2023). *Actividades educativas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de 3 años de la I.E.Mx. 50005 “Dolorespata” Cusco, 2023* [Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública]. [https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/251/TRABAJO DE INVESTIGACION ERIKA KATHERINE CONZA BENDEZU - Erika Katherine Conza Bendezu.pdf?sequence=5](https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/251/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20ERIKA%20KATHERINE%20CONZA%20BENDEZU%20-%20Erika%20Katherine%20Conza%20Bendezu.pdf?sequence=5)
- Cordova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 2020, Guadalupe -Camporredondo, 2020* [Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. [https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2481/Cordova Lopez Glenis Socorro.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2481/Cordova%20Lopez%20Glenis%20Socorro.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cutipa, E. (2019). *Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una institución educativa pública de Ventanilla-Callao* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c6a8814e-bcf5-4cf1-9643-713f542f9cfa/content>
- Damiano, M. (2023). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima – 2022* [Universidad Católica Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34179>
- Efisiopediatric. (2021). *Coordinación motora en los niños*. Efisiopediatric.

<https://efisiopediatric.com/coordinacion-motora-en-los-ninos/>

España, L., & Samada, Y. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1832–1861.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3380>

Farfan, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel inicial de 3 años de la IE 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata, Arequipa, 2018* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fauzi, R., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. (2023). The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(6), 1368–1375. <https://www.hrpub.org/download/20231130/SAJ22-19934376.pdf>

Fisher, E. (1992). El impacto del juego en el desarrollo: un metaanálisis. *Juego y cultura*, 5(2), 159–181.

Garaigordobil, M. (2016). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. En M. Edo, S. Blanch, & M. Anton (Eds.), *El juego en la primera infancia* (pp. 12–26). Octaedro. <https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primera-infancia.pdf>

García-Ramírez, V., & Tarazona, A. (2022). La importancia del juego tradicional en el desarrollo psicomotor. *Revista Educare*, 26(2), 27–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>

García Ramirez, V. N., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE* -

UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(2), 27–51.

<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>

Gibson, Y. (2020). *Falta de destreza psicomotriz fina por la falta de estimulación temprana en niños de 4 años de una escuela privada en el distrito de Bellavista, Callao* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/7fa9356e-f0ea-46d0-85ba-68fe47424511/full>

Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5–13. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Google. (2022). *Google Maps*. <https://goo.gl/maps/MrAkmcCGV8undffU8>

Guevara, L. (2019). *Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una Institución Educativa* [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3165/TIB_GuevaraHuamanMarianela.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Guzman, G., & Huamaní, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo - Cusco* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5614/EDSguqug.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptisa, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (McGRAW-HILL (ed.); 6a ed.).

INEI. (2024). *En el Perú existen alrededor de 7 millones de niñas y niños menores de 12 años de edad*. Instituto Nacional de Estadística e Informática.

<https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/en-el-peru-existen-alrededor-de-7-millones-de-ninas-y-ninos-menores-de-12-anos-de-edad-8738/>

Iraola, M. (2020). *Diferenciación del tipo de juego en la primera infancia, según nivel socioeconómico* [Pontificia Universidad Católica de Chile].
<https://doi.org/https://doi.org/10.7764/tesisUC/PSI/57977>

Landero, R., & González, M. (2006). *Estadística con SPSS y metodología de la investigación*. Trillas.

Lillard, A., Lerner, M., Hopkins, E., Dore, R., Smith, E., & Palmquist, C. (2013). The impact of pretend play on children's development: a review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0029321>

López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor, N. (2020). El Juego En El Desarrollo Intelectual Del Niño. *UNIVERSIDAD, CIENCIA y TECNOLOGÍA*, 1, 97–106.
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>

Maflah, J. (2023). Insight into the Role of Interaction in Language Acquisition: Vygotsky's Interactionist Theory of Language. *Arab World English Journal*, 14(2), 1–23.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol14no2.20>

Mendieta, L., Mendieta, R., & Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*.
<https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/54>

MINEDU. (2018). *Conozcamos los juegos de antaño*.
<https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/secundaria/activarte/semana-13/pdf/s13-sec-3-5-fisica.pdf>

MINEDU. (2023). *La psicomotricidad en el Centro de Educación Básica Especial (CEBE)*.
<https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>

Miranda, M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la unidad educativa "Miguel Angel Samniego Jimenez*

- Canton Babhoyo*” [Universidad Tecnológica de Bolívar].
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4279/P-UTB-FCJSE-EBAS-000119.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mondelo, S. (2015). La psicomotricidad ayer y hoy: un acontecimiento histórico. *Padres y Maestros. Publicación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales*, 364, 6–12.
<https://doi.org/10.14422/pym.i364.y2015.001>
- Muentes, M., & Barzaga, O. (2022). Incidencia de la motricidad fina en la pre-escritura de los niños y niñas de Educación Inicial II. *Revista Cognosis*, 7(1), 145–168.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE-I.4762>
- OMS. (2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Pacompiá, J. (2023). *Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3710>
- Parraga-Quijije, A., & Zambrano-Acosta, J. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431–2451.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451>
- Pimentel, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática* [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57961/Pimentel_HK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quezada, A. (2016). *Juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, que asisten al centro de desarrollo y educación*

- especial “el Ángel” de Loja, en el periodo Marzo-Julio 2015* [Universidad Nacional de Loja]. [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11352/1/ANABEL PAULINA QUEZADA CUMBICOS.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11352/1/ANABEL_PAULINA_QUEZADA_CUMBICOS.pdf)
- Rodríguez-Vázquez, H., Torres-Palchisaca, Z., Ávila-Mediavilla, C., & Jarrín-Navas, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 482–495. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>
- Russ, E. (2004). *El juego en el desarrollo infantil y la psicoterapia: hacia una práctica con apoyo empírico*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de Términos en investigación científica, tecnología y humanística. En Universidad Ricardo Palma (Ed.), *Vicerrectorado de Investigación* (1a ed., Vol. 1). <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Santa Cruz, C. (2023). *Los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Sos Hermann Gmeiner, Cusco – 2023* [Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/276?show=full>
- Saputra, H., Hanif, A. S., Sulaiman, I., & Ningrum, D. T. M. (2021). The effect of traditional games and drill with motor ability on skills (Running, jumping, overhand throw and catching) at elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(6), 1097–1103. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090603>
- Sarango, A. (2021). *Desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la IE inicial el Milagro* [Universidad de Tumbes]. [http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2484/TESIS - SARANGO REYES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2484/TESIS_SARANGO_REYES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Shunta, E., & Chasi, J. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568–3598. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11), 1–11. <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Tetra, S., & Sutapa, P. (2019). Traditional Game based Learning Model to Improve Elementary School Students' Motor Abilities. *Proceedings of the 3rd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science in conjunction with the 2nd Conference on Interdisciplinary Approach in Sports*. <https://www.scitepress.org/Papers/2019/97877/97877.pdf>
- Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.25127/rersh.20214.706>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valentin, E. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. Huánuco* [Universidad de Huánuco]. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2682>
- Zapana, M. (2019). *Nivel de desarrollo psicomotor de niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 224 San José e Institución Educativa Particular El Buen Pastor - Puno* [Universidad Nacional del Altiplano - Puno]. <http://vriunap.pe/repositor/docs/d00006436-Borr.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida fortalece los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida mejora los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023? • ¿En qué medida contribuye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los 	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la medida de fortalecimiento de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir la medida de mejora de los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023. • Identificar la medida de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 	<p>HIPÓTESIS PRINCIPAL La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E. N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de los juegos tradicionales mejora en gran medida en el desarrollo del lenguaje de los niños de la I.E. N°56 105 Yanaoca Canas Cusco - 2023. • La aplicación de los juegos tradicionales contribuye en gran medida en el desarrollo de la 	<p>Variable 1 X = Juegos tradicionales</p> <p>Variable 2 Y = Desarrollo psicomotriz</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>Población: 29 niños de 3 a 5 años de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas, Cusco, 2023.</p> <p>Muestra: 29 niños de 3 a 5 años de la I.E. antes mencionada.</p> <p>Muestreo:</p>

<p>niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida coadyuva los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023?. 	<p>2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar la medida de coadyuvar de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de los niños de la I.E. N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023. 	<p>motricidad de los niños de la I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de los juegos tradicionales coadyuva significativamente en el desarrollo de la coordinación de los niños de la I.E. N°56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023 	<p>No probabilístico por conveniencia.</p> <p>Técnica de recolección de datos: Observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de observación de desarrollo psicomotriz (Sarango, 2021).</p> <p>Técnicas para el procesamiento y análisis de la información: Programa SPSS, v. 24 en español.</p>
---	---	--	--

Anexo 2. Instrumento de investigación

ITEMS	INDICADORES	CONDICIÓN		
		BAJO	MEDIO	ALTO
	DESARROLLO DE LENGUAJE			
1	Dice su nombre y apellidos, su sexo, el nombre de sus padres.			
2	Reconoce y nombra animales y objetos.			
3	Completa las frases propuestas			
4	Nombra características de objetos mostrados, la utilidad de objetos.			
5	Razona analogías.			
6	Dice el nombre de la figura geométrica que se le indica.			
	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	BAJO	MEDIO	ALTO
7	Camina hacia adelante en línea recta sin apoyo.			
8	Dibuja las figuras geométricas con un solo movimiento.			
9	Lanza con una mano la pelota hacia el punto que se le indica.			
10	Salta sobre un objeto con los pies juntos.			
11	Construye una torre sin apoyo.			
12	Camina hacia atrás en línea recta sin apoyo			
	DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN	BAJO	MEDIO	ALTO
13	Camina llevando un vaso de agua sin desarmar.			
14	Permanece parado sin apoyo en un pie.			
15	Coge la pelota con ambas manos.			
16	Da saltos seguidos con los dos pies juntos.			
17	Construye una torre más de tres objetos sin apoyo.			
18	Ordena objetos por tamaño.			

VALORACIÓN

CONDICIÓN	VALOR
BAJO	0
MEDIO	1
ALTO	2

Nota: Tomado de Sarango (2021).

Anexo 3. Base de datos

Datos del Pre test

Pre test																		
N°	Desarrollo de la psicomotricidad																	
	Desarrollo del lenguaje						Desarrollo de la motricidad						Desarrollo de la coordinación					
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18
1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	0	0	1	1	2	2	0	1	1
2	2	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2
3	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	1	1
4	0	1	0	1	0	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1
5	0	1	0	0	0	0	2	0	1	1	1	1	1	0	2	1	0	0
6	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
7	2	1	1	1	0	0	2	0	2	2	1	1	1	0	1	2	1	0
8	2	2	0	1	0	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2
9	0	1	1	1	0	0	1	0	2	2	1	1	1	0	2	1	1	1
10	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	0	1	1
11	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1
12	0	0	0	0	0	1	2	0	1	2	1	0	1	1	2	2	1	1
13	2	2	1	1	0	0	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2
14	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	2	1	0	0
15	2	2	1	2	0	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2
16	1	1	0	2	0	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
17	1	1	1	0	0	0	2	2	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1
18	1	2	0	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2
19	1	0	0	1	0	1	2	1	2	1	1	0	1	2	2	1	1	1
20	0	1	0	1	0	0	1	0	2	2	1	0	1	1	2	2	1	1
21	2	2	0	1	0	1	1	0	1	2	1	0	2	1	2	2	1	1
22	1	2	1	1	0	2	1	0	2	1	1	0	1	2	2	1	1	2
23	2	2	1	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	1	2	1	1	1
24	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	1	0
25	2	1	1	1	0	2	1	1	2	2	1	0	1	1	2	1	1	1
26	2	1	0	1	0	1	2	0	1	1	1	1	1	0	2	1	1	1
27	0	1	0	1	0	1	2	0	1	1	0	0	1	1	2	1	1	0
28	0	0	0	1	0	1	2	0	1	2	1	1	1	1	2	1	0	0
29	0	1	0	1	0	1	1	0	2	1	1	0	1	1	2	1	0	0

Datos del Post test

Post test																	
Desarrollo de la psicomotricidad																	
Desarrollo del lenguaje						Desarrollo de la motricidad						Desarrollo de la coordinación					
I1	I2	I3	I4	I5	I6	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I21	I22	I23	I24	I25	I26
2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	1	2	0	1	2	1	2	2	1	0	2	2	2	1	1	1
2	2	1	1	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	0	1	0	0	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	0	2	2	1	2	2	1	0	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	0	1	0	1	1	1	2	2	1	0	1	2	2	2	0	0
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1
2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
2	1	1	2	0	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
0	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2
2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2
2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1
2	2	1	2	0	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1
1	2	1	2	0	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1
1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1
1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1

Anexo 4. Constancia de aplicación del instrumento



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56105
 "INDEPENDENCIA AMERICANA"
 C.M. DE INICIAL N° 1744390
 C. M. DE PRIMARIA N° 0220715
 AV. FERNANDO TUPAC AMARU 5/N. YANAOCA - CANAS



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

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56105 "INDEPENDENCIA AMERICANA" DEL DISTRITO DE YANAOCA, PROVINCIA DE CANAS REGIÓN CUSCO, que suscribe:

HACE CONSTAR QUE:

Que las estudiantes egresados de la escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco.

- Ruth Adaia Cardenas Rojas
- Edith Quiñones Taype

Ambos de la especialidad de Educación inicial aplicaron los Instrumentos de trabajo de investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56105 YANAOCA - CANAS CUSCO-2023. Así mismo, se refiere que dichos instrumentos fueron aplicados en el mes de Agosto del 2023.

Se expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines necesarios.

Canas 09 de enero 2024

Blas Paredes Mollis
 DIRECTOR

Anexo 5. Ficha de validación del instrumento

ANEXO 3: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°56105 YANAOCA CANAS CUSCO - 2023

Instrumento:

2) Cuestionario de DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Investigadores: Cárdenas Rojas Ruth Adaia y Quiñones Taype Edith

II. DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: Limachi Queso Julio Cesar

Ocupación: Docente

Condición: Doctor en Educación

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. **FORMA:** (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

NINGUNA

5. **CONTENIDO:** (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

NINGUNA

6. **ESTRUCTURA:** (Profundidad de los ítems)

NINGUNA

IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

NINGUNA

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación X

Debe corregirse


Firma

Post firma Dr. Julio Cesar Limachi Queso

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	Los instrumentos miden en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 82%

Procede su aplicación X

Debe corregirse

Firma

Post firma



 Dr. Julio Cesar Miranda Cordero

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°56105 YANAOCA CANAS CUSCO - 2023

Instrumento:

1) Cuestionario de DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Investigadores: Cárdenas Rojas Ruth Adaia y Quiñones Taype Edith

II. DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: *COSTILLA HUILLCA, Jaime*

Ocupación: *AUXILIAR ATC.*

Condición: *N.P.M.B.R.D.D.O*

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. **FORMA:** (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

NINGUNA

2. **CONTENIDO:** (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

NINGUNA

3. **ESTRUCTURA:** (Profundidad de los ítems)

NINGUNA

IV. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

NINGUNA

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación X

Debe corregirse


 Firma

Post firma: *Jaime COSTILLA HUILLCA*

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	Los instrumentos miden en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 78%

Procede su aplicación X

Debe corregirse

Firma



Post firma : ...Jaime COSTILLA... HURTADO

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°56105 YANAoca CANAS CUSCO - 2023

Instrumento:

- 1) Cuestionario de DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Investigadores: Cárdenas Rojas Ruth Adaia y Quiñones Taype Edith

II. DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: CHUQUIMANCA HUAYTANI VITO

Ocupación: Docente

Condición: Magister en Educación

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. **FORMA:** (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

NINGUNA

2. **CONTENIDO:** (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

NINGUNA

3. **ESTRUCTURA:** (Profundidad de los ítems)

NINGUNA

IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

NINGUNA

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación X

Debe corregirse

Firma

Post firma: VITO, CHUQUIMANCA HUAYTANI

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	Los instrumentos miden en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 78%

Procede su aplicación X

Debe corregirse

Firma

Post firma : KITO, CHUBUITUANCA Hroyllani

Anexo 6. Sesiones de clases

ACTIVIDAD 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana 56105

DURACIÓN DEL JUEGO: 40

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Aprender a saltar a la pata coja, Trabajar el equilibrio.		
MATERIALES: sacos		
REGLA: el niño que llegue primero a la meta será el ganador		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: se organiza a los niños en filas, luego se elige a cuatro niños para que puedan concursar, Para esta carrera los niños se introducen dentro de los sacos y estos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse. La persona que llegue antes a la meta ganara.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:		
Observo e identifico si el grupo de niños participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana 56105

DURACION DEL JUEGO: 40

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: MATA GENTE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO : Coordinación óculo-manual y corporal para esquivar el balón.		
MATERIALES: Un balón		
REGLA: Consiste en 2 personas situado en los extremos que tiran las pelotas (de Vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que deberá escapar de las pelotas esquivándolas.		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Consiste en que 2 personas situado en los extremos que tiraban las pelotas (de Vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que deberá escapar de las pelotas esquivándolas. Si alguien recibía el pelotazo al siguiente juego era de quienes tenían que lanzar ósea "los mata gentes". ¡Si recibías la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía "QUECHI!" o "VIDA" y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (oportunidad a que te caiga la pelota). Cuando quedaba 1 solo Jugador a Eliminar se contaba las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador, si lo esquivaba todo, todos sus demás compañeros volvían al campo.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizan sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES: Observo e identifico si el grupo de niños participo con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA: Independencia América 56107

DURACIÓN DEL JUEGO: 40

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: CANICAS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Trabajar la coordinación óculo manual, Desarrollar motricidad fina		
MATERIALES: Canicas		
REGLA: Los niños deben sacar las canicas fuera del círculo.		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.</p>	<p>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños. Cada niño tiene varias canicas propias. Se dibuja en la tierra un círculo de un metro de diámetro en el que se depositan las canicas. Desde una distancia pactada con anterioridad, por turnos, un niño lanza una canica con el objetivo de sacar del círculo las de los compañeros. Si la canica que se utiliza para lanzar queda en el interior del círculo, se perdía.</p> <p>Existe otra variedad del juego de las canicas que consiste en golpear la canica de algún compañero y, si se consigue, el niño debe tratar de introducir su propia canica en él "gua" (agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u de profundidad). Es preferible la primera modalidad de juego ya que resultaría más sencilla para los niños de estas edades.</p>	<p>Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizan sobre el juego realizado diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.</p>
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:		
<p>Observo e identifico si el grupo de niños participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.</p>		

ACTIVIDAD 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana

DURACIÓN DEL JUEGO: 40

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: EL GATO Y EL RATÓN

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Trabajar la coordinación y movimiento corporal, Desarrollar motricidad gruesa		
MATERIALES: Mascara del gato, ratón y una puerta de cartón.		
REGLA: Escoger a tres niños que uno será el gato, el otro el ratón y el otro la puerta, el juego termina cuando el gato atrape al ratón.		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños en un círculo, luego se elige a tres niños uno para que haga de puerta el otro de gato y el ultimo de ratón, el niño que será la puerta permanece en la ronda, el gato fuera de la ronda y el ratón dentro de la ronda, el juego comienza cuando los niños de la ronda empiezan a cantar ¡un talan, dos talan... seis talan! Entonces el gato toca la puerta ¡toc, toc, toc! La puerta responde ¿Quién es? el gato responde, ¡yo el gato! ¿Se encontrará el señor ratón? ¡La puerta responde no se encuentra vuelva más tarde entonces el gato se ira y los niños seguirán cantando un talan, dos talan... seis talan! Entonces el gato toca la puerta ¡toc, toc, toc! La puerta responde ¿Quién es? el gato responde, ¡yo el gato! ¿Se encontrará el señor ratón? La puerta responde si se encuentra un momento le voy a llamar, el ratón se presenta ante el gato y el gato le dice ¡haaaa con que te comiste mi queso ahora yo te comeré a ti! Y empieza a perseguirlo y los niños deben impedir que el gato atrape al ratón poniéndose de cuclillas cuando el gato este dentro del circulo y no dejándolo salir si el ratón está dentro del círculo no dejando entrar al gato, el juego termina cuando el gato haya atrapado al ratón.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:		
Observo e identifico si el grupo de niños participo con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana

DURACION DEL JUEGO: 40

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A LA CARRERA DE CUCHARA

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Potenciar el equilibrio, Favorecer el control postural.		
MATERIALES: Cucharas y Canicas.		
REGLA: No hacer caer la canica de la cuchara		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños. Y se colocan detrás de la línea de salida. El juego comienza cuando los dos primeros jugadores salen corriendo sujetando una cuchara con la boca y sobre esta una canica. Cuando llegan a la meta, regresan a la línea de salida, donde les esperan sus respectivos compañeros. Al llegar y cruzar la línea, entregan la cuchara y la canica al jugador que les releva y estos salen corriendo para hacer el recorrido. El equipo que consigue terminar antes es el equipo ganador. Si durante el recorrido a algún niño se le cae la canica, éste deberá empezar de nuevo la carrera desde la línea de salida.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:		
Observa e identifico si el grupo de niños participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana

DURACION DEL JUEGO: 40

DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: EL REY MANDA

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Trabajar la coordinación y lateralidad.		
MATERIALES: Ninguno.		
REGLA: Consiste en elegir a un niño que será el rey y el pedirá a los demás que toquen lo que el mencione.		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se elegirá a un niño por sorteo que será el rey, el juego inicia cuando los niños se ponen mirando al rey, todos en posición de firmes, el rey con voz clara dará las órdenes que quiere: ¡toquen su cabeza!, los niños deberán tocarse la su cabeza; ¡toquen su brazo!, los niños deben tocarse el brazo ; así para las ordenes que quiere y los niños deberán obedecer todos sus mandatos, el juego termina cuando todas las partes del cuerpo hayan sido mencionadas.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego Fue fácil o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES: Observo e identifico si el grupo de los participo con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 07

I. **DATOS INFORMATIVOS:**

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana 56107

DURACIÓN DEL JUEGO: 40

II. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: GALLINITA CIEGA**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Trabajar la orientación en el espacio, direccionalidad.		
MATERIALES: 04 cajas, 20 latas de leche, 04 vendas para los ojos.		
REGLA: El niño vendado los ojos debe llenar lo más rápido las latas de leche en las cajas indicadas.		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños en dos grupos, se les entrega a cada grupo una caja con diez latas y se coloca a seis metros de distancia una caja vacía, el juego inicia con la elección del primer niño de cada grupo que será vendado para trasladar las latas de cada equipo a la caja vacía, los otros niños serán los monitores, cuando el niño haya logrado poner la lata en la caja saldrá el siguiente niño que realizará el mismo procedimiento, el juego termina cuando todas las latas hayan sido trasladadas a la caja vacía. El ganador será el equipo que traslado más rápido las latas.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego Fue fácil o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:		
Observo e identifico si el grupo de niños participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. DE PRACTICA:

DURACIÓN DEL JUEGO:

DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: KIWI

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
OBJETIVO: Direccionalidad		
MATERIALES: Balones, Latas de leche vacías.		
REGLA: Se forman dos equipos. El equipo A forma una torre triangular con 6 latas (de 3; 2 y 1), uno de los jugadores del equipo B intenta tumbar la torre.		

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.</p>	<p>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se forman dos equipos. El equipo A forma una torre triangular con 6 latas (de 3; 2 y 1), uno de los jugadores del equipo B intenta tumbar la torre desde 4 metros de distancia, si a la tercera vez no lo ha logrado, se cambian los roles de juego. Si tumba el equipo B la torre, uno de los integrantes del equipo A agarra la pelota para tirar a los integrantes del otro equipo hasta que logra alcanzar con la pelota a todos ellos. El otro equipo intenta rearmar la torre. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que ha rearmado la torre.</p>	<p>Los educadores se juntan con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.</p>
<p>OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:</p> <p>Observo e identifico si el grupo de niños participo con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.</p>		

ACTIVIDAD 09

I. **DATOS INFORMATIVOS:**

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana

DURACION DEL JUEGO: 40

II. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: ENCANTADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.

OBJETIVO: Trabajar la coordinación y movimiento corporal, desarrollar motricidad gruesa.		
MATERIALES: Ninguno		
REGLA: Consiste en elegir a dos niños que encantaran (tocándolos) a sus compañeros, puede ser desencantado si uno de integrantes toca al niño encantado		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motiva con una canción de saludo.	Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños en un grupo y luego se eligen a dos niños para que sean los encargados de encantar, el juego inicia cuando los dos niños comienzan a encantar alcanzando a sus compañeros y si logra tocarlo gritara ¡encantado! Y el niño se quedará en la posición en el que fue encantado y sin moverse hasta que uno de sus compañeros vendrá corriendo y le tocará diciendo ¡desencantado! Si se mueve antes que lo desencanten sale del grupo y toma el lugar del niño que estaba encantando, el juego termina cuando todos los niños participaron.	Los educadores se sientan juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego Fue fácil o no.
OBSERVACIONES Y EVALUACIONES:		
Observa e identifico si el grupo de niños participo con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.		

ACTIVIDAD 10

I. **DATOS INFORMATIVOS:**

I.E. DE PRACTICA: Independencia Americana

DURACIÓN DEL JUEGO: 40

II. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: SAN MIGUEL**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CAPACIDAD
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. • Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
OBJETIVO: Trabajar la coordinación y planos corporales, Desarrollar motricidad gruesa		
MATERIALES: NINGUNO		
REGLA: El ladrón tiene que llevar a todos los niños de san miguel para que pueda ganar el juego		

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños en un grupo, se elige a dos niños uno para el papel de San Miguel y el otro del ladrón, a una distancia de seis metros se encontrará la profesora hasta donde debe llegar San Miguel y tocar una parte del cuerpo de la profesora para poder regresar, el juego inicia cuando el ladrón va donde San Miguel y le engañara diciendo ¡San Miguel tu mama te está llamando! Inventará.</p>	<p>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo: Se organiza a los niños en un grupo, se elige a dos niños uno para el papel de San Miguel y el otro del ladrón, a una distancia de seis metros se encontrará la profesora hasta donde debe llegar San Miguel y tocar una parte del cuerpo de la profesora para poder regresar, el juego inicia cuando el ladrón va donde San Miguel y le engañara diciendo ¡San Miguel tu mama te está llamando! Inventara una frase distinta a la anterior logrando que San Miguel deje a sus niños solos y el ladrón tratara de llevarse a uno de sus niños mientras ellos trataran de sostenerse entre ellos agarrándose muy fuerte y San Miguel hace el recorrido para poder regresar y sus niños le llaman ¡San Migueeeeee!, ¡san Migueeeeee! El juego termina cuando el ladrón se haya llevado a todos los niños de San Miguel.</p>	<p>Los educadores se juntan con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.</p>
<p>OBSERVACIONES Y EVALUACIONES: Observo e identifico si el grupo de niños participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al ejecutarlo.</p>		

Anexo 7. Galería fotográfica



Los niños realizando la actividad del juego tradicional “KIWI” donde intentan tumbar la torre desde 4 metros de distancia.



Los niños realizando la actividad del juego tradicional “CANICAS” donde realizan acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal.



Los niños realizando la actividad del juego tradicional “JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS” Donde irán explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.



Los niños realizando la actividad del juego tradicional “**GALLINITA CIEGA**” Se organiza a los niños en dos grupos, se le entrega a cada grupo una caja con diez latas y se coloca a seis metros de distancia una caja vacía.



Los niños realizando la actividad del juego tradicional “**JUGAMOS A LA CARRERA DE CUCHARA**” Salen corriendo sujetando una cuchara con la boca y sobre esta una canica. Cuando llegan a la meta, regresan a la línea de salida, donde les esperan sus respectivos compañeros.





Los niños realizando la actividad del juego tradicional “**MATA GENTE**” todo un grupo en medio deberá escapar de las pelotas esquivándolas. Si alguien recibe el pelotazo al siguiente juego será quien lance ósea "los mata gentes".



