

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**JUEGOS TRADICIONALES COMO PROPUESTA PARA FORTALECER LA
PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 463 “GENERAL OLLANTA” - 2023**

Línea de Investigación:

DIDACTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

ATASI HUAMAN, Paulina Sharely

FLORES SOLIS, Rina

ASESOR:

PROF. ROCIO ELENA LINDO CERRON

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2022

ÍNDICE.

1	CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1.1	Descripción del problema	5
2	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
2.1.1	PROBLEMA GENERAL.....	7
2.1.2	PROBLEMAS ESPECÍFICOS:	7
3	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	8
3.1.1	OBJETIVO GENERAL.....	8
3.1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
4	Justificación e importancia del estudio.....	8
4.1.1	Delimitación de la investigación.....	9
4.1.2	Limitación de la investigación.	10
5	CAPITULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	11
6	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
6.1.1	Internacional.....	11
6.1.2	NACIONAL.....	12
6.1.3	LOCAL.....	14
7	BASES TEÓRICO-CIENTÍFICAS.....	16
7.1.1	EL JUEGO.....	16
7.1.2	JUEGOS TRADICIONALES O POPULARES.....	17
7.1.3	LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE	18
7.1.4	JUEGOS TRADICIONALES	18
7.1.5	CARACTERISTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	20
7.1.6	IMPORTANCIA DEL JUEGO TRADICIONAL EN LA INFANCIA .	21
7.1.7	IMPORTANCIA DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL AMBITO PEDAGOGICO.....	21
7.1.8	LOS JUEGOS TRADICIONALES DESDE LA PERSPECTIVA EDUCATIVA.....	22
7.1.9	CLASIFICACION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA INFANCIA.....	23
7.1.10	HISTORIA DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	23
7.1.11	EVOLUCION Y CONCEPTO DE LA PSICOMOTRICIDAD	24

7.1.12	IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD	26
7.1.13	OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	26
7.1.14	PSICOMOTRICIDAD FINA.....	27
7.1.15	PSICOMOTRICIDAD GRUESA.....	27
7.1.16	ESQUEMA CORPORAL	28
8	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	28
8.1.1	PSICOMOTRICIDAD.....	29
1	CAPITULO III – MARCO METODOLÓGICO	31
9	Hipótesis de la investigación.....	31
9.1.1	Hipótesis general.....	31
9.1.2	Hipótesis específicas	31
9.1.3	Variables de la investigación	31
	Variable independiente	31
	Variable dependiente	31
10	Operacionalización de variables.....	32
11	Variable dependiente: Psicomotricidad.....	33
12	Matriz de Operacionalización del instrumento	35
13	Metodología de investigación	36
13.1.1	Enfoque de investigación.	36
13.1.2	Tipo de investigación.....	36
13.1.3	Alcance o nivel de investigación.....	37
13.1.4	Diseño de investigación.....	37
13.1.5	Población y muestra de estudio.....	38
	Población	38
	Muestra	38
	Tipo de muestreo utilizado	38
13.1.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
13.1.7	Técnica de recolección de datos	39
13.1.8	Instrumento de recolección de datos	39
13.1.9	Juicio de expertos	40
13.1.10	Técnica de procesamiento de datos	40
13.1.11	Aspectos éticos	41
2	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	43
14	Presupuesto o costo del proyecto	43
15	Cronograma de actividades.....	44

16	Control y evaluación del proyecto.....	44
3	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
17	Bibliografía	45
4	ANEXOS	48
18	Matriz de Operacionalización del instrumento	51
19	FICHA TECNICA.....	53
20	Instrumento de investigación.....	53
21	Validación de instrumentos aprobados.....	57

1 CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A nivel mundial se vivió una pandemia generada por el COVID- 19 por lo cual se generó un cambio dentro del sistema educativo, donde se produjo un cierre a grande escala de las instituciones educativas, centros de estimulación y centros de talleres con el objetivo de mitigar la propagación del virus, según la UNESCO, alrededor de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles educativos dejaron sus clases presenciales para iniciar de una forma virtual. Es por ello que en muchos países del mundo sus sistemas educativos optaron por una modalidad de aprendizaje mediante el uso de dispositivos electrónicos y plataformas, muchas de estas medidas tomadas a nivel mundial tuvieron una percusión negativa en los niños en el aspecto emocional, de conducta y a nivel físico, los niños tuvieron que adaptarse a situaciones poco entendibles para ello como el hecho de no poder salir al parque a jugar con sus amigos.

En el Perú, las niñas, niños y adolescentes estuvieron en cuarentena desde que la medida se inició el 16 de marzo al 1 de julio de 2020. La disposición siguió vigente para los menores de 14 años y posteriormente cambió para los menores de 12 años hasta el 1 de diciembre de 2020. Es decir, durante casi nueve meses, las restricciones al desplazamiento para los menores de edad fueron similares a la población general. Además, el corte abrupto y sostenido con sus redes familiares, de amigos y compañeros de colegio y barrio, hacen suponer la aparición de problemas a nivel afectivo, motriz y cognitivo. La suspensión de las clases presenciales en todos los niveles, ha dado origen a tres campos de acción principales: el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los estudiantes.

Desde el punto de vista pedagógico, la virtualidad supone el riesgo de pérdida del vínculo presencial y puede generar tensiones por la sobreexposición de docentes y estudiantes, o por las dificultades para mantener la relación y la mediación pedagógicas. Esto es especialmente cierto en los niveles iniciales de

educación, en particular en el preescolar y el primario, en los que se requiere un trabajo coordinado con padres, madres o cuidadores para el acompañamiento y la mediación de los procesos de niños y niñas lo que ha ocasionado la degeneración de la psicomotricidad debido a la vida sedentaria en la que se vieron sumergidos durante la época en la que se suspendieron las clases presenciales.

Además en nuestro país se implementó un sistema educativo virtual “Aprendo en casa” donde los niños de los distintos niveles debían de permanecer sentados observando las clases que se les daba por un determinado tiempo, es por ello que cuando se volvieron a clases presenciales los niños les costaba realizar algunos movimientos necesarios para su edad, viéndose afectada de manera significativa su psicomotricidad debido a la falta de actividad física que fue limitada por el encierro debido a las restricciones de circulación impuestas por el gobierno.

Los gobiernos regionales y locales forman parte de la estrategia de Aprendo en Casa, con roles específicos que requieren ser claros y demandan condiciones para su implementación. Estos gobiernos subnacionales asumen y comparten funciones, en el marco de la descentralización: los regionales, como responsables de los servicios educativos en sus territorios, a través de sus instancias de gestión descentralizada. Como situación a tomar en consideración dentro de la región se pudo establecer como problemáticas que El 18% de estudiantes en la región de cusco (fuente el comercio) no pudieron acceder a la estrategia del gobierno “aprendo en casa” debido a problemas de conectividad, acceso a internet y los medios económicos necesarios para poder contratar planes de internet móvil para poder acceder a estas plataformas implementadas por el estado. Esta situación ha ensanchado la brecha existente entre la educación básica inicial y los resultados esperados que como consecuencia han ocasionado que las capacidades psicomotrices, cognitivas y afectivas de los estudiantes de nivel inicial se vean afectadas de manera negativa.

En ese entender, en esta investigación se plantea como alternativa de fortalecimiento de la psicomotricidad en los alumnos de 4 años del nivel inicial de la institución educativa **463 “GENERAL OLLANTA”**, la práctica de los juegos tradicionales que son de suma importancia en el desarrollo personal, social,

afectivo y sobre todo motriz además así mismo permite que desarrollen su imaginación, exploren su entorno, expresen su percepción del mundo el juego como actividad, también para los niños y niñas les permite recibir una herencia que les incluya en el mundo cultural de la sociedad a la que le pertenecen, está en los principios pedagógicos para la educación inicial impartida en los jardines que acogen a la infancia del país.

2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

2.1.1 PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales fortalece la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023?

2.1.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

- ¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la tonicidad de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial I.E. 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023?
- ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales fortalece el equilibrio de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023?
- ¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la coordinación de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “IE 463 GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023?

3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 OBJETIVO GENERAL.

Determinar en qué medida los juegos tradicionales fortalece la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023

3.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la tonicidad de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023.
- Analizar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece el equilibrio de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023.
- Explicar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la coordinación de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023.

4 Justificación e importancia del estudio.

La justificación de dicho proyecto de investigación es poder fortalecer el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas menores de 5 años. Para (Pachecho, 2015) menciona que la práctica de la psicomotricidad ayuda a comprender y mejorar las relaciones con nosotros mismos, con los objetos y con las personas que nos rodean en este sentido la psicomotricidad plantea una interdependencia en el desarrollo motor, afectivo e intelectual, la finalidad es lograr en los niños una conciencia de su propio cuerpo en todos los momentos y situaciones de la vida socio educativa, dominio del equilibrio, del control y eficacia de la coordinación global y segmentaria, la organización del esquema corporal y la orientación en el espacio, un desarrollo adecuado en la estructuración espacio-temporal, genera mejores posibilidades de adaptación con los demás y con el mundo exterior.

Es importante resaltar que una de las formas principales que se demuestra la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial es el juego, siendo este uno de los principios fundamentales de la educación inicial planteada en el Diseño Curricular de la Educación Básica Regular (DCN)

El desarrollo del juego en los niños del nivel inicial se realiza de diferentes formas siendo uno de los principales los juegos tradicionales, según (Lavega, 2000) sitúa a los juegos tradicionales en un grupo de manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas a nivel colectivo que están vinculados al contexto sociocultural que las acoge a cada entorno que se vincula los niños, estos aportan un gran número de beneficios o ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental, al aumento de las capacidades físicas y motrices de todos los niños y niñas que practican los juegos, también producen un desarrollo del sistema motor, a la integración social de los menores con el resto del grupo, la interacción que el niño puede realizar con diferentes entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en sus vidas, este trabajo pretende recopilar juegos tradicionales que los niños y niñas han jugado en las calle generación tras generación y que se fueron perdiendo en parte porque los niños no cuentan con espacios físicos para jugar.

El presente trabajo también pretende reflexionar sobre la importancia de la psicomotricidad en el aula y como nosotras maestras de educación inicial debemos de tener en cuenta para desarrollar nuestras actividades diarias con los niños teniendo como una técnica educativa el juego tradicional como fuente del movimiento corporal para lograr nuestros fines educativos y de desarrollo psicológico.

4.1.1 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

- Espacial: AV. MIGUEL GRAU - GENERAL OLLANTA de la ciudad del Cusco
- Temporal: 2023
- Cambios experimentados en los alumnos en su desarrollo psicomotriz.
- Área del conocimiento: ciencia de la educación

El estudio se realizará con los niños y niñas de 4 años de la IE. 463 “GENERAL OLLANTA” del Distrito de Santiago, provincia del Cusco, durante el periodo lectivo 2023, para fortalecer el desarrollo psicomotor mediante los juegos tradicionales.

4.1.2 LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

- No se cuentan con espacios adecuados dentro de la institución para el desenvolvimiento de la motricidad en los niños y niñas del nivel inicial.
- Desconocimiento de los padres de familia acerca de los beneficios que trae la psicomotricidad en el desarrollo de sus menores hijos.
- Falta de tiempo de los padres de familia ya que trabajan casi todo el día y dejan a sus hijos al cuidado de otras personas que no juegan con los niños.
- Las maestras no cuentan con los materiales y espacios necesarios para poder jugar con los niños.
- Niños con poco interés de interacción con otros niños y no quieren participar en los juegos tradicionales por desconocimiento de ellos.

5 CAPITULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

6 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

6.1.1 INTERNACIONAL

Ardila , A. (2021) titulada Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio – cultural de los estudiantes de la institución educativa IGNACIO GIL SANABRIA del municipio de SIACHOQUE de la universidad mayor de san Andrés facultad de humanidades y ciencias de la educación carrera ciencias de la educación, Tunja - Boyacá Colombia. Estudio piloto grado octavo. El abordaje metodológico permite desarrollar cada uno de los objetivos mediante procesos propios de un enfoque cualitativo, enmarcado dentro de un paradigma hermenéutico, el cual valida la aplicación de un modelo de investigación acción, y algunos instrumentos de la cartografía social. Establece el aporte de los juegos tradicionales del entorno local, al desarrollo sociocultural de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria de Siachoque En conclusión, se determinó que el intercambio de saberes generado por la interacción social posibilita la adquisición de conocimientos relacionados con los juegos tradicionales en los diferentes contextos en los que se desenvuelven los estudiantes.

Así mismo, las interacciones sociales mencionadas no solo representan elementos fundamentales para la construcción de conocimientos en lo que respecta a los juegos tradicionales, sino que también aseguran la supervivencia de estas prácticas como elemento del patrimonio cultural y lúdico de la región.

Valdiviezo A. (2021), trabajo de investigación titulada La psicomotricidad y el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 6 años de la Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador, Quito-Ecuador se aplica un diseño metodológico mixto cualitativo y cuantitativo, su objetivo es Fortalecer las habilidades para el aprendizaje de las conciencias fonológicas de los niños mediante la capacitación docente, articulando las técnicas comunicativas, 69 motoras y tecnológicas para una eficaz transmisión del proceso lecto-escritor

en niños de entre 3 a 7 años. en el cual se toma como actores principales de esta investigación a dieciocho docentes pertenecientes a los niveles: inicial, preparatoria y 2° EGB, más el aporte de 27 estudiantes de segundo año de EGB de la “Unidad Educativa San Francisco de Sales” y diecinueve docentes externos; finalmente 2 expertos en el tema psicomotriz. Como instrumentos se utilizarán: una encuesta, entrevistas. Los resultados obtenidos demostraron que el desarrollo psicomotriz aporta e incide positivamente en la madurez cognitiva para el aprendizaje de la lecto-escritura.

6.1.2 NACIONAL

Araujo A. (2018) el presente trabajo se titula: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho, de la UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, Huacho - Perú el diseño de investigación que se trabajó es de tipo descriptivo y se trabajó con 88 niños de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho. Se plantea como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho. La técnica de recolección de datos fue 24 con una aplicación de encuestas, evaluación de las actividades desarrolladas, De esta manera se puede concluir que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura. Así como también se llegó a la conclusión que si existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E investigada.

Santisteban, A. (2021) presenta su tesis “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa el Salvador San Martín 2021” Trujillo de la universidad Católica los Ángeles Chimbote, el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se usó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo , cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la

población estudiada fue 36 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes, usaron la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad gruesa, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,76$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,687$, $r = 0,621$, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación. Palabras clave: Aprendizaje, motricidad gruesa.

Ccahuana A. (2021) trabajo titulado EL JUEGO TRADICIONAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN UNA I.E. EN EL DISTRITO DE ROCCHACC-CHINCHEROS-APURÍMAC realizado para la universidad San Ignacio del Óyala , Lima – Perú propuso como objetivo describir el uso del juego tradicional como recurso pedagógico Para lo cual uso un método cuantitativa de la investigación teniendo como conclusiones que la docente pretende describir el uso de los juegos tradicionales y usarlo como recurso pedagógico indicando que estas son consideradas como herramientas para mejorar la enseñanza y son considerados como parte de la cultura que se transmite de generación en generación y la conclusión es que aceptan que los juegos tradicionales son un recurso pedagógico que crea nuevos aprendizajes y aportan al desarrollo de habilidades, valores destrezas.

Ochoa, A. (2019) el trabajo Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto selva alegre, Arequipa-2019 de la universidad nacional de San Agustín de Arequipa facultad de ciencias de la educación unidad de segunda especialidad. Arequipa. Sus variables fueron la independiente psicomotricidad y el dependiente desarrollo cognitivo. El tipo de investigación fue descriptivo y correlativo. Estos

métodos son la inspección y la observación. Las herramientas son guías de examen y hojas de observación. Los resultados obtenidos confirmaron la hipótesis de una relación directa entre el obtenidos confirmaron la hipótesis de una relación directa entre el experimental, la población estuvo conformado por 20 estudiantes, la forma como fueron recogidos y procesados los datos fue de manera directa, para la variable independiente.

6.1.3 LOCAL

Holgado A. (2018) con la presente investigación titulada “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO PSICOPEDAGÓGICO PARA LA DISMINUCIÓN DEL ESTRÉS EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 464- PROGRESO- WANCHAQ- CUSCO ”, escuela de posgrado de la universidad César Vallejo), Cusco, la investigación es cuantitativa tuvo como objetivo comprobar el nivel de influencia de la aplicación de los juegos tradicionales como recurso psicopedagógico para disminuir el estrés en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 464- Progreso – Wánchaq – Cusco y para ello se utilizó la metodología aplicada, aquella que permite planificar acciones, ejecutarlas, utilizarlas y verificar su consecuencia práctica luego de un proceso de aplicación de prueba de pre y postest. Al término de dicha aplicación se llegaron a las siguientes conclusiones: En referencia al nivel observado de estrés que presentaron los estudiantes el 35% se encontraban al inicio de la investigación en estrés de nivel alto y en la evaluación del post test el 00%; en el nivel moderado al inicio en un 65% y al término en un 40% y finalmente en el nivel de estrés bajo al inicio de la investigación se encontraban al 00% y al finalizar en un 60%, porcentajes que implican que el programa experimental de la aplicación del juego como recurso psicopedagógico ha demostrado un alto nivel de influencia en la disminución del estrés en niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 464- Progreso – Wánchaq – Cusco.

Huayllani A. (2018) trabajo de investigación titulado “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

GRUESA EN NIÑOS/AS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 643 DE PATRIA – KOSÑIPATA – PAUCARTAMBO – CUSCO” cuya metodología es aplicada El estudio se realizó para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, por medio de estimular a los niños con la aplicación de los juegos tradicionales. De acuerdo a los resultados obtenidos por medio de la aplicación de la guía de observación dirigida a los niños y niñas como también la encuesta a los padres de familia de la institución, he podido verificar que los juegos tradicionales no son aplicados para desarrollar la motricidad gruesa. Por ende se diseñó una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, dirigida a los maestros del nivel inicial para su aplicación diaria en la jornada educativa, ya que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil, dicha guía va dirigida también a los padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego. Al realizar la comprobación de la hipótesis planteada pudimos verificar que la aplicación de los juegos tradicionales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

Huamán & Valencias A. (2017) el trabajo de investigación EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “DIVINO AMOR” DE SANTIAGO- CUSCO, 2017, de la universidad nacional de San Agustín Facultad de ciencias de la educación su metodología fue cuantitativo, se realizó diversas sesiones de aprendizaje donde se utiliza como recurso el juego y como variable dependiente fue la psicomotricidad, la cual fue medido mediante el uso de la técnica de la observación y el instrumento la guía de observación, todos los datos recogidos fueron procesados mediante el programa estadístico SPSS. v. 23 para probar la hipótesis, se utilizó el estadístico t student y el Excel para hacer cuadros, gráficos estadísticos.

7 BASES TEÓRICO-CIENTÍFICAS.

7.1.1 EL JUEGO

(Jimenez, 1996) “El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento cooperador en las disciplinas sociales, sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica”(p.12) Es importante para el concepto de juego conocer la etimología del mismo así: Proviene del término latino ludus, que significa cultismo lúdico. Por otro lado, en el latín vulgar el término jocus con un significado más cercano al de broma, burla o diversión. (Almeida, 2012) al reseñar la historia de la educación lúdica, identifica que pensadores sobre la relación entre el juego y la educación pueden rastrearse desde la Grecia antigua. Resalta entre ellos los pensamientos de: Herberth Spencer (1820- 1903) y Karl Gross (1861-1946). Afirma además que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Estas teorías son las precursoras de (Huizinga, 2000) define al juego como; al juego como la acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, que tienen propósitos y metas, acompañada de un sinfín de sentimientos.

Para (Elkonin, 1980) nos dice que el juego es una actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales”. Según estas definiciones podemos concluir que el juego es la actividad que realizan especialmente los niños en forma libre y espontánea, que siguen reglas y que les proporciona placer, alegría y ayuda a las relaciones sociales”.

En los últimos años, el juego ha sido visto desde lo pedagógico y psicológico; varios estudios afirman que el juego es una necesidad vital para que el niño desarrolle sus habilidades sobre todo en sus primeros años de vida como así lo proponen en el diseño curricular nacional de educación básica.

Según (Pestalozzi, 1928) en su libro la nueva educación muestra a la escuela como una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las

normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

(Cols, 1920) nos dice que los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo intelectual de los niños. Los juegos se vuelven más significativos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados el niño pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas.

7.1.2 JUEGOS TRADICIONALES O POPULARES

Según Morera María, (Castro, 2008) Nos dice que los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona para ello no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación en relación con su entorno. En nuestro país que es el Perú, los juegos se compartían con los vecinos y amigos del barrio o de la comunidad, existen en la memoria de las personas y han sido parte de estos juegos que pasan de generación tras generación, este fue una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo. ORQUERA Sofía (2008) en su “Guía Juegos Tradicionales”, señala: El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la “casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc.” son ensayos para acciones.

7.1.3 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

El juego es fundamental para los niños puesto que es su principal lenguaje ya que se comunican a través del juego, el cual tiene sentido según las experiencias y necesidades de los niños. El juego es muy importante durante toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación primaria, ya que es un recurso educativo durante su maduración. Por otro lado, tiene un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad de cada alumno, ya que en el entorno familiar como en la escuela los niños y niñas emplean su tiempo en jugar. Esto puede ser con una intención pedagógica en algunos casos y lúdica en otros. Sea cual sean las razones incide siempre de manera positiva en el desarrollo integral de cada niño. Como afirma (Piaget, 2006) “el juego es una herramienta tanta poderosa de aprendizaje como imaginación tenga un niño”

7.1.4 JUEGOS TRADICIONALES

Según (Castro, 2008) Nos dice que los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona para ello no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación en relación con su entorno.

Los juegos tradicionales, son aquellos juegos que perduran por mucho tiempo, de generación en generación, transmitiéndose de abuelos a padres y de padres a hijos conservando su esencia, son juegos que aparecen en diferentes épocas o momentos del año. (KHISHIMOTO TIZUKO, 1994)

Según (Juan J. Rosa Sanchez, 2000) nos dice “Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos” , visto desde un punto social podemos ver como estos juegos fueron recreados por los padres y pasados a sus hijos y que estos cuentan con múltiples beneficios que pueden traer en el desarrollo de los niños porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de

las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la “casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc.” Además, favorecen aspectos como la socialización, interiorizando las normas y respetando a los demás; el lenguaje; el contacto con la vida al aire; el ritmo; la estructuración espacial; y aspectos motrices, como coordinación dinámica, control postural, inhibición de movimientos, coordinación viso-manual, movimientos de los dedos, orientación espacial y respiración.

Como podemos ver los juegos tradicionales creados antiguamente por nuestros ancestros son juegos que traen una infinidad de beneficios a las personas en especial a los niños quienes viven inmersos a todo tipo de juegos y como estos se vinculan con el desarrollo psicomotriz de los niños.

- ✓ **YACKSES:** Es un juego infantil tradicional de destreza primero se pone las normas en el que se usan diez piezas similares a un asterisco, también una pelota de goma pequeña consiste en arrojar los yaxes a una superficie plana y luego se debe recoger rápidamente uno o más piezas antes de agarrar la pelota que se arrojó al aire, los jugadores pueden ser 2 o más se puede usar el suelo o una mesa.
- ✓ **KIWI O TUMBALATA:** Este juego consiste en tumbar una pirámide de latas con una pelota, luego se trata de armar esquivando la pelota, para esto se forman dos equipos con el mismo número de participantes y uno de los equipos se encarga de eliminar a sus oponentes evitando en todo momento que el otro equipo logre armar el kiwi.
- ✓ **MATACHOLA:** Consiste en que dos personas se paran a los extremos de una cancha y en el medio un grupo de gente. Las dos personas decidirán a quién “matar” lanzándole una pelota hecha de medias en desuso colgada en un poste de metal o madera y a quien le caiga, pierde; lo difícil viene en que el grupo de gente puede correr y moverse en su espacio para evitar que les caiga la pelota.
- ✓ **SALTA SOGA:** Juego que consiste en que puede haber más de 3 participantes quienes saltan sobre una soga o cuerda que se hace girar de

modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas para ello dos personas estarán sosteniendo en los dos extremos; Esto es, una persona que al hacer girar la cuerda la salta. Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

- ✓ **PLIC PLAC:** Juego infantil de antaño consiste dibujar o trazar una cantidad de casilleros que estarán enumerados, pueden participar más de 2 jugadores deberán tener sus tejos con ellos los jugadores lanzaran al momento de saltar en un pie dentro de los casilleros la meta es alcanzar el cielo.

7.1.5 CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Según (Bermudez, 2013) “Las ventajas del juego es el desarrollo de su actitud moral, maduración, amor único y su motor lúdico”. El juego satisface las necesidades básicas del ejercicio donde nos permite expresar nuestros deseos, sentimientos positivos o negativos.

Las características de los juegos tradicionales se los resumen en: Significan un medio de transmisión de valores y cultura:

- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento. Reglas flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son un disfrute para la familia. –
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.

7.1.6 IMPORTANCIA DEL JUEGO TRADICIONAL EN LA INFANCIA

(Manuel, 2009) Nos presenta los siguientes beneficios que traen los juegos tradicionales en la infancia:

- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado.
- Ayudar a manifestar sentimientos y emociones.
- Favorecer la autoestima y la independencia.
- Mejorar la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas.
- Utilizar el cuerpo como medio de expresión.
- Aceptar los diferentes sexos en los distintos juegos.
- Canalizar la agresividad.
- Aceptar las reglas sociales y respetar a los demás.
- Ampliar las relaciones sociales.

Como podemos observar los juegos tradicionales ayudan en el desarrollo emocional, social, control de emociones, reglas sociales y lo más importante en como a través de estos juegos la motricidad de los niños se va desarrollando progresivamente.

7.1.7 IMPORTANCIA DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL AMBITO PEDAGOGICO

La escuela entra también como vehículo de transmisión de los juegos tradicionales, como medio para enseñar y ejecutar estos juegos mediante su enseñanza y práctica en los centros, y ayudar así a conservar esa tradición en la historia y al mismo tiempo perpetuar los valores de la comunidad de generación en generación.

Puede que nos surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante de la electrónica. Consideramos interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. Según (Virgina Romero, 2008) El hecho de reactivar

los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. De ahí nace un gran valor educativo que traspasa las barreras de más de un área. La formación de los niños/as en cualquier área del currículum escolar a veces tiende a la rutina, por lo que es necesario incorporar nuevas prácticas y situaciones que hagan más atractivo, tanto para el alumno como para el profesor, el método y el modo de enseñar.

7.1.8 LOS JUEGOS TRADICIONALES DESDE LA PERSPECTIVA EDUCATIVA

Los juegos tradicionales pueden realizarse en el ámbito de la educación formal como la no formal, o la informal, solo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional. Los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades como:

- Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas.
- Facilita la integración del individuo en la sociedad.
- Ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima
- Desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural.
- Permiten descubrir el entorno donde vive.

En nuestro país el repertorio de juegos es muy amplio y los maestros educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular no se acabe perdiendo (Gualotuña Simbaña, 2011).

7.1.9 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA INFANCIA

✓ **Juegos de habilidad y equilibrio**

Los juegos de equilibrio enfocados en los niños cumplen un papel más importante del que te puedes imaginar. Pues a través de este tipo de actividades, se estimulan diversas habilidades y capacidades físicas de todo tipo. Según (Albetazzi, 2013)

✓ **Juegos de precisión**

Es la coordinación visomotora a esto e le aplica la fuerza para lanzar un objeto a un blanco fijo o móvil, desde una posición estática o dinámica y acertar el lanzamiento. Es una destreza que la persona puede realizar. Según (Rodrigues, 1996)

✓ **Juegos de salto equilibrio resistencia**

Estos juegos se pueden definir como las actividades motrices que los niños utilizan para desarrollar sus capacidades de las que ellos pueden hacer referente Según (Calve, 2009)

7.1.10 HISTORIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

Hasta finales del siglo XIX y principios del siglo XX el cuerpo humano era visto una estructura anatómico fisiológica. Sin embargo, desde inicios del siglo XX, los grandes descubrimientos fueron poniendo de manifiesto la insuficiencia del modelo tradicional. Dupré fue el primer autor en emplear el término «psicomotricidad» en 1920 a partir de sus trabajos sobre la debilidad mental y la debilidad motriz. En su trabajo sobre debilidad motriz en 1925, señala que cuanto más se estudian los trastornos motores en los psicóticos, más profunda es la convicción de que existe una estrecha relación entre anomalías psíquicas y anomalías motrices. En esta misma época Wallon aportó su análisis sobre los estadios y trastornos del desarrollo psicomotor y mental del niño y lo plasmó en una serie de publicaciones que contribuyeron a un mejor conocimiento del niño a nivel motor, intelectual y afectivo. Se

consideraba que las alteraciones motoras y psíquicas estaban fuertemente relacionadas, de manera que todo lo que pudiera desarrollar la función motora estimula la actividad intelectual, lo que así de esta manera alguna forma marcaba una continuidad en el dualismo cartesiano de mente y cuerpo. Heuyer, discípulo de Dupré, retoma el término «psicomotricidad» para resaltar la relación estrecha entre el desarrollo de la motricidad, de la inteligencia y de la afectividad. En 1948 se transformó en el primer titular de una cátedra de Psiquiatría Infantil, y desde ella dio un gran impulso a los métodos de readaptación para niños con dificultades. Considera que los niños que presentan una discapacidad intelectual es necesario impartirles una educación psicomotriz, al lado de la instrucción pedagógica particular que deben recibir.

Por otro lado, en 1963 se crea en Francia el primer certificado universitario de reeducación de la psicomotricidad en el hospital de sal Petriere de París. Esta titulación conlleva el reconocimiento oficial de los estudios de la psicomotricidad. (Aragon, 2012)

7.1.11 EVOLUCION Y CONCEPTO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Antes de destacar a los autores más reconocidos que definieron la Psicomotricidad, debemos centrarnos en la evolución de sus inicios que ha experimentado este concepto a lo largo de la historia. Si bien es cierto que el concepto como tal no surge hasta finales del siglo XX, a lo largo de la historia la psicomotricidad ha pasado por diferentes e innumerables transformaciones. Todo inicia con la concepción de cuerpo que se crea en las civilizaciones iniciales, como la griega, la romana o la oriental, donde se establecía la idea de que cuerpo y alma estaban unidos. Sigmunt Freud dejó constancia del vínculo que existía entre lo corporal y lo psíquico, sentando así las bases de una teoría psicosomática del ser humano (Gomez, 1989). De todos los antecedentes encontrados, surge como concepto la educación psicomotriz, que según (Rigal, 2003) es un “enfoque pedagógico fundamentado en la integración de las funciones motrices y

mentales combinando el desarrollo del sistema nervioso y las acciones educativas.”

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz, estudia el movimiento con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico refiere la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno.

SEGÚN DIFERENTES AUTORES

- Según (Pablo, 1995) la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento.
- Jean Piaget, afirmar que la inteligencia de los niños y niñas se desarrolla y construye a partir de la actividad motriz en los primeros años de su desarrollo y que la vivencia corporal les permite adquirir el conocimiento de su cuerpo, conoce y acepta sus posibilidades y limitaciones, al relacionarse con su entorno, por lo que la Psicomotricidad es un medio que favorece el dominio del movimiento corporal.
- El psicólogo e investigador francés, Henri Wallon, remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la creación de su esquema e imagen corporal. Según Wallon el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llega a decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo".
- Bernard ACOU TUORIER, La psicomotricidad es una práctica que ofrece a los niños el desarrollo de sus posibilidades motrices, del proceso de maduración psicológica y emocional a través del movimiento.”; por lo que se puede hablar del desarrollo del pensamiento lógico del niño a través del desarrollo de la psicomotricidad. (Esparza, 2015)

7.1.12 IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

La educación psicomotriz es relevante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que, desde una opinión psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. Según Elizabeth Hurlock la Educación Psicomotriz proporciona los siguientes beneficios:

- Propicia la salud: al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- Fomenta la salud mental: El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima.
- Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- Contribuye a la socialización al lograr las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas.

7.1.13 OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad se propone, como objetivo general, desarrollar o restablecer, mediante un abordaje corporal (a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto), las capacidades del individuo. Se puede incluso decir que pretende llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades del sujeto en todos sus aspectos (motor, afectivo-social, comunicativo-lingüístico, intelectual-cognitivo). Esto representa el último, pero en la realidad los objetivos del trabajo psicomotriz deben ser más concretos y adaptados a las diversas situaciones de este tipo de práctica. El planteamiento estratégico debe responder a un esquema circular que, partiendo de un análisis de la situación, se plantea unos objetivos concretos en función de los cuales abarca unos contenidos que imponen la utilización de unos determinados métodos. Con todo ello se realiza la práctica que debe ser evaluada para conducir a una nueva

situación. La práctica de la psicomotricidad se ha desarrollado tanto con un planteamiento educativo como clínico (reeducación o terapia psicomotriz). En educación tiene una forma de estimular del proceso evolutivo normal de un individuo a una edad temprana (generalmente desde el nacimiento hasta los 8 años). Las funciones psicomotoras y deberían funcionar de tres maneras, que forman simultáneamente tres amplias ramas de objetivos (Arnaiz, 1994) En primera plana, la sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva. Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información que se quiere aportar es de dos tipos: Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan del tono muscular, de la posición de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura, del equilibrio, etc. Relativa al mundo exterior: Mediante los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea. En segundo lugar, la percepto motricidad, es decir, debe educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que proporcionan nuestros

7.1.14 PSICOMOTRICIDAD FINA

(Ardanaz, 2009) dice: La psicomotricidad fina corresponde con las actividades que requieren precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo donde debe haber coordinación de músculos, huesos, nervios y así producir movimientos pequeños y precisos. Los niños y niñas inician la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que considera un nivel de maduración y un aprendizaje previo (p. 3).

7.1.15 PSICOMOTRICIDAD GRUESA

(Ardanaz, 2009) manifiesta que: La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las

diferentes extremidades equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, mantener el equilibrio, también la agilidad, fuerza y velocidad entre otros está en esta categoría (p. 2).

7.1.16 ESQUEMA CORPORAL

Se sostiene que es la suma de sensaciones y sentimientos que conciernen al cuerpo, el cuerpo cómo se siente como influyen las experiencias vitales y los procesos mentales en los que el sujeto se reconoce a sí mismo.

Según (Ochandiano, 2003)

8 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

A. HABILIDAD

Define las habilidades como: "Formaciones psicológicas mediante las cuales el sujeto manifiesta en forma concreta la dinámica de la actividad con el objetivo de elaborar, transformar, crear objetos, resolver situaciones y problemas, actuar sobre sí mismo: autorregularse". Los autores Lanuez & Bayolo M. (2004),

B. EQUILIBRIO

El equilibrio se puede definir como la capacidad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo (Trigueros & Rivera, 1991)

C. RESISTENCIA

La resistencia constituye dentro de la biología humana un factor esencial para la salud y grado de aptitud del individuo. Su importancia, en la edad escolar, se refuerza por la triple dimensión que la pedagogía de hoy reclama en su tratamiento: Fisiológica, Cognoscitiva y Educacional. Esta obra aporta ideas y soluciones concretas, ayudando a encontrar las propias de cada docente. Partiendo de los necesarios fundamentos básicos se accede a un amplio repertorio de instrumentos de aula.

D. TONICIDAD

La tonicidad se considera el sostén fundamental en el ámbito del desarrollo motor y la psicomotricidad en general, pues garantiza, por consiguiente, las actividades, las posturas, las mímicas, las emociones, etc., de donde convergen todas las actividades motoras humanas (Uriarte ,1999).

COORDINACIÓN:

Según Lorenzo, F (2006) la coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación.

Asimismo, la coordinación está conformada por capacidad de equilibrio, capacidad de ritmo, capacidad de orientación espacio-temporal, capacidad de reacción motora, capacidad de diferenciación kinestésica, capacidad de adaptación y transformación y capacidad de combinación - de acoplamiento de los movimientos.

La coordinación es el factor primario de la localización espacial y de las respuestas direccionales precisas. Las percepciones de los sentidos juegan un papel importante en el desarrollo, las percepciones de todos nuestros sentidos, van a ser la base de la coordinación

8.1.1 PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado

globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano (Fonseca, 1996).

En otros países de Europa no hay inicios propios, sino que se produce un desarrollo por continuidad de las escuelas francesas o alemanas, principalmente. Es el caso de España, donde la psicomotricidad se fue abriendo paso poco a poco, a partir de la segunda mitad de los años setenta, mediante la publicación de obras de autores franceses que empezaron a despertar interés. La psicomotricidad supuso inicialmente una bandera de cambio de estructuras antiguas sobre todo en el ámbito de la educación, lo que hizo que su desarrollo se orientara por ese camino principalmente (Berruezo, 1996).

1 CAPITULO III – MARCO METODOLÓGICO

9 Hipótesis de la investigación

9.1.1 HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación de juegos tradicionales fortalece significativamente la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco - 2023.

9.1.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente la tonicidad de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023.
- La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente el equilibrio de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023
- La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente la coordinación de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “I.E 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023

9.1.3 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Las variables de estudio del presente proyecto de investigación son las siguientes:

- **Variable independiente**

Los juegos tradicionales

- **Variable dependiente**

Psicomotricidad

10 Operacionalización de variables.

Variable independiente: Juegos tradicionales

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	<p>“Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos y un sinfín de beneficios en el desarrollo psicomotor de los niños”</p> <p>Según (Juan J. Rosa Sanchez, 2000)</p>	<p>-Juegos de habilidad y equilibrio.</p> <p>-juegos de precisión.</p> <p>-Juegos de salto equilibrio y resistencia</p>	<p>Juegos de habilidad y equilibrio Los juegos de equilibrio enfocados en los niños cumplen un papel más importante del que te puedes imaginar. Pues a través de este tipo de actividades, se estimulan diversas habilidades y capacidades físicas de todo tipo. Según (Albetazzi, 2013)</p> <p>Juegos de precisión Es la coordinación visomotora a esto e le aplica la fuerza para lanzar un objeto a un blanco fijo o móvil, desde una posición estática o dinámica y acertar el lanzamiento. Es una destreza que la persona puede realizar. Según (Rodrigues, 1996)</p> <p>Juegos de salto equilibrio resistencia Estos juegos se pueden definir como las actividades motrices que los niños utilizan para desarrollar sus capacidades de las que ellos pueden hacer referente Según (Calve, 2009)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego kiwi o tumbalata ➤ Plic plac ➤ yackses ➤ salta soga ➤ matachola

11 Variable dependiente: Psicomotricidad

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Psicomotricidad	<p>LA PSICOMOTRICIDAD</p> <p>La psicomotricidad es una técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño y niña va a establecer con el mundo que le rodea. Es la capacidad de lo que uno es, es la interacción cognitiva, emocional, simbólicas y sensorio motrices es conseguir la conciencia del propio cuerpo es el dominio del equilibrio, del control y eficacia de la coordinación global y segmentaria es la organización del esquema corporal</p> <p>Según (Pacheco, 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ MOTRICIDAD GRUESA ➤ MOTRICIDAD FINA ➤ ESQUEMA CORPORAL 	<p>Motricidad gruesa</p> <p>(Ardanaz, 2009) manifiesta que: La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, mantener el equilibrio, también la agilidad, fuerza y velocidad entre otros está en esta categoría (p. 2).</p> <p>Según (Ramirez, 2017)</p> <p>(BERNAL, 2001)</p>	<p>1.- Identifica la forma y la manera de construir una pirámide de latas de manera correcta.</p> <p>2.-Es capaz de realizar saltos a pies juntos de manera coordinada</p> <p>3.-Realiza las actividades de lanzamiento de pelota hacia la pirámide de latas sin ningún tipo de dificultad</p>
			<p>MOTRICIDAD FINA.</p> <p>(Ardanaz, 2009) dice: La psicomotricidad fina corresponde con las actividades que requieren precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo donde debe haber coordinación de músculos, huesos, nervios y así producir movimientos pequeños y precisos. Los niños y niñas inician la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que considera un nivel de maduración y un aprendizaje previo (p. 3).</p>	<p>1. Realiza trazos simples en el piso al preparar el juego del Plic Plac</p> <p>2. Lanza con precisión su tejo dentro del recuadro indicado.</p> <p>Salta de frente y lateralmente en un pie de acuerdo a la situación que le presente el juego.</p>
			<p>ESQUEMA CORPORAL</p>	<p>1.- Se ubica correctamente al lado izquierdo o derecho del eje del juego.</p>

			<p>Se sostiene que es la suma de sensaciones y sentimientos que conciernen al cuerpo, el cuerpo cómo se siente como influyen las experiencias vitales y los procesos mentales en los que el sujeto se reconoce a sí mismo.</p> <p>Según (Ochandiano, 2003)</p>	<p>2.- Se ubica adecuadamente de acuerdo a la trayectoria de la "matachola"</p> <p>3.- Identifica el inicio y final del juego y la ubicación de la "matachola" en todo el transcurso del juego.</p>
--	--	--	---	---

12 Matriz de Operacionalización del instrumento

Variable	Dimensiones	Indicadores	Reactivos	Escala valorativa
Psicomotricidad	Motricidad gruesa	<ol style="list-style-type: none"> Identifica la forma y la manera de construir una pirámide de latas de manera correcta. Es capaz de realizar saltos a pies juntos de manera coordinada Realiza las actividades de lanzamiento de pelota hacia la pirámide de latas sin ningún tipo de dificultad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construye una pirámide de latas ✓ Salta la soga de manera coordinada ✓ Se ubica delante de la pirámide de latas y la derriba con la pelota 	<p>Escala de Baremo</p> <p>No lo hace = 0 Tiene dificultad = 1</p> <p>Lo hace bien = 2</p>
	Motricidad fina	<ol style="list-style-type: none"> Realiza trazos simples en el piso al preparar el juego del Plic Plac Lanza con precisión su tejo dentro del recuadro indicado. Salta de frente y lateralmente en un pie de acuerdo a la situación que le presente el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Toma la tiza y grafica sobre el piso ✓ Coje el tejo e identifica el casillero indicado lanzándolo correctamente. ✓ Realiza el recorrido en el juego de acuerdo a la situación que le presenta el juego. 	
	Esquema corporal	<ol style="list-style-type: none"> Identifica su lateralidad de acuerdo a la procedencia de la "matachola" y se ubica de acuerdo a la situación al lado izquierdo o derecho. Toma conciencia de su eje corporal. Se ubica adecuadamente dentro del espacio y el tiempo durante el transcurso del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica correctamente al lado izquierdo o derecho del eje del juego. ✓ Se ubica adecuadamente de acuerdo a la trayectoria de la "matachola" ✓ Identifica el inicio y final del juego y la ubicación de la "matachola" en todo el transcurso del juego. 	

13 Metodología de investigación

La metodología de la Investigación “es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica” (Cortez e Iglesias. 2004, p. 8). Es decir que se concibe como una serie de pasos estructurados de manera lógica y relacionados entre si.

13.1.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.

El enfoque bajo el cual se ha de desarrollar el estudio es el enfoque cuantitativo. Las investigaciones que se desarrollan al amparo de este enfoque se caracterizan porque en el interviene directamente la estadística, las variables se miden en función a una escala valorativa, las hipótesis se plantean antes de realizar la recolección de los datos y analizar los mismos. Se miden las variables, los conceptos y se prueba las hipótesis de estudio, el análisis es numérico, este enfoque es objetivo, confirmatorio, deductivo, inferencial, generalizable. En ese sentido el Enfoque cuantitativo es aquel que “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, et al. 2014, p. 4).

13.1.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación es el experimental o aplicada, y de acuerdo a Lester y Lester (2012) citados por Hernández, et al. (2014, p. 42) consideran “que esta tipología investigativa se caracteriza por los planteamientos útiles para: evaluar, comparar, interpretar, establecer precedentes y determinar causalidad y sus implicaciones”.

13.1.3 ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrolla bajo el nivel descriptivo y explicativo de la investigación.

Sobre el nivel descriptivo de la investigación Arias, (2012) señala que esta “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p. 24).

Por otro lado, Arias (2012) sostiene también que la investigación explicativa es aquella que “se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto”

En el presente trabajo de investigación, lo que se busca es caracterizar a la muestra en estudio en función a las variables de estudio y explicar el porqué de los eventos o situación problemática estudiada.

13.1.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación corresponde a un diseño pre experimental. Al respecto Campbell (1969) sostiene que los pre experimentos “sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos”. Pero hay que tener claro que conceptualmente el termino pre experimento significa que el grado de control en este tipo de estudios es muy bajo, cuando se le compara con el obtenido en un diseño experimental real (Campbell y Stanley, 1966), es decir que el control de las variables intervinientes en el experimento no es en su totalidad, en el caso educativo, el control es relativo, sucede en el campo o aula, luego de ella, el investigador no tiene control de las unidades de investigación.

El diseño pre experimental se caracteriza de la siguiente manera:

$$G : \underline{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Donde:

G: Grupo experimental

O1: Medición del pre test

X: Aplicación del estímulo o variable independiente

O2: Medición del post test.

13.1.5 POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

De acuerdo a Hernández, et al. (2014) la “población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174). Y la muestra de estudio, se define como aquel subgrupo de la población que “Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175).

Población

La población total de estudio a considera serán los alumnos de la institución educativa inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de 4 años de edad de la ciudad de Cusco.

Muestra

La muestra de estudio está constituida por los 26 niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “463 GENERAL OLLANTA” -2023.

Tipo de muestreo utilizado

El tamaño de la muestra se determina mediante la técnica de muestreo no probabilístico e intencionado. Y es aquel “Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández. 2014, p. 176)

13.1.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica de recolección de datos es la observación y como instrumento se utilizará esta de apreciación.

ficha técnica

13.1.7 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La observación como técnica de recolección de datos es la más utilizada en las investigaciones en el ámbito educativo de las ciencias sociales. Así queda definido por Sierra y Bravo (1994), como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”. En ese mismo sentido Van Dalen y Meyer (1981) “consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos”.

13.1.8 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El instrumento a utilizarse en el estudio para recoger los datos será una escala de apreciación, mediante este instrumento que sirve para identificar la frecuencia o intensidad de una conducta, rasgo, aspecto o desempeño a observar. El instrumento es aplicable también para determinar los niveles de aceptación de un indicador, mediante una o más escalas.

La escala de apreciación, es una lista de indicadores a lograr, y en ella se especifica en qué nivel de logro se encuentra cada uno de los indicadores medidos o estudiados, porque se mide en función a una escala valorativa descriptiva-numérica.

13.1.9 JUICIO DE EXPERTOS

El juicio de expertos tiene que ver directamente con la validez externa que debe de tener un instrumento de investigación. Esta evaluación consiste en que el instrumento construido se ponga a la consideración de expertos en el tema para su evaluación en base a determinados criterios determinado por la metodología de investigación en cuanto a la elaboración de instrumentos. Por tanto, el instrumento diseñado antes de ser aplicado a la muestra en estudio se somete al juicio de expertos, quienes en base a su experticia y conocimiento profesional del tema darán una opinión calificada si el instrumento necesita ser reajustado o está listo para ser aplicado en el estudio.

La validez externa, de acuerdo a Ynoub (2011) se define como “el grado de representatividad de la experiencia: cuanto mayor sea la posibilidad de generalización de los resultados del experimento a otras situaciones o contextos, mayor será su validez externa” (p. 94).

13.1.10 TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS

La metodología para el procesamiento de los datos se sustenta en los principios teóricos de la estadística descriptiva e inferencial. El propósito es dar respuesta a los objetivos de la investigación y consecuentemente validar las hipótesis formuladas en el estudio. Para concretizar el procesamiento y análisis de los datos, se requiere observar las siguientes etapas:

Primero, se tiene que sistematizar los datos recogidos en el pre test y post test de la muestra en estudio, para ello se ha de utilizar una hoja de cálculo, en otras palabras, implica vaciar los datos a una base de datos.

Segundo, en función a las puntuaciones alcanzadas por cada participante (muestra en estudio) categorizarlos para ordenarlos en

función a las frecuencias y porcentajes. Toda esta etapa se realiza de acuerdo a la tabla de categorización construida ex profesamente para tal fin.

Tercero, presentar de forma resumida los resultados obtenidos de manera comparativa entre el pre test y el post test en tablas y gráficos correspondientes.

Cuarto, en base a los resultados de los estadígrafos de tendencia central y de dispersión tanto del pre test como del post test, determinar el nivel de influencia o impacto de la variable independiente sobre la dependiente (d de Cohen).

Quinto, Antes de realizar la prueba de hipótesis, se debe realizar la prueba de normalidad para conocer con que estadígrafo se ha de validar las hipótesis de la investigación. Si sigue el comportamiento normal, se utilizará un estadígrafo paramétrico elegido en función al diseño de la investigación, y si no sigue el comportamiento normal se utilizará un estadígrafo no paramétrico correspondiente.

Sexto, Finalmente se realiza el análisis y discusión de los resultados que se obtendrán en la investigación.

13.1.11 ASPECTOS ÉTICOS

En la investigación se tomará seriamente en cuenta cumplir con todos los aspectos éticos que corresponden a la metodología de la investigación al desarrollar un trabajo de investigación, esto es, realizar y revisar la información bibliográfica correspondiente, en el que se reconocerá la producción intelectual de los autores citándolos como corresponde en el cuerpo de la investigación a realizar, para no caer en la copia o piratería de información.

También se tiene que cumplir con los protocolos formales administrativos orientados al momento de pedir la autorización para aplicar la investigación en la institución elegida para tal fin, donde se hará de conocimiento del director y docente de aula, cuáles son los objetivos y alcances del estudio, para contar con el permiso y autorización

correspondiente. Así mismo, está el compromiso profesional de utilizar los datos de la investigación solo para fines y propósitos de responder los objetivos del estudio, guardando la reserva y confidencialidad de los datos personales de la muestra en estudio para no afectar en ningún momento sus derechos personales e integridad emocional.

2 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

14 Presupuesto o costo del proyecto

Rubro	Descripción	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Costo Parcial (S/.)
Bienes	Papel bond A4	Millar	1	35.00	35.00
	Materiales lúdicos	Unid	10	15.00	150.00
	Materiales de oficina	de Kit	1	100.00	100.00
	USB	Unid.	1	45.00	40.00
	Libros	Unid	2	50.00	100.00
	Sub total Bienes:				
Servicios	Fotocopias	Hojas	200	0.20	40.00
	Impresiones	Hojas	400	0.20	80.00
	Anillado	Unid.	4	10.00	40.00
	Internet	Mes	6	60.00	360.00
	Telefonía	Mes	6	50.00	300.00
	Movilidad local	--	--		300.00
Sub total Servicios:					1120.00
Otros	Imprevistos (Bienes + servicios) 1545.00				154.50
Sub total Otros:					154.50
TOTAL, GENERAL					1699.50

SON: Un mil seiscientos noventa y nueve con 50/100 soles

Financiamiento. Al 100 % por las investigadoras.

15 Cronograma de actividades

N°	Actividades	AÑO 2022					AÑO 2023									
		A	S	O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N
1	Identificación del problema.	X	X													
2	Formulación del plan de investigación.			X	X											
3	Elaboración de la matriz de investigación				X											
4	Revisión de bibliografía				X	X										
5	Elaboración del marco teórico				X	X										
6	Recopilación de datos de campo							X	X	X	X					
7	Análisis de los datos									X	X	X				
8	Elaboración de conclusiones											X				
9	Redacción del informe de tesis											X				
10	Revisión y levantamiento de observaciones											X				
11	Redacción final y presentación del informe												X			
12	Sustentación													X		

16 Control y evaluación del proyecto

Se realizará de manera coordinada con el asesor de la investigación y el docente del área de investigación.

3 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

17 Bibliografía

- Albetazzi, c. (2013). *Motricidad y Persona*. Santiago- Chile: Indexcada: Dialnet.
- Almeida, T. P. (2012). *El jugar de los niños en espacios publicos*. Barcelona: Universidad de barcelona.
- Aragon, M. B. (2012). *psicomotricidad guia de evaluacion e intervención* . Mdrid : ediciones piramide .
- Ardanaz, G. T. (2009). la psicomotricidad en la eduaccion infantil. *revista digital de innovacion y experiencias educativas n° 16, 3*.
- Arnaiz, S. P. (1994). *la psicomotricidad en la escuela*. Madrid: seccion de cultura de la ONCE.
- Bermudez, L. (2013). *Ventajas y desventajas de los valores educativos de los juegos tradicionales*. Argentina: Blogger.
- Calve, R. M.-G. (2009). *Juegos de Resistencia*. España: A., & Plaza.
- Castro, M. M. (2008). *Generacion tras generacion se recobran los juegos tradicionales*. Costa Rica: Revista MHSalud.
- Cols, J. P. (1920). *La representacion del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicologia del juego*. Madrid: Visor Libros.
- Esparza, O. M. (2015). La Psicomotricidad en el aula del nivel inicial. *La Psicomotricidad en el aula del nivel inicial, 2-3*.
- Gomez, B. V. (1989). *la educacion fisica en la educacion básica* . España : Madrid.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Emecé editores.
- Jimenez, C. A. (1996). *La lúdica como experiencia cultural*. Colombia: Magisterio.
- Juan J. Rosa Sanchez, E. d. (2000). *Glosario de Juegos Tradicional*. Estados Unidos: Universidad de Leon.
- KHISHIMOTO TIZUKO, M. (1994). *O JOGO E A EDUCACAO INFANTIL*. SAO PAULO: PIONERA SAO PAULO.
- L., R. R. (1996). *Ejercicio Corporal y de sus provechos* . España: Leon.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares*. Barcelona: INDE.
- Manuel, B. O. (2009). *Los juegos populares en infantil y primaria*. Quito: Asociacion Procompal.
- Moreano, H. (2017). *Desarrollo Psicomotriz*. Guayaquil- Ecuador: Compas.
- Ochandiano, J. d. (2003). *Desarrollo Psicomotor en laEducacion de 0 a 6 años* . Francia: Wanceulen.

- Pablo, B. A. (1995). EL CUERPO Y LA PSICOMOTRICVIDAD . *revista interuniversitaria de formacion del profesorado* , 15-26.
- Pachecho, G. (2015). *Psicomotricidad en la educacion inicial, algunas consideraciones conceptuales*. Quito: CEMEI.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad Infantil*. Guayaquil- Ecuador: CIDE.
- Pestalozzi, J. H. (1928). *Pestalozzi y la nueva educacion*. Buenos aires: Talleres graficos de la penitenciaría nacional.
- Piaget, J. (2006). *Competencias cognitivas, Evaluaciones constructivistas y evaluacion inicial*. Santiago de chile: moratas.
- Ramirez, A. K. (2017). *Madurez Psicomotriz en el desevolvemento de la motricidad* . Guayaquil- Ecuador : Compas.
- Rigal, R. A. (2003). *educacion motriz y educacion psicomotriz en preescolar y primaria* . España : INDE Publicaciones .
- Rodrigues, R. (1996). *Ejercicio Corporal y de sus provechos*. España: Leon.
- Virgina Romero, M. G. (2008). *El juego infantil y su metodologia*. Madrid: Altamar.
- Arias, Fidas G. (2012) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta ed. Ed. Episteme.
- Campbell, D.T. (1969). Reforms as experiments. *American Psychologist*, 24, 409-429.
- Campbell, D.T. y Stanley, J.C. (1966). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. New York: Rand McNally & Co.
- Cortés Cortés, Manuel E. Iglesias León, Miriam. (2004) *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen Ciudad del Carmen, Campeche, México ISBN: 968 – 6624 – 87– 2
- Hernández S, Roberto., Fernández C, Carlos, Baptista L, Pilar. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta Ed. Mc GrawHill Education, México.
- Sierra Bravo, Restituto. (1994) *Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios*. Novena edición. Editorial Paninfo SA.
- Van Dalen, D.B. y W.J. Meyer (1981): *Manual de técnicas de investigación educacional*. Paidós, Buenos Aires. ISBN 10: 8475091091 ISBN 13: 9788475091099

Ynoub, Roxana C. (2011) El proyecto y la metodología de la investigación. Correspondiente a Humanidades y Ciencias Sociales y a Ciencias Naturales. CENGAGE Learning.

4 ANEXOS

Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales como propuesta para fortalecer la psicomotricidad en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa 463 “GENERAL OLLANTA” aula VERDE de 4 años” – 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
GENERAL	GENERAL	GENERAL	VARIABLE	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN:
¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales fortalece la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco - 2023	Determinar en qué medida los juegos tradicionales fortalece la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco - 2023	La aplicación de juegos tradicionales fortalece significativamente la psicomotricidad en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco - 2023	INDEPENDIENTE: Juegos tradicionales	Cuantitativa
ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	DIMENSIONES: 1) Juegos de habilidad. 2) Juegos de precisión 3) Juegos de salto equilibrio, resistencia	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada experimental
<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la tonicidad de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco – 2023? ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales fortalece el equilibrio de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco – 2023? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la tonicidad de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial "463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco – 2023. Analizar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece el equilibrio de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 	<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente la tonicidad de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 "GENERAL OLLANTA" de Cusco – 2023. La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente el equilibrio de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 	DEPENDIENTE: Psicomotricidad	NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Descriptivo Explicativo
			DIMENSIONES: 1. Motricidad gruesa 2. Motricidad fina 3. Esquema corporal	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Pre experimental con pre y pos test. G Exp: $O_1 \text{ --- } X \text{ --- } O_2$
				POBLACIÓN: Compuesta por todos los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de edad
				MUESTRA: Conformada por 26 niños de 4 años aula verde.
				TÉCNICA DE MUESTREO: No probabilística e intencionado
				TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE. Técnica: Observación Instrumento: Escala de apreciación
				METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS DE DATOS Haciendo uso de la estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) para responder los

<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la coordinación de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023? 	<p>“GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales fortalece la coordinación de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023. 	<p>Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales fortalece significativamente la coordinación de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023</p>		<p>objetivos y la estadística inferencial para validar las hipótesis de estudio mediante el SPSS.</p>
--	--	---	--	---

18 Matriz de Operacionalización del instrumento

Variable	Dimensiones	Indicadores	Reactivos	Escala valorativa
Psicomotricidad	Motricidad gruesa	<p>1.- Identifica la forma y la manera de construir una pirámide de latas de manera correcta.</p> <p>2.-Es capaz de realizar saltos a pies juntos de manera coordinada</p> <p>3.-Realiza las actividades de lanzamiento de pelota hacia la pirámide de latas sin ningún tipo de dificultad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construye una pirámide de latas ✓ Salta la soga de manera coordinada ✓ Se ubica delante de la pirámide de latas y la derriba con la pelota 	<p>Escala de Baremo</p> <p>No lo hace = 0 Tiene dificultad = 1</p> <p>Lo hace bien = 2</p>
	Motricidad fina	<p>4.-Realiza trazos simples en el piso al preparar el juego del Plic Plac</p> <p>5.-Lanza con precisión su tejo dentro del recuadro indicado.</p> <p>6.-Salta de frente y lateralmente en un pie de acuerdo a la situación que le presente el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Toma la tiza y grafica sobre el piso ✓ Coje el tejo e identifica el casillero indicado lanzándolo correctamente. ✓ Realiza el gráfico en el piso de manera segura. 	
	Esquema corporal	<p>7.-Identifica su lateralidad de acuerdo a la procedencia de la "matachola" y se ubica de acuerdo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica correctamente al lado izquierdo o derecho del eje del juego. ✓ Se ubica adecuadamente de acuerdo a la trayectoria de la "matachola" 	

		<p>a la situación al lado izquierdo o derecho.</p> <p>8.-Toma conciencia de su eje corporal.</p> <p>9.-Se ubica adecuadamente dentro del espacio y el tiempo durante el transcurso del juego.</p>	<p>✓ Identifica el inicio y final del juego y la ubicación de la "matachola" en todo el transcurso del juego.</p>	
--	--	---	---	--

19 FICHA TECNICA

- NOMBRE DE LA PRUEBA: lista de cotejo de psicomotricidad en niños
- AUTORAS: SHARELY ATASI HUAMAN Y RINA FLORES SOLIS.
- PROCEDENCIA: Escuela Superior de Educación publico Santa Rosa - Cuco
- ESTANDARIZACIÓN: Paulina Sharely Atasi Huamán – Rina Flores Solís
- AÑO DE EDICIÓN: 2022
- ADMINISTRACIÓN: Individual
- AMBITO DE APLICACIÓN: Estudiantes de 4 años del nivel inicial
- TIEMPO DE DURACIÓN: 45 Minutos – Una hora pedagógica
- PUNTUACIÓN: Calificación manual.
- SIGNIFICACIÓN: Mide los niveles de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales.
- AREAS DE EVALUACIÓN: desarrollo psicomotriz
- USOS: Educacional
- MATERIALES:
 - TIZAS
 - TEJOS
 - PELOTA DE GOMA PEQUEÑA
 - YAXES DE PLASTICO
 - LATAS PINTADAS
 - PELOTA
 - POSTE CON CUERDA Y PELOTA HECHA DE MEDIAS
 - CUERDA
- FINALIDAD:

El instrumento de evaluación de psicomotricidad desarrollado a través de juegos tradicionales para niños de 4 años ha sido elaborado como respuesta a la necesidad de contar con un instrumento de medición que nos permita ver efectivamente las características del desarrollo psicomotor a través de los juegos tradicionales de los niños de 4 años. Este instrumento se utilizará para evaluar a los niños de 4 años ayudando a medir específicamente el desarrollo psicomotor grueso, fino y esquema corporal haciendo uso de los juegos tradicionales.

- DRECRIPCION DEL INSTRUMENTO:

Este instrumento busca cumplir con los requisitos previos e importantes para su utilidad se utilizará para medir la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución 463 “GENERAL OLLANTA” de Cusco – 2023, haciendo uso de juegos tradicionales como yaxes, kiwi, mata chola salta sogá, plic plac y se evaluará tres dimensiones las cuales son motricidad gruesa, motricidad fina, esquema corporal dentro de las cuales habrá nueve reactivos su puntuación es de 0 a 2 para la evaluación respectiva de cada niño y niña del aula de 4 años de la institución, se realizará en 6 momentos consecutivos se irá registrando los resultados por las docentes según se desarrolle cada juego.

- ✓ DESCRIPCION DEL PRECEDIMIENTO DE APLICACIÓN

El instrumento de evaluación permitirá realizar la evaluación de la motricidad gruesa, fina y el esquema corporal todo ello se realizará a través de juegos tradicionales donde las investigadoras realizarán la observación y evaluarán el desempeño de cada niño y niña, luego se anotará los resultados en el instrumento de evaluación, recordando siempre el objetivo en cada sesión y tomando en cuenta los conceptos definidos de los diversos autores que se nombra dentro del proyecto. Orientado a conocer el nivel de desarrollo psicomotriz ayudándolo a alcanzar el máximo de sus potencialidades de manera lúdica y divertida siguiendo las tradiciones de sus antepasados y contexto

VALORES 0-1.2

• 1 DIMENSION		3	-	6
• 2 DIMENSION		3	-	6
• 3 DIMENSION		3	-	6
				18

CALIFICACION DE 0-18

VALOR	RANGO
Inicio	0 - 5
Proceso	6- 11
Logrado	12-17
Destacado	18

20 Instrumento de investigación

EVALUACION DE PSICOMOTRICIDAD DESARROLLADO A TRAVES DE JUEGOS TRADICIONALES - Hoja de anotacion																										
		NOMBRES DE LOS NIÑOS																								
INSTITUCION EDUCATIVA		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
NIVEL																										
FECHA																										
PUNTUACION																										
	No lo hace = 0																									
	Lo hace con dificultad = 1																									
	Lo hace bien = 2																									
Dimensiones	Reactivos	Escala valorativa																								
Motricidad gruesa	1. Construye una pirámide de latas																									
	2. Salta la soga de manera coordinada																									
	3. Se ubica delante de la pirámide de latas y la derriba con la pelota																									
TOTAL MOTRICIDAD GRUESA																										
Motricidad fina	1. Toma la tiza y grafica sobre el piso																									
	2. Coje el tejo e identifica el casillero indicado lanzándolo correctamente.																									
	3. Realiza el recorrido en el juego de acuerdo a la situación que le presenta el juego.																									
TOTAL MOTRICIDAD FINA																										
Esquema corporal	1. Se ubica correctamente al lado izquierdo o derecho del eje del juego.																									
	2. Se ubica adecuadamente de acuerdo a la trayectoria de la "matachola"																									
	3. Identifica el inicio y final del juego y la ubicación de la "matachola" en todo el transcurso del juego.																									
TOTAL MOTRICIDAD FINA																										

22 Validación de instrumentos aprobados