

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



Tesis

**Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad
en niños de 5 años de la I.E.I N° 128, Lircay, Angaraes-2024**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Presentado por:

Yaquelin Espeza Quispe

Rosmery Aparco Espinoza

Asesor:

Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2025

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”

ii

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE



Tesis:

Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E.I N° 128, Lircay, Angaraes-2024.

Líneas de investigación:

Enseñanza-Aprendizaje Intercultural Bilingüe

Campo del conocimiento (OCDE)

Ciencias de la Educación

Autor:

Yaquelin Espeza Quispe

DNI N.º 71911993

<https://orcid.org/0009-0002-3671-8260>

Rosmery Aparco Espinoza

DNI N.º 72276032

<https://orcid.org/0009-0003-1133-1446>

Asesor:

Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga

DNI N.º 04078318

<https://orcid.org/0000-0001-6454-0979>

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2025

N.º 017-2025-AIBR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada “**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 128, LIRCAY, ANGARAES–2024**”.

Autor : **ESPEZA QUISPE YAQUELIN**
APARCO ESPINOZA ROSMERY
Carrera Profesional : **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**
Facultad : **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**
Asesor : **Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA**

Que fue presentada en fecha **15/05/2025**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **15%** al día 15 de mayo de 2025.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 15 de mayo de 2025.



**Asistente de Investigación, Responsable
de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación**

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor designado bajo Resolución Decanal N.º 244-2024-DFHCS-UDEA de fecha 09 de setiembre de 2024 de la tesis titulado: **“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 128, LIRCAY, ANGARAES-2024”** cuyos autores son las bachilleres **YAQUELIN ESPEZA QUISPE** y **ROSMERY APARCO ESPINOZA**, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lircay, 15 de mayo de 2025.



Firma

Asesor: Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6454-0979>

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 23 días del mes de mayo del año 2025, siendo las 18 horas con 00 minutos, en el Aula Magna de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Decanal N.º 136-2025-DFHCS. -UDEA de fecha 07 de abril de 2025, teniendo como Miembros de Jurado:

PRESIDENTE : Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

SECRETARIA : Mg. ELENA VELIZ PERALTA

VOCAL : Mg. FELICIANO RIVERA VERDE

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de los bachilleres: **YAQUELIN ESPEZA QUISPE** y **ROSMERY APARCO ESPINOZA** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, de la Facultad de **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**, quienes sustentan la tesis titulada: **“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 128, LIRCAY, ANGARAES-2024”**, aprobado mediante Resolución Decanal N.º 181-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 15 de mayo de 2025, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, bajo la modalidad de **TESIS**.

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por : Unanimidad Mayoría
Mención : Excelente Muy bueno Bueno Regular
Desaprobado por: Unanimidad Mayoría


En conformidad a lo actuado firmamos al pie.



.....
PRESIDENTE



.....
VOCAL



.....
SECRETARIA

DEDICATORIA

El estudio es dedicado a nuestros padres por el apoyo incondicional que nos brindaron en todo momento y ser parte de los logros que estamos obteniendo.

También a nuestros hermanos, por el apoyo que nos han brindado en todo momento ya sea económicamente o moralmente, gracias a su apoyo hemos logrado el objetivo tan ansiado.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a la universidad por darnos la oportunidad de formarnos en sus aulas universitarias y a los docentes de pregrado, por su enseñanza que nos dejaron para ser buenos profesionales en la actualidad.

Seguidamente mis más sinceros agradecimientos, al asesor de la investigación al Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga, por su tiempo valioso y guía idónea para realizar la tesis y culminar con la investigación.

También quiero agradecer a la directora y la docente del aula celeste, por abrirnos las puertas de su institución al cual representan, para realizar nuestro estudio de investigación, de la misma forma a los padres y estudiantes de la institución en mención, por la participación proactiva y ser considerados como muestra en el estudio.

Finalmente quiero agradecer a todos aquellos que no he mencionado, que de alguna forma nos han dado la mano, a través de consultas y absolviéndonos las dudas.

INDICE

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CHINTY	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I	18
PROBLEMA DE INVESTIGACION	18
1.1. Planteamiento del Problema.....	18
1.2. Formulación del Problema.....	19
1.2.1. Problema General.....	19
1.2.2. Problemas Específicos.....	19
1.3. Objetivos de la Investigación	19
1.3.1. Objetivo General	19
1.3.2. Objetivo Especifico.....	19
1.4. Hipótesis de la Investigación	20
1.4.1. Hipótesis General	20
1.4.2. Hipótesis Especifico.....	20
1.5. Justificación de la Investigación	20
1.5.1. Justificación Teórica	20
1.5.2. Justificación Práctica.....	20
1.5.3. Justificación Metodológica	20
1.6. Delimitación de la investigación.....	21
1.6.1. Delimitación espacial	21
1.6.2. Delimitación temporal.....	21
CAPÍTULO II.....	22
MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes de la Investigación	22
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	22
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	23
2.2. Marco Teórico.....	25
2.2.1. Bases Teóricas de la Variable Los juegos tradicionales.....	25

2.2.2. Bases teóricas de la variable desarrollo de la Psicomotricidad	32
2.3. Definición de Términos.....	41
CAPÍTULO III.....	44
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION	44
3.1. Identificación y conceptualización de las variables de la investigación.....	44
3.1.1. Identificación de la variable independiente (X)	44
3.1.2. Conceptualización de la variable independiente (X).....	44
3.1.3. Identificación de la variable dependiente (Y)	44
3.1.4. Conceptualización de la variable dependiente (Y).....	44
3.2. Matriz de operacionalización de variables	44
3.3. Clasificación de la investigación	47
3.3.1. Tipo y nivel de la investigación	47
3.3.2. Diseño de investigación	47
3.4. Población y muestra	47
3.4.1. Descripción de la población	47
3.4.2. Selección de la muestra	48
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
3.6. Proceso y análisis de datos.....	49
3.7. Aspectos éticos.....	49
CAPITULO IV	50
RESULTADOS Y DISCUSIONES	50
4.1. Resultados	50
4.1.1. Confiabilidad del instrumento	50
4.1.2. Análisis de datos cuantitativos	51
4.2. Contrastación de hipótesis	55
4.3. Discusiones	59
4.3.1. En relación al objetivo general.....	59
4.3.2. En relación a los objetivos específicos.....	59
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
4.4. Conclusiones	61
4.5. Recomendaciones	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	67
ANEXO A: Matriz de consistencia.....	68
ANEXO B: Operacionalización de variables	69

ANEXO C: Instrumentos de recolección de datos	71
ANEXO D: Síntesis del análisis de datos	73
ANEXO C: Consentimiento y/o asentimiento informado	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Matriz de operacionalización de variables</i>	45
Tabla 2: <i>Población de estudiantes de los 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I N°128</i>	47
Tabla 3: <i>Cantidad de estudiantes para la muestra del aula celeste</i>	48
Tabla 4: <i>Cuadro de confiabilidad</i>	50
Tabla 5: <i>Confiabilidad de la psicomotricidad</i>	50
Tabla 6: <i>Confiabilidad de la psicomotricidad fina</i>	50
Tabla 7: <i>Confiabilidad de la psicomotricidad gruesa</i>	51
Tabla 8: <i>Psicomotricidad según género en el pre test</i>	51
Tabla 9: <i>Psicomotricidad según género en el post test</i>	52
Tabla 10: <i>Psicomotricidad pre y post test</i>	53
Tabla 11: <i>Psicomotricidad fina pre y post test</i>	54
Tabla 12: <i>Psicomotricidad gruesa pre y post test.</i>	54
Tabla 13: <i>Prueba de normalidad de la psicomotricidad</i>	55
Tabla 14: <i>Estadísticos de psicomotricidad para observar el gráfico de normalidad</i>	56
Tabla 15: <i>Prueba de rangos positivos, negativos o empates.</i>	58
Tabla 16: <i>Prueba de hipótesis general</i>	58
Tabla 17: <i>Prueba de hipótesis específica 01</i>	58
Tabla 18: <i>Prueba de hipótesis específica 02</i>	59

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Las etapas del desarrollo psicomotor según las edades</i>	34
Figura 2: <i>Factores influyentes en el desarrollo psicomotor</i>	35
Figura 3: <i>Las actividades y juegos que intervienen en el desarrollo psicomotriz</i>	39
Figura 4: <i>Características de la psicomotricidad fina</i>	40
Figura 5: <i>Características de la psicomotricidad gruesa</i>	40
Figura 6: <i>Cantidad de estudiantes según género</i>	48
Figura 7: <i>Diagrama de barras de la psicomotricidad según género pre test</i>	51
Figura 8: <i>Diagrama de barras de la psicomotricidad según género post test</i>	52
Figura 9: <i>Psicomotricidad pre y post test</i>	53
Figura 10: <i>Psicomotricidad fina pre y post test</i>	54
Figura 11: <i>Psicomotricidad gruesa pre y post test</i>	55
Figura 12: <i>Histograma de normalidad de la psicomotricidad pre test</i>	56
Figura 13: <i>Histograma de normalidad de la psicomotricidad post test</i>	57

RESUMEN

La investigación se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N.º 128, de Bellavista, Lircay – 2024. tuvo un enfoque cuantitativo de tipo aplicado, de nivel explicativo y diseño pre experimental, teniendo como población a 281 estudiantes, de las cuales se ha seleccionado no probabilísticamente de forma intencional a 24 niños del aula los celestes, se consideró como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación estructurada por dimensiones de la variable psicomotricidad, para ello se ha evaluado la confiabilidad del instrumento de la variable en general y de cada una de las dimensiones, obteniendo un valor de α : 0.833, indicando una confiabilidad muy alta de acuerdo Ruiz (2002), los resultados en la psicomotricidad se han logrado mejorar a través de las diversas estrategias empleadas en los juegos tradicionales del 4% al 71% en el nivel alto, en la psicomotricidad fina se ha logrado incrementar de 4% al 58%, de forma similar en la psicomotricidad gruesa se alcanzó a mejorar de un 4% al 67%, concluyendo con la influencia significativa de los juegos tradicionales sobre la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I N.º 128, con un nivel de significancia de 0.000, siendo el valor de $p < 0.05$, en tanto las diversas estrategias de los juegos tradicionales que fueron empleados en los 18 talleres de aprendizaje han dado un efecto positivo en la psicomotricidad de los niños.

Palabras clave: juegos tradicionales, psicomotricidad, desarrollo motriz, desarrollo cognitivo.

ABSTRACT

The research was carried out with the objective of determining the influence of traditional games on the development of psychomotor skills in 5-year-old children of I.E.I No. 128, Bellavista, Lircay – 2024. It had an applied quantitative approach, explanatory level and pre-experimental design, having as a population 281 students, of which 24 children from the sky blue classroom have been intentionally selected non-probabilistically, it was considered as observation technique and as an instrument the observation sheet structured by dimensions of the psychomotor variable, for this the reliability of the instrument of the variable in general and of each of the dimensions has been evaluated, obtaining a value of α : 0.833, indicating a very high reliability according to Ruiz (2002), the results in psychomotor skills have been improved through the various strategies used in traditional games from 4% to 71% at the high level, in fine psychomotor skills it has been possible to increase from 4% to 58%, similarly in gross psychomotor skills it was improved from 4% to 67%, concluding with the significant influence of traditional games on the psychomotor skills of 5-year-old children in the I.E.I No. 128, with a significance level of 0.000, with the value of $p < 0.05$, while the various strategies of the traditional games that were used in the 18 learning sessions have had a positive effect on the children's psychomotor skills.

Keywords: traditional games, psychomotor skills, motor development, cognitive development.

CHINTY

Kay investihacyunqa ruwakurqa, ñawpaqmantapacha pukllaykunapa influencia nisqanta riqsinankupaq, pichqa watayuq warmakunapi, kay yachaywasipi I.E.I N° 128, Bellavista, Lircay – 2024. Enfoque cuantitativo, aplicado nisqayuqmi karqa, de nivel explicativo y diseño pre-experimental, karqa llapan warmakunam iskay pachak pusaq hukniyuq (281) yachapakuqkuna, chaykunamanta iskay chunka tawayuq (24) warmakuna ,qamya anqas aulamanta intencionalmente akllasqa kanku mana probabilísticamente, ichaqa técnica hina qhawarisqa karqan hinallataq qhaway hoja estructurasqa dimensiones nisqawan instrumento hina chay variable psicomotora, chaypaqmi chaninchasqa kachkan instrumentupa confiabilidadnin chay variablepa en general nisqapi chaynallataq sapa dimensionpa, chaywanmi tarisqa huk valor α : 0,833, chaymi qawachin ancha hatun confiabilidadta Ruiz (2002) nisqanman hina, chaykunam Psicomotorpi ruwasqakuna yachaykuna allinchasqa kanku imaymana estrategias nisqawan ñawpaq pukllaykunapi llamkachisqankuwan 4% manta 71% kama hatun nivelpi, allin psicomotora yachaykunapiqa atikurqa yapakuyta 4% manta 58% kama, chaynallataqmi habilidades psicomotoras brutas nisqapipas atikurqa allinchayta 4% manta 67% kama, chaymi tukukurqa punta pukllaykunapa ancha riqsisqa influenciawan kasqan 5 watayuq warmakunapa habilidades psicomotora nisqapi I.E.I N.o 128 yachay wasipi.

Sapaq simikuna: ñawpaqmanta pacha pukllaykuna, psicomotora yachaykuna, motor wiñariy..

INTRODUCCIÓN

La tesis titulada, “Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E.I N°128, Lircay, Angaraes - 2024” , representa una gran necesidad en la institución educativa debido a que los niños carecen del desarrollo psicomotor en gran parte de acuerdo al diagnóstico realizado, para ello se ha apoyado de diversos autores a nivel internacional y nacional, donde la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad infantil ha sido ampliamente reconocida en diversas investigaciones realizadas en contextos educativos, donde para Cevallos (2021) el papel de estos juegos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, los resultados demostraron que los juegos tradicionales fortalecen habilidades fundamentales como el equilibrio, la destreza manual y el control corporal, evidenciando una mejora positiva en el desarrollo integral infantil. Santana (2023) indaga el impacto de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de educación inicial, a través de un diseño cuasiexperimental y una ficha de observación alineada con el currículo de educación inicial, aplicada a 28 niños, se constató una mejora del 38% en la motricidad tras la implementación de estas actividades, los resultados enmarcan la efectividad de los juegos tradicionales como estrategias lúdicas que promueven habilidades motoras esenciales.

Por su parte, García-Ramírez y Tarazona (2022) abordaron la relevancia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del desarrollo psicomotor de niños de 3 a 5 años, su investigación de acción, con una muestra de 75 niños y 4 docentes, concluyó que estas actividades generan mejoras significativas en el desarrollo psicomotor, desde las primeras etapas de planificación hasta su implementación, consolidándose como herramientas indispensables en la formación de los infantes.

En el ámbito nacional, Cárdenas y Quiñones (2024) exploraron el impacto de los juegos tradicionales en la psicomotricidad de niños de la I.E. N.º 56105, con un enfoque cuantitativo, explicativo y aplicado, empleando un diseño preexperimental, evidenciaron una mejora significativa en el desarrollo psicomotriz, que pasó de un nivel medio a un nivel alto tras la aplicación de estas actividades, impactando positivamente en las dimensiones de motricidad, lenguaje y coordinación.

Quispe (2020) destacó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, con una metodología explicativa, aplicada a una muestra de 30 niños, se demostró que estas actividades favorecen el desarrollo de habilidades como

correr, saltar y realizar movimientos coordinados, esenciales para el progreso físico y cognitivo de los niños.

Finalmente, Rodrigo (2022) investigó la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años, mediante un diseño no experimental y un enfoque correlacional, encontró una relación moderada pero significativa entre ambas variables, los resultados mostraron que los juegos tradicionales consolidan el desarrollo de la motricidad fina, gruesa y la coordinación visomotriz, destacando su importancia en el fortalecimiento del desarrollo integral.

La tesis se ha realizado en cinco capítulos, el **primer capítulo**, se ha considerado el planteamiento del problema, la formulación, los objetivos y las hipótesis del estudio, las cuales han sido realizado considerando las variables del estudio y las dimensiones de cada uno de ellos. En el **segundo capítulo** se ha realizado el marco teórico, considerando los antecedentes y las bases teóricas desarrolladas en función a la variable de estudio, el **tercer capítulo** se ha realizado el marco metodológico y el **cuarto capítulo**, se ha desarrollado los resultados de la investigación, empleando el análisis estadístico y el análisis inferencial para la prueba de hipótesis, finalmente en el **quinto capítulo** se realizará las conclusiones y recomendaciones del estudio, acompañado de los anexos de la investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Planteamiento del Problema

En la actualidad la educación infantil está lleno de retos para los profesionales del ámbito educativo, donde involucra directamente a los docentes, padres y el gobierno donde se requiere una población estudiantil con buen estado físico y mental siendo competitivos de acuerdo a las necesidades de la sociedad, ello debe ser afrontada desde un punto de vista estratégico ya que el inicio de buenas prácticas, principios y valores parte desde la infancia.

A nivel mundial la UNICEF (2022), de acuerdo al estudio se ha mostrados resultados preocupantes para la psicomotricidad de los niños, teniendo de esta forma que por lo menos entre el 5% y el 10% de los niños presentan algún tipo de trastorno de desarrollo psicomotor, estos resultados también han mostrado que la ansiedad y depresión sucede en un 31.4%, debido al involucramiento con los aparatos tecnológicos ello ha llamado la atención, ya que los niños prefieren estar en los aparatos móviles y dejan de lado realizar actividad física, en tanto se ha mostrado de la misma forma que el 14.5% de los niños presentan una discapacidad intelectual idiopática y finalmente se ha mostrado también un 24.3% en los niños con comportamientos inadecuados, en tanto el estudios es muy importante su desarrollo ya que a través de los juegos tradicionales como estrategia se mejora la psicomotricidad de los niños.

Para González (2022), a nivel nacional los niños en la edad temprana la gran mayoría presentan algún retraso en la psicomotricidad evidenciado un 69.57%, de acuerdo al estudio realizado, debido al impacto por la pandemia, debido a que los niños se han visto afectado por el excesivo uso de los aparatos tecnológicos, los cuales han hecho que los estudiantes dejen de lado los juegos tradicionales que suelen darse normalmente desde la antigüedad.

En la I.E.I N°128 de Bellavista, se ha identificado alguna de las posibles causas que han afectado en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años, siendo uno de ellos la falta de actividades lúdicas en los juegos tradicionales en el entorno escolar y familiar, lo que limita las oportunidades de los niños para desarrollar habilidades motoras esenciales, también la creciente influencia de los dispositivos electrónicos y la falta de espacios adecuados para el juego físico ha reducido la práctica de actividades que fomenten el movimiento corporal y la coordinación.

Las consecuencias de esta situación son evidentes en los problemas de desarrollo psicomotor observados en los niños, tales como la falta de coordinación, problemas de equilibrio, dificultad para controlar el espacio y el movimiento, así como una disminución en la interacción social a través del juego físico, los que puede impactar negativamente en su

rendimiento académico y social a largo plazo, ya que las habilidades psicomotoras son fundamentales para un desarrollo integral saludable.

El diagnóstico institucional realizado en la I.E.I N°128 revela que un porcentaje significativo de niños presenta retrasos en su desarrollo psicomotor, de acuerdo a las observaciones de los docentes y las evaluaciones formativas indican que los niños que no participan en actividades físicas regulares, como los juegos tradicionales, tienen un progreso más lento en comparación con aquellos que sí lo hacen, ello refuerza la necesidad de incorporar prácticas pedagógicas que integren los juegos tradicionales en el currículo.

Para controlar este diagnóstico, el estudio pretende incorporar actividades de intervención basados en juegos tradicionales adaptados al entorno escolar, dichas actividades permitirán observar y monitorear el progreso psicomotor de los niños, midiendo indicadores clave como la coordinación, el equilibrio y la destreza, con el fin de corregir y mejorar las prácticas pedagógicas que favorezcan el desarrollo de estas habilidades motoras.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay - 2024?.

1.2.2. Problemas Específicos

- Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay - 2024?.
- Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N°128, de Bellavista, Lircay - 2024?.

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.

1.3.2. Objetivo Especifico

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N°128, de Bellavista, Lircay – 2024.

1.4. Hipótesis de la Investigación

1.4.1. Hipótesis General

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.

1.4.2. Hipótesis Especifico

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N°128, de Bellavista, Lircay – 2024.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Justificación Teórica

El objetivo del presente estudio es llenar un vacío en el conocimiento sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras y cognitivas en los infantes de cinco años, que es una etapa crítica del desarrollo para su crecimiento cognitivo y motor, si bien existen estudios sobre los efectos de los juegos en general, pocos discuten cómo la dinámica de los juegos tradicionales afecta directamente la función psicomotora, particularmente en contextos educativos rurales como la institución de nivel inicial de Bellavista, Lircay.

1.5.2. Justificación Práctica

El estudio tiene una clara relevancia práctica ya que ayuda a abordar el tema del bajo desarrollo psicomotor en niños de 5 años del I.E.I. 128, al determinar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad, se podrá diseñar e implementar estrategias pedagógicas que aprovechen estos juegos para mejorar las habilidades motoras de los niños.

1.5.3. Justificación Metodológica

El estudio permite la creación y adaptación de instrumentos específicos para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años usando los juegos tradicionales como referencia, en tanto se creará una herramienta de observación o evaluación que mida con precisión y verificar de qué manera estos juegos influyen en las habilidades motoras finas y gruesas en los infantes, el estudio se adapta mejor al estudio de la población debido a que permite una comprensión más profunda en el desarrollo psicomotor lo que permitiría una intervención educativa más localizada y efectiva.

1.6. Delimitación de la investigación

1.6.1. Delimitación espacial

El estudio estará delimitado de la I.E.I N°128 del distrito de Lircay provincia de Angaraes y región de Huancavelica de acuerdo a la siguiente información.

Nombre de la I.E.I: N°128

Distrito : Lircay

Provincia : Angaraes

Región : Huancavelica

Dirección : Av. Esmeralda 295,

1.6.2. Delimitación temporal

El estudio estará delimitado dentro del año 2024, donde se considerará hasta la ejecución de la tesis de acuerdo al cronograma de actividades propuesta para el estudio dentro del capítulo IV de la tesis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Cevallos (2021) en su tesis titulada: *“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”* en la ciudad de Riobamana, Ecuador. Cuyo objetivo fue analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años. La metodología del estudio fue de enfoque cuantitativo, de nivel exploratorio y de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 24 niños. Los instrumentos que se utilizaron fueron la ficha de observación y Test de Mabc. Como resultados obtenido fueron del Test de MABC que evalúa la detección de problemas motores de coordinación de manos y piernas se considera cuatro dimensiones, en el indicador de destreza manual que consta de tres actividades podemos demostrar que el 75% tienen agilidad para desarrollar esta actividad que es introducir monedas, el 21% no tiene esta precisión, mientras que el 4% carece de esta habilidad al introducir las monedas que es una actividad para mejorar el control de la motricidad fina y perfeccionar la habilidad de sujetar y de la ficha de observación realizada por la investigadora está dividida en 3 secciones que abarcan equilibrio, movimiento controlado y velocidad en la práctica de juegos tradicionales referente al contexto educativo y regional. En el indicador de equilibrio podemos demostrar que el 4% de niños observados nunca pueden equilibrar en un solo pie cuando juegan a las estatuas, mientras que el 42% a veces lo hace, y el 54% de ellos siempre ha demostrado tener buen equilibrio. Los niños no pueden pararse o equilibrarse en un solo pie, porque es importante aclarar que los niños a los cuatro años no poseen un equilibrio formado y en conclusión de investigación al analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz puede determinar que tiene relación con la práctica educativa ya que ambos se pueden poner en práctica acciones físicas que permiten a los niños, no solo su cuerpo sino también su mente, especialmente con todos los movimientos que de manera coordinada realice el niño.

Santana (2023) realizó un estudio titulado: *“Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 4 a 5 Años de Educación Inicial”* en la ciudad Ambato, Ecuador. Cuyo objetivo fue determinar los diferentes juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. La metodología de esta investigación posee un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación cuasi – experimental, un alcance exploratorio - descriptivo. La muestra estuvo constituida por 28

niños/niñas de educación inicial II. El instrumento en la investigación se utilizó la técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación con una escala valorativa del currículo de educación inicial que consta de 10 ítems que fue aplicada como un pre y post test. Los resultados obtenidos han sido que se lograron tener en la aplicación de la ficha de observación con escala del currículo de educación inicial dirigida a 28 niños de 4 a 5 años que pertenecen a la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” la cual se indica a continuación en diez ítems establecidos y en conclusión hay la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa y posterior a la aplicación de juegos tradicionales se demostró por medio de un porcentaje entre el pre y el post test que se aplicó a los niños de 4 a 5 años se obtuvo un 38 % de mejoría en la motricidad en base a la aplicación de juegos tradicionales por lo que los niños se centran en realizar actividades para mejorar este desarrollo logrando en la mayoría un avance.

García-Ramírez y Tarazona (2022) en su revista titulada: *“La importancia del juego tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años”* en Ecuador, el objetivo fue propuesto con la finalidad de dar a conocer su rol principal para fortalecer el desarrollo psicomotor en los infantes en dichas edades, La metodología aplicada en la investigación fue una investigación de acción, constituida por 75 niños y 4 docentes, teniendo como resultados que en el etapa de planificación los niños tienen un bajo desarrollo psicomotriz, mientras que en las demás etapas del desarrollo se enfocaron en potenciar a través del diagnóstico determinado, llegando a concluir que las estrategias empleadas en los juegos tradicionales son importante en el desarrollo psicomotor debido a que se observa una mejora significativa en los infantes.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cardenas y Quiñones (2024) en su tesis titulada: *“Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Psicomotricidad en Niños de la Institución Educativa N° 56105 Yanaoca Canas Cusco – 2023”* en la ciudad de Cusco, Perú. Cuyo objetivo fue 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. 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 (sig. = 0.000, media = 10.448) y sus dimensiones (sig. = 0.000, media = 3.621), (sig. = 0.000, media = 3.172) y (sig. = 0.000, 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.

Quispe (2020) en su tesis titulada: *“La Práctica de Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I. Santa Rosa del Distrito de Mañazo – 2017”* en la ciudad de Puno, Perú. Cuyo objetivo fue, el objetivo de la investigación fue Determinar la influencia de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años, la metodología del estudio fue de enfoque cuantitativo y diseño descriptivo de tipo explicativo, que permite identificar las causas que ocasionan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, la población estuvo definida por todos los niños matriculados en la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo, y la muestra es de 30 niños de la sección de 5 años, la recolección de datos se realizó mediante la utilización de una ficha de observación para cada variable y en conclusión, existe una influencia de 61.6% de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años puesto que los juegos tradicionales son un medio importante para desarrollar habilidades motrices como de saltar, correr y caminar, además de realizar movimientos coordinados del cuerpo que dependen de la fuerza y resistencia del músculo.

Rodrigo (2022) en su tesis titulada: *“Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022”* en la ciudad de Lima, Perú. Cuyo objetivo fue Identificar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública Urubamba 2022. La metodología de la investigación que se empleada contemplo el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, considerando el diseño no experimental, descriptivo que buscaba el nivel de correlación entre la variable juego tradicional y desarrollo psicomotriz. La muestra estuvo constituida por 52 niños y niñas de una institución pública Urubamba 2022. Los instrumentos se empleo fue el cuestionario y como técnica de la encuesta. Los resultados en el cual se empleó el Coeficiente de Correlación de Pearson, el cual arrojó valores de 0.476, ello se traduce en una correlación moderada entre las variables. Así mismo se logró obtener un p valor = .000, menor a .001, por ende, la relación entre las variables es muy significativa, en función a los resultados hallados se acepta la hipótesis determinada y en conclusión de que el juego tradicional consolida el

fortalecimiento de la motricidad fina, gruesa y coordinación viso motriz en niños de 5 años en una institución pública Urubamba 2022.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Bases Teóricas de la Variable Los juegos tradicionales

2.2.1.1. Los juegos tradicionales. Regina (1999), los juegos tradicionales son actividades recreativas transmitidas de generación en generación, vinculadas a la cultura y costumbres de una comunidad, por lo que fomenta la interacción social, creatividad y desarrollo físico, siendo herramientas educativas que potencian habilidades motrices, cognitivas y emocionales, para entender realmente estos juegos, no basta con un análisis superficial; al profundizar, se descubre su relación con la cultura, el contexto histórico y las personas que los practican, estas características reflejan aspectos históricos y sociales clave que nos permiten comprender tanto los juegos como la historia y cultura de los pueblos.

Así mismo, Sarmiento (2008), los juegos tradicionales forman parte integral de la cultura popular y en la mayoría de los casos, se transmiten de manera oral, desde los antepasados, los padres y otros miembros de la comunidad quienes a través de relatos, preservan la memoria de estos juegos, evidenciando su existencia en tiempos pasados.

De acuerdo con Pérez (2011), es determina como aquellos que han perdurado a lo largo del tiempo, transmitiéndose de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, manteniendo su esencia a pesar de posibles variaciones, donde los juegos no están registrados en libros específicos ni disponibles en tiendas de juguetes, pero han sobrevivido gracias a la transmisión oral y su papel en la cultura popular.

También para Brown (1990), los juegos tradicionales, especialmente los andinos, representan una forma de comunicación entre los niños, facilitando la expresión de su mundo interior, las cuales son a través de estos juegos, los niños tienen la oportunidad de descubrir nuevas formas de jugar y crear sus propias reglas, las cuales respetan en conjunto

2.2.1.2. Importancia de los juegos tradicionales. Para García-Ramírez y Tarazona (2022), los juegos tradicionales han adquirido una relevancia cultural que los ha convertido en valiosas herramientas pedagógicas y didácticas dentro de los sistemas educativos, las cuales contribuyen significativamente a la formación de valores importantes como la solidaridad, el compañerismo y el respeto, al fomentar la interacción y cooperación entre los participantes, a través de estas actividades, los estudiantes no solo aprenden a trabajar en equipo, sino que también desarrollan un sentido de pertenencia y aprecio por su cultura y por los demás, de esta forma representan una herramienta educativa, sino que también fortalecen el tejido social y cultural de las comunidades.

Así mismo, Ramos y Maya (2022), los juegos infantiles son fundamentales en la vida de los niños desde sus primeros días, ya que a través de ellos se impulsan sus capacidades físicas, intelectuales y sociales, donde los pequeños empiezan a explorar e interactuar con su entorno, lo que les permite conocer y comprender el mundo que los rodea, el juego no solo entretiene, sino que también facilita el desarrollo de habilidades esenciales para su crecimiento integral.

También, Ardila-Barragán (2021), el juego tradicional es un valioso recurso educativo que facilita el desarrollo físico, emocional y social del niño, a través de estas actividades, se promueve la identidad cultural, permitiendo que los niños se conecten de forma más activa y significativa con su entorno, el tipo de juego no solo fomenta la interacción con otros, sino que también refuerza las raíces culturales y el sentido de pertenencia a una comunidad, al ser partícipes de estos juegos, los niños aprenden sobre su cultura de manera lúdica, lo que favorece una comprensión más profunda y dinámica de su entorno local, donde los juegos ayudan a fortalecer su bienestar integral al promover el movimiento físico y las relaciones afectivas.

2.2.1.3. Juegos de Exterior. Según el Ministro de Educación (2010) que muchos educadores y padres consideran que “jugar” consiste en que los niños sigan las indicaciones de un adulto para realizar una actividad entretenida. Por ejemplo, los adultos pueden sugerirles “jugar a hacer palmaditas y zapatear”, generalmente con fines educativos o recreativos, por otro lado, sin embargo, en esta guía es crucial entender que las actividades recreativas propuestas por los adultos no deben considerarse como “juego” en el sentido más puro, al menos no como “juego libre”, el juego libre es una actividad espontánea que surge de la iniciativa del niño, basado en sus intereses y necesidades personales para crear su propia experiencia.

2.2.1.3.1. El Escondite. Así mismo, Medina (2017), el escondite, también conocido como escondidas, escondidillas o escondedero, es un juego universal que ha entretenido a niños de todas las generaciones alrededor del mundo, donde el disfrute realmente de este juego, debe tener la seguridad de que encontrará a quien busca, lo cual no ocurre hasta los 3 o 4 años. Jugar antes de esta edad podría generar miedo y ansiedad. Es un juego adaptable, que se puede disfrutar tanto en familia como con amigos, y en diversos entornos, como la casa o el parque, sin necesitar más que el deseo de jugar.

- **Beneficios del juego.** Según la autora Perez (2024) menciona las siguientes beneficios del juego.
 - ✓ La memoria de trabajo, permite recordar ciertas reglas y mantenerlas presentes mientras se participa en el juego.

- ✓ La capacidad de absolver respuestas y el autocontrol son necesarios para no mirar mientras se cuenta o para quedarse en silencio al estar escondido.
- ✓ La habilidad de monitorear, ayuda a evaluar si el escondite seleccionado es adecuado.
- ✓ La flexibilidad y la creatividad, permiten no repetir el escondite o cambiarlo si se descubre que no es el mejor.
- ✓ La atención, es clave para hacer un rastreo visual eficaz al buscar.
- ✓ La planificación, es fundamental para llevar a cabo una búsqueda organizada y eficiente.
- ✓ La rapidez de respuesta, es importante para gritar el nombre de la persona cuando se la descubre.

2.2.1.3.2. La Rayuela. Según la autora Hurtado (2010), la rayuela es un juego infantil muy popular que presenta diversas versiones y variaciones en sus reglas. Consiste en dibujar una serie de casillas en el suelo, ya sea con tiza o en la arena, y numerarlas con cifras o letras. Los jugadores, siguiendo un orden previamente sorteado, toman turnos para lanzar una piedra plana o tejo, con el objetivo de que este no ruede al caer en una de las casillas.

- **Beneficios.** De acuerdo con Sanchez (2023), el juego de la rayuela mejora habilidades físicas, cognitivas y sociales, promoviendo coordinación, concentración y cooperación.
 - ✓ **Desarrollo físico:** Jugar a la rayuela es una excelente actividad física para los niños ya que mejora su equilibrio, coordinación, fuerza y flexibilidad, favoreciendo el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas mientras saltan, se agachan y se equilibran en un pie, siendo muy esencial para su desarrollo.
 - ✓ **Desarrollo cognitivo:** La rayuela también contribuye al desarrollo cognitivo infantil, mejorando la concentración y la memoria a corto plazo al recordar la secuencia de números y los patrones de salto, la cual estimula el pensamiento crítico al experimentar con distintas formas de saltar y superar obstáculos.
 - ✓ **Desarrollo social:** Jugar a la rayuela con otros niños promueve la interacción social, permitiendo colaborar para crear variaciones del juego o establecer reglas justas, fomentando el respeto, la tolerancia y la capacidad de esperar su turno mientras apoyan a sus compañeros de juego.

2.2.1.3.3. Las Canicas. De acuerdo con Castillo (2014), el juego consiste en hacer un pequeño hoyo en el suelo, llamado hoyo, y desde el extremo opuesto los jugadores lanzan sus canicas con el objetivo de ganar las del oponente. El circuito tiene varias metas: "bola" (golpear la canica del rival), "pie chico" (golpearla y que queden a una distancia menor al tamaño del

pie), "pie bueno" (nueva distancia, pero ahora con un pie entre ambas), y finalmente "tute", "retute", "matute" (lograr tres impactos consecutivos). Si el jugador mete su canica en el hoyo, gana la del adversario; si falla en algún tiro, cede el turno.

Beneficios. Según Sanchez (2019), antes de aprender a jugar canicas, menciona los 9 beneficios clave para estimular el desarrollo en los niños.

Desarrollo de la imaginación: Para golpear las canicas de otros jugadores, se requiere imaginar formas efectivas de hacerlo, la cual ayuda a los niños en el futuro a resolver diferentes problemas.

Desarrollo de la motricidad fina: Jugar a las canicas fortalece la coordinación entre músculos y ojos, ya que los dedos se utilizan para golpear las canicas de diversas formas.

Coordinación óculo manual: Esta habilidad cognitiva permite realizar tareas usando manos y ojos simultáneamente, al lanzar las canicas se emplea ambos siendo necesario para lograr vencer al oponente, la cual permite desarrollar sus habilidades de pensar y razonar.

Desarrollo social: Al jugar canicas en grupo, los niños aprenden a ser más sociables y comprenden que lo más importante no es ganar, sino disfrutar la actividad.

Desarrollo físico corporal: El juego de canicas promueve el movimiento constante, la cual ayuda a combatir el sedentarismo infantil.

Diversión: Las canicas ofrecen diversión, lo cual es fundamental para los niños, ya que a esa edad buscan disfrutar del juego.

Aprendizaje de reglas: El juego permite establecer y respetar reglas, enseñando a los niños la importancia de seguir reglas para participar dentro del juego con las canicas.

Pensamiento táctico y estratégico: La estrategia es esencial para ganar, los niños mejoran su pensamiento táctico y estratégico a través de la práctica y aprendizaje de otras ideas.

Estimulación de la creatividad: Al lanzar las canicas mejora la creatividad, impulsando a los niños a innovar para vencer a sus oponentes, el cual estimula ser perseverantes por aprender desarrollar sus habilidades.

2.2.1.3.4. El Trompo. Según la autora Navas (2019), el trompo, también conocido como perinola o peonza, es un juguete con miles de años de historia, han hallado versiones de arcilla de hace 4.000 años cerca del río Éufrates, y se menciona en textos clásicos como la Eneida de Virgilio, en el Museo Británico, hay una inscripción del año 1.250 a.C. donde un niño ofreció juguetes, poniendo un trompo, al dios Zagreo, donde Ovidio lo mencionó en sus poemas y Platón lo utilizó como metáfora del movimiento. El trompo se juega en diversos países como China, Japón y muchos de América Latina, existía antes de la conquista, donde

los indígenas hacían bailar sus trompos llamados cushpis, en Cotacachi, este juego es parte de un evento con música, comida y premios, e incluye variantes como golpear una bola de madera con un trompo mientras otro jugador lo sostiene, siendo un juego que trasciende el tiempo y las culturas.

Beneficios. Para Sanchez (2023), el trompo es un juego tradicional que, además de ser divertido, favorece el desarrollo físico, mental y social en los niños.

- **Estimula la creatividad e imaginación:** permite expresar su creatividad e imaginación al inventar juegos, trucos y desafíos, siendo un juguete versátil que ofrece numerosas posibilidades para explorar el movimiento, espacio y el equilibrio.
- **Desarrolla la habilidad motriz y la coordinación:** El juego del trompo involucra la actividad física, requiriendo fuerza, destreza y agilidad, donde fortalecen sus músculos, articulaciones y sistema nervioso, mejorando tanto la motricidad fina como la gruesa y aprendiendo a coordinar sus movimientos.
- **Fomenta la socialización y el respeto a las normas:** Jugar al trompo en grupo promueve la socialización, la cooperación y la competencia sana, aprenden a respetar las reglas, aceptar victorias y derrotas, y valorar el esfuerzo y el trabajo en equipo.

2.2.1.3.5. La Cuerda o Saltar la Soga. Canales (2017) quien afirma describe el salto de cuerda como una habilidad motora que combina el movimiento circular de la cuerda con el desplazamiento vertical del saltador, el movimiento vertical debe sincronizarse con el giro angular de la cuerda, el cuerpo actúa como un proyectil, sujeto a las leyes del movimiento, mientras que la cuerda se convierte en un volante dinámico, obedeciendo las leyes del movimiento rotatorio, al saltar la cuerda involucra tanto el control del cuerpo como el manejo de la cuerda, integrando principios físicos que rigen los movimientos lineales y rotativos.

2.2.1.3.6. Beneficios: La autora Castro (2019) define que saltar a la comba no solo es una forma de entretenimiento para tus hijos, sino que también ofrece al menos 8 beneficios.

- ✓ Mejoran su resistencia y aumentan su flexibilidad.
- ✓ Experimentan satisfacción personal.
- ✓ Liberan adrenalina.
- ✓ Es un ejercicio integral.
- ✓ Desarrollan mejor coordinación.
- ✓ Mejoran el equilibrio y los reflejos.

- ✓ Mantienen una excelente condición física.
- ✓ Es una forma divertida de ejercitarse.

2.2.1.3.7. La Gallinita Ciega. Según Oliver (2017), el juego de la gallinita ciega es muy popular en diversas regiones del mundo y comparte similitudes con dos juegos clásicos, el escondite y el pilla-pilla, a diferencia de estos, la gallinita ciega' requiere al menos cuatro jugadores y una prenda textil para vendar los ojos del jugador que debe "ligar". Tradicionalmente se usaba un pañuelo para cubrir los ojos, pero si no está disponible, cualquier prenda como una camiseta o sudadera puede servir para el mismo propósito.

Explicación del juego. Según Peralta et al. (2014), en este juego, quien se la queda es vendado y se le dan varias vueltas mientras los demás cantan la canción tradicional, gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido. Luego, debe atrapar a uno de sus compañeros y, al tocarlo, adivinar su identidad. Si acierta, cambiarán de roles, pero si falla, el monitor elegirá quién será el próximo en quedar. Las reglas son: no se puede salir de un espacio designado para facilitar la tarea de quien está vendado, y si alguien se deja atrapar intencionadamente, será eliminado por hacer trampa.

Beneficios. Según Sanchez (2019), el juego ofrece beneficios como:

- ✓ **Equilibrio:** El oído interno es clave para mantener el equilibrio del cuerpo, al vendar los ojos, el oído se convierte en el principal sentido para lograrlo.
- ✓ **Fortalece la confianza en los compañeros:** Este juego en equipo ayuda a los niños a entender la importancia de la colaboración entre compañeros.
- ✓ **Mejora la percepción del espacio:** Con los ojos cubiertos, los niños desarrollan su capacidad para identificar objetos y sonidos, ubicando su origen y distancia.
- ✓ **Favorece la agilidad y los reflejos:** La "gallinita ciega" debe estar atenta a los ruidos para atrapar y reconocer a sus compañeros.
- ✓ **Fomenta la diversión saludable y en equipo:** Este juego, ideal para todas las edades, puede practicarse al aire libre o en interiores.
- ✓ **Favorece el ejercicio físico:** Se recomienda jugar en superficies planas para evitar lesiones, especialmente al jugador que tiene los ojos vendados.
- ✓ **Beneficia la inclusión de niños con discapacidades visuales:** Es un excelente juego para niños con discapacidades visuales, recomendando que formen parejas para mayor seguridad.
- ✓ **Desarrolla la atención táctil:** El tacto, a menudo subestimado, se estimula y fortalece a través de este juego.

2.2.1.4. Dimensiones. De acuerdo al estudio de Cuellar (2024), las dimensiones son para los juegos tradicionales son agrupadas desde tres puntos de vistas las cuales son.

Juegos individuales. Son aquellos juegos donde el niño se desenvuelve por sí solo demostrando sus habilidades y destrezas al momento de la participación, donde son establecidas ciertas reglas y de esa forma las actividades permiten al niño desarrollar su creatividad y autonomía, explorando su entorno y la autonomía del infante, en este tipo de entretenimientos y actividades lúdicas, el infante tiene la oportunidad de fomentar y fortalecer su autonomía, creatividad y destrezas motoras finas y gruesas, dado que cuenta con el absoluto dominio y apoyo en la dirección de la tarea, también promueve el desarrollo de la concentración y la habilidad para resolver problemas de forma autónoma y al mismo tiempo que potencia la coordinación óculo-manual al interactuar con diferentes objetos y materiales.

Juegos grupales. Los juego grupales vienen hacer las actividades entre varios niños donde participan de manera simultánea, donde se participa con la cooperación por los grupos o también no necesariamente colaborando entre ellos, sino que pueden estar compitiendo o realizando tareas de forma paralela, los juegos en grupo promueven la interacción y socialización con su entorno y promueve el liderazgo natural donde se emplea la observación y la imitación de los compañeros, así como el desarrollo de habilidades de comunicación y coordinación entre ellos, de la misma manera la interacción se hace más fluida como en los juegos colectivos, los niños aprenden a compartir el espacio y respetar turnos.

Juegos colectivos. Los juegos colectivos requieren la participación coordinada de varios niños trabajando en conjunto para lograr un objetivo común, como en los deportes de equipo o actividades cooperativas, se han cho esenciales para el desarrollo social y emocional, ya que fomentan la colaboración, la empatía y la resolución conjunta de problemas, también los juegos colectivos refuerzan la coordinación motora gruesa y fina, donde se siguen las reglas de la capacidad de seguir reglas y aceptar tanto el éxito como el fracaso en equipo.

2.2.1.5. Teoría para los juegos tradicionales. El marco teórico que sustenta en este estudio se basa en autores como Vygotsky (1978) con su teoría del desarrollo desde una perspectiva sociocultural.

El marco teórico que sustenta en este estudio se basa en autores como Vygotsky (1978) con su teoría del desarrollo desde una perspectiva sociocultural.

Su teoría sociocultural, incorpora el método genético, que pone énfasis en el análisis del origen de los procesos psicológicos en el individuo, aborda la relación entre pensamiento y lenguaje, así como el uso de instrumentos y signos como mediadores en la comprensión de los procesos sociales, también destaca la existencia de un nivel de desarrollo real y uno potencial

de las funciones mentales, los cuales sirven para definir la zona de desarrollo próximo, por último se resaltan las implicaciones educativas de esta teoría, sugiriendo aplicaciones prácticas en el ámbito educativo, lo que subraya su relevancia en el desarrollo del aprendizaje y en la intervención pedagógica, en su conjunto estos aspectos ofrecen una comprensión integral de los procesos mentales y su evolución en un contexto social.

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky tiene importantes implicaciones para la educación y la evaluación del desarrollo cognitivo, basados en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que destacan el potencial del niño, son una valiosa alternativa a las pruebas estandarizadas de inteligencia, las cuales se centran principalmente en los conocimientos ya adquiridos, gracias a esta perspectiva sociocultural y flexible, muchos niños se benefician de una evaluación más ajustada a sus capacidades futuras, siendo una de las principales contribuciones de esta teoría es el énfasis en el aspecto social del desarrollo, sostiene que el desarrollo de los niños en una cultura no debe considerarse como un estándar aplicable a otras culturas, ya que los contextos sociales influyen en el crecimiento de manera diversa. Esto resalta la importancia de tener en cuenta las diferencias culturales al evaluar el desarrollo infantil.

2.2.2. Bases teóricas de la variable desarrollo de la Psicomotricidad

2.2.2.1. Definición de psicomotricidad. Es conceptualizada desde dos puntos de vista mediante las actividades físicas y mentales destacando los aspectos emocionales, cognitivos y sociales, desarrollando una interacción efectiva con su entorno por lo que se tiene un desarrollo motriz grueso como correr, saltar y mantener el equilibrio y desarrollo motriz fino como dibujar o manipular objetos pequeños, la cual involucra el desarrollo físico, coordinación del cuerpo con pensamiento y emociones, integrando sentidos, lateralidad, percepción espacial y organización temporal de acuerdo a estudio los primeros años de vida, el desarrollo psicomotor es fundamental para el aprendizaje, autonomía, socialización y bienestar del niño, desarrollar las bases para aprender más complejos académicos y sociales (Ministerio de Educación, 2023).

Para Vásquez (2023), la psicomotricidad es la capacidad de los niños para conectar sus pensamientos y sentimientos con sus movimientos, en lo que se involucra el uso de su cuerpo para realizar actividades como correr, saltar, dibujar o manipular objetos pequeños, también ayuda a los niños a desarrollar su mente y emociones a través del juego y la interacción con otras personas, así como a moverse bien, mantener el equilibrio y comprender el espacio que los rodea.

2.2.2.2. Evolución e historia. Según Mendieta et al. (2017) define como introducción, se puede afirmar que el trayecto desde el origen de la psicomotricidad hasta el presente es

considerado estrecho por algunos y extenso por otros, la disciplina comenzó a estudiarse en el siglo XIX, se enfocó inicialmente en los trastornos motores y su relación con las conductas humanas, principalmente a través de la transmisión oral de ideas, existen científicos dedicados a la investigación del comportamiento psicomotor, esta área aún se encuentra en un plano secundario, en España, la terapia psicomotriz no está suficientemente regulada, dejándose en manos de los profesores de educación física, quienes, a pesar de su valiosa labor pedagógica, tienen limitaciones profesionales, donde la Actividad Física y Salud están desafiando los paradigmas en el tratamiento de diversas patologías, mientras que, en Argentina, la especialidad de psicomotricista ha avanzado significativamente en la construcción de una carrera profesional sólida.

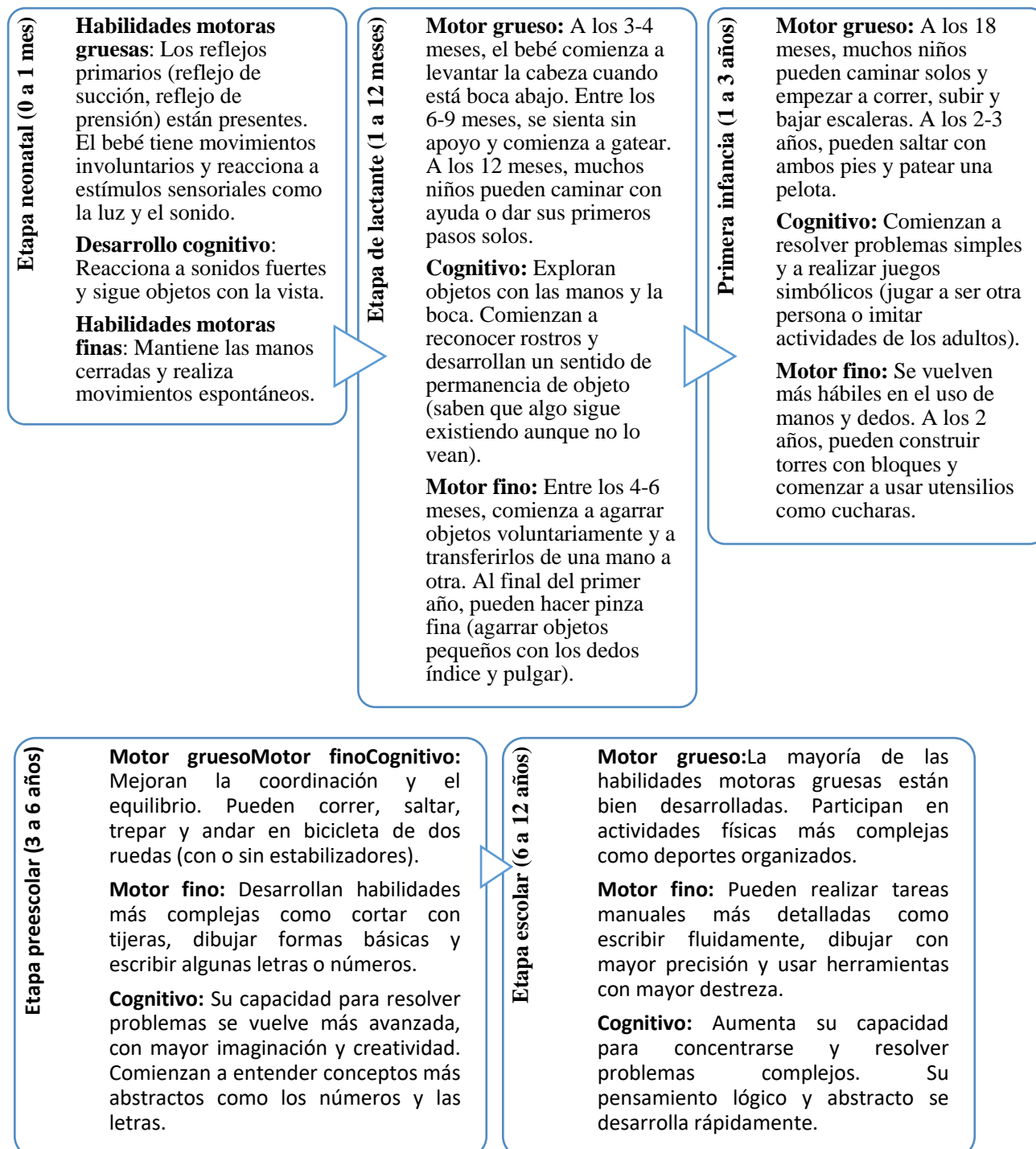
Así mismo, Camina (2013) menciona que fines del XIX y a principios del XX, el ser humano era considerado como una estructura anatómica y fisiológica, los importantes descubrimientos ocurridos desde principios del siglo XX han dejado al descubierto las deficiencias de los modelos tradicionales. Dupre fue el primer autor en utilizar el término psicomotor en 1920 basándose en su investigación sobre la debilidad mental y motora, en el estudio sobre la debilidad motora, observó que cuanto más estudiaba los trastornos del movimiento en pacientes psiquiátricos, más gente se convencía de que existía una estrecha conexión entre las anomalías mentales y las motoras.

2.2.2.3. Importancia de la psicomotricidad. Para Santi (2019), la importancia del desarrollo desde la infancia radica en los primeros años de vida ya que son cruciales para el crecimiento integral de una persona, y es sabido que si se guía de una buena manera desde la infancia los niños se marcan para toda la vida con un buen mental y físico, en tanto el desarrollo del infante no puede verse como una fase aislada, sino como un proceso continuo que enmarca la maduración de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, socioemocionales y de autocontrol, los factores sociales y culturales, que moldean al individuo, tomando la idea de Vygotsky, el desarrollo humano está profundamente determinado por la cultura y las relaciones sociales, y la educación desempeña un papel fundamental en este proceso siendo de importancia tener en cuenta que cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo, lo que hace necesario respetar los tiempos individuales para favorecer un crecimiento saludable y equilibrado.

2.2.2.4. Etapas del desarrollo psicomotor. Según Jiménez (2016), las etapas del desarrollo psicomotor son fases de acuerdo a las edades de los niños.

Figura 1

Las etapas del desarrollo psicomotor según las edades



Fuente: Jiménez (2016).

2.2.2.5. Estrategias de la psicomotricidad en el aula. Para Jiménez (2016), el desarrollo psicomotor en los niños sigue un proceso evolutivo que involucra tanto habilidades motoras gruesas como finas, las cuales se desarrollan en función de la edad, el entorno y las oportunidades de interacción con el mundo, apoyados en Vigotsky y Piaget, este proceso se caracteriza por una creciente capacidad de los niños para coordinar movimientos, manipular objetos y controlar su cuerpo de manera intencional.

Durante los primeros años de vida, las habilidades motoras gruesas, como gatear, caminar y correr, se desarrollan antes que las habilidades motoras finas, como agarrar pequeños objetos o manipular herramientas de escritura, los niños de 3 a 5 años, también se observa una progresiva mejora en su capacidad de correr saltar y mantener el equilibrio lo que les permite participar en actividades físicas más compleja.

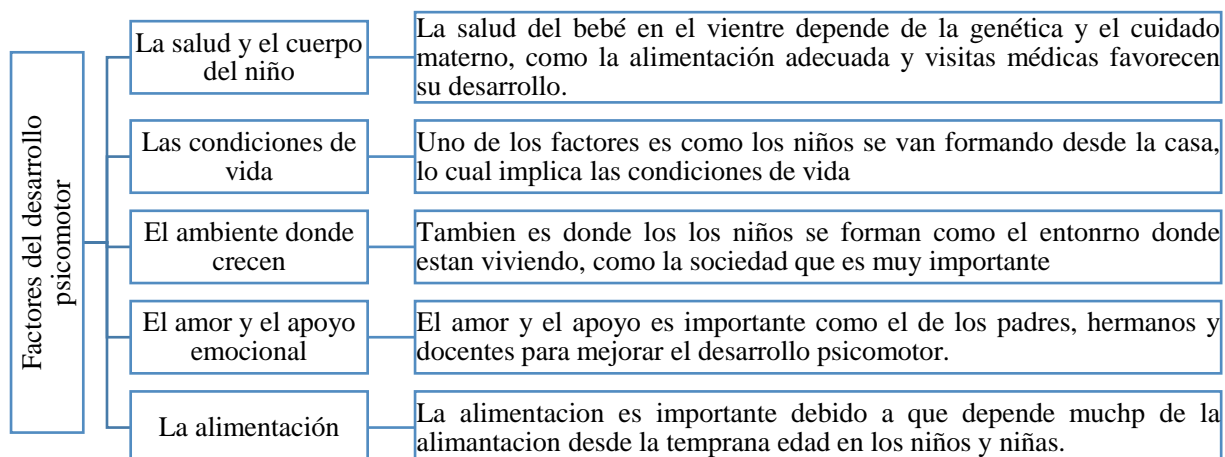
El entorno familiar, social y educativo juega un papel crucial en este proceso, los factores como la nutrición y el acceso a espacios para moverse libremente y la interacción con otros niños favorecen o limitan el desarrollo psicomotor, también el juego y las actividades lúdicas son esenciales para reforzar tanto el desarrollo físico como el cognitivo.

Si bien cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo, es fundamental ofrecerles un entorno que favorezca la práctica constante de actividades que promuevan tanto el movimiento grueso como el fino, lo que a su vez fomenta su seguridad y autoconfianza.

2.2.2.6. Factores influyentes en el desarrollo psicomotor. Para Raudsepp et al., (2008), existen muchos factores que intervienen que intervienen en el desarrollo motor de los niños, de los cuales son clasificados cinco como principales.

Figura 2

Factores influyentes en el desarrollo psicomotor.



Fuente: Raudsepp et al., (2008),

2.2.2.7. Desarrollo de la psicomotricidad. Para Velasco (2017), los niños en el desarrollo de la psicomotricidad por lo general se da en una edad de 0 a 6 años, por lo que estamos hablando de cómo el niño va obteniendo habilidades o destrezas de manera constante a través de su crecimiento, lo cual comprende también la maduración de las estructuras nerviosas, tales como el cerebro, la médula, los nervios y los músculos, así como el aprendizaje que va absorbiendo del mundo que lo rodea.

En el periodo neonatal. El recién nacido se caracteriza por tener un tono muscular flexible que le permite adaptarse a su nuevo entorno, y presenta pocos reflejos, los cuales son inconscientes y automáticos, ya que aún no controla sus movimientos de manera voluntaria, en esta etapa sus sentidos, como el oído, el tacto, la visión, el gusto y el olfato, comienzan a desarrollarse con mayor intensidad, permitiéndole percibir y responder gradualmente a los estímulos del mundo que lo rodea, sentando las bases para su desarrollo sensorial y motor futuro.

A una edad de 2 a 3 meses. El bebé ya es capaz de mover sus brazos y patear con mayor fuerza y voluntad, mostrando un control más activo sobre sus movimientos, dentro de esta etapa comienza a desarrollar la fijación ocular, siguiendo objetos con la mirada y logrando reconocer a su madre. También se lleva la mano a la boca, lo cual es parte de su exploración inicial del mundo y una forma de autoconocimiento, también empieza a hacer presión con los dedos, evidenciando un desarrollo en la motricidad fina, por último, muestra alegría y sonríe ante estímulos de cariño, una respuesta emocional que fortalece el vínculo con sus cuidadores y refleja un avance en su interacción social temprana.

A una edad de 4 a 6 meses. El bebé demuestra un notable avance en sus habilidades motoras y sensoriales, donde al ser colocado boca abajo, es capaz de levantar la cabeza apoyándose en sus codos, fortaleciendo así su cuello y parte superior del cuerpo, con su constante exploración, se lleva los pies a la boca y mantiene la mirada en su entorno, observando con atención todo lo que lo rodea, se esfuerza considerablemente para intentar sentarse, evidenciando su deseo de mayor autonomía, también comienza a observar sus manos con curiosidad y a coger objetos, desarrollando así su coordinación y precisión, cuando el estimulado balbucea algunas vocales, lo que marca el inicio de su desarrollo vocal y reconoce a familiares, mostrando su capacidad para identificar rostros cercanos y da inicio a la etapa del suelo, donde explora cada vez más su espacio y sus capacidades motrices.

A una edad de 7 a 8 meses. El bebé presenta un notable avance en su tono muscular, especialmente en el cuello y la espalda, lo que le permite permanecer sentado sin apoyo durante periodos más largos, muestra mayor autonomía y comprensión al ser capaz de quitarse una

sábana si se la colocan encima, un indicativo de su curiosidad y desarrollo motor, en esta etapa ha mejorado considerablemente su habilidad para manipular objetos, avanzando en la motricidad fina mientras explora activamente su entorno con las manos, por lo que también ha logrado perfeccionar el gateo, desplazándose sin dificultad y ampliando así sus posibilidades de exploración. Finalmente, inicia la pronunciación de sílabas, lo que representa un paso importante en su desarrollo lingüístico y una manera de interactuar cada vez más con quienes lo rodean.

A una edad de 9 a 12 meses. El bebé ha mejorado significativamente su prensión, permitiéndole coger objetos más pequeños con precisión, lo que refleja un desarrollo avanzado de la motricidad fina, donde el niño comienza a pronunciar bisílabos, consolidando su capacidad de comunicación y demostrando sus primeros intentos de lenguaje, por lo que reconoce su nombre e imita sonidos, evidenciando su comprensión y respuesta a los estímulos auditivos, en esta edad también es capaz de comprender las negaciones y afirmaciones, lo que indica un avance en su comprensión del lenguaje, también ya puede sujetar el biberón por sí mismo y muestra apego a sus seres cercanos, extrañándolos cuando no están presentes, donde se encuentra en la etapa de preparación para la bipedestación, y hacia los 10 meses, muchos bebés ya pueden mantenerse en pie sin ayuda, preparándose para los primeros pasos y una mayor independencia en su exploración del entorno.

A una edad de 1 año. A esta edad ya comienza a dar sus primeros pasos y a deambular con curiosidad, donde también ya iniciando una etapa de exploración más activa y su motricidad fina también ha mejorado, permitiéndole coger objetos pequeños utilizando el pulgar y el índice con una prensión completa donde disfruta al lanzar objetos con precisión, en tanto puede introducir en envases, lo cual es tanto un juego como una práctica de coordinación, siendo ya capaz de reconocer a sus familiares cercanos, mostrando alegría y seguridad en su presencia, también comprende órdenes simples y empieza a comunicarse verbalmente, logrando decir entre 3 y 4 palabras lo que enriquece su interacción con el mundo que lo rodea.

A una edad de 2 años. El niño se vuelve más activo y sociable, disfrutando de juegos en los que puede correr con entusiasmo. Su habilidad motriz le permite subir escaleras con confianza, demostrando su control y fuerza en las piernas, donde ya desarrolla destrezas manuales, como pasar las páginas de un libro y sostener un lápiz, lo cual marca un avance en su coordinación fina. Su lenguaje se ha ampliado considerablemente; habla mucho y entiende casi todo lo que se le dice, mostrando una comprensión notable del entorno y una creciente habilidad para expresarse.

A una edad de 3 años. el niño ha adquirido suficiente velocidad al correr y es capaz de frenar con control. Su desarrollo motriz le permite saltar con ambos pies juntos y subir y bajar escaleras alternando los pies sin apoyo, lo que evidencia un gran equilibrio y coordinación. Puede caminar en puntillas y su visomotricidad se encuentra en pleno desarrollo, facilitando actividades más complejas. Comienza a tener un sentido de identidad, siendo capaz de decir su edad, y disfruta cantando y bailando. En esta etapa, también es capaz de comer solo, ponerse los zapatos e intentar vestirse, aumentando su independencia.

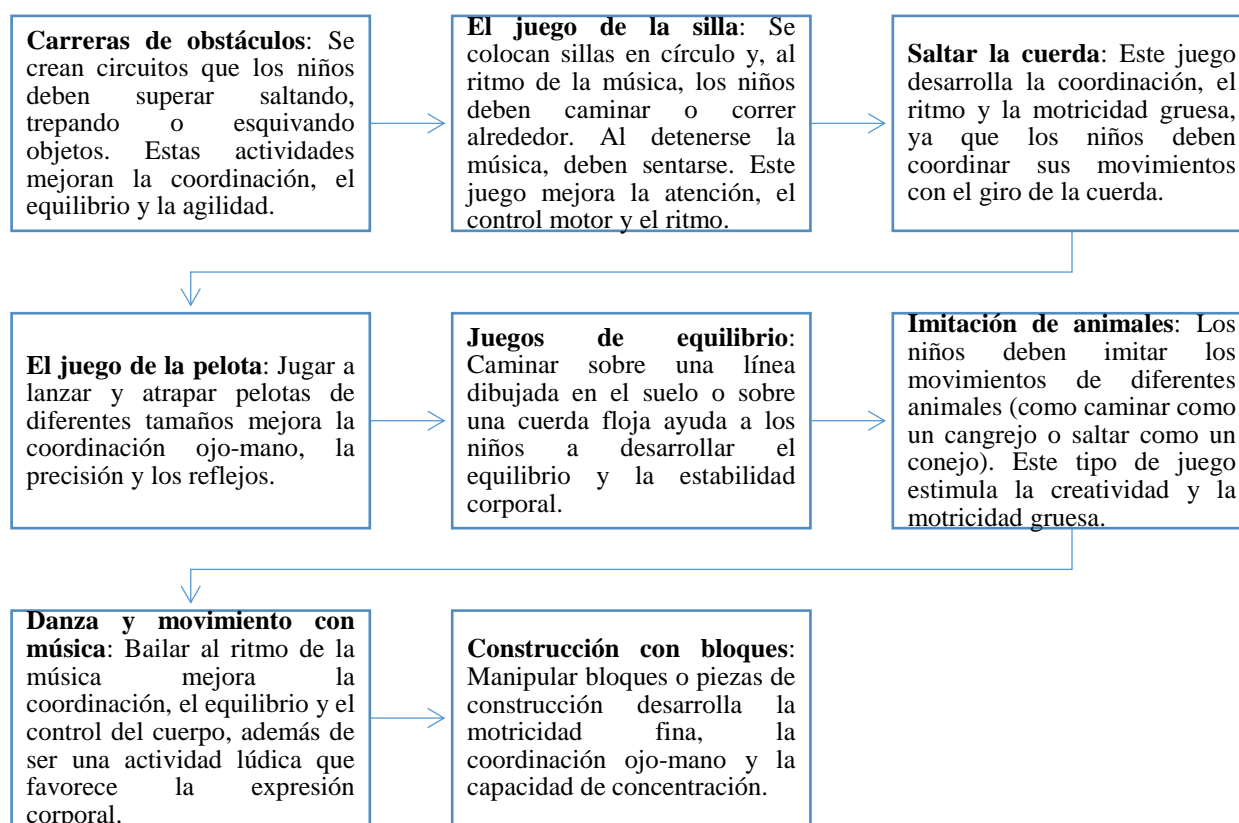
A una edad de 4 años. El niño ha ganado suficiente equilibrio para mantenerse en un pie y patear una pelota con soltura y precisión, donde ya conoce colores, formas y tamaños, mostrando una comprensión avanzada de las características de los objetos, donde su curiosidad lo lleva a indagar constantemente, haciendo preguntas sobre su entorno y comienza a dibujar figuras humanas, cuenta en orden y conoce varias canciones, lo cual refleja su desarrollo cognitivo y creativo, finalmente ha alcanzado suficiente autonomía para vestirse y asearse solo, demostrando su crecimiento hacia una mayor independencia.

A una edad de 5 años. A los 5 años, el niño ha desarrollado notablemente su equilibrio y ritmo, lo que le permite participar en actividades físicas con confianza, también su lateralidad comienza a definirse, y muestra una preferencia marcada por una de sus manos, en cuanto a habilidades académicas, es capaz de escribir algunas letras y disfruta dibujando, coloreando y recortando. Su lenguaje es casi perfecto, permitiéndole comunicarse de forma clara y expresar sus pensamientos y emociones, por último, ya comienza a formar lazos sociales más fuertes, teniendo amigos preferidos con los que comparte juegos e ideas.

A una edad de 6 años. La lateralidad del niño está totalmente definida y su precisión y rapidez manual están casi perfectamente desarrolladas, lo cual le facilita actividades como escribir y dibujar con mayor destreza. Su maduración cerebral está completa, y se encuentra listo para iniciar el aprendizaje escolar formal, mostrando habilidades cognitivas y de atención que le permitirán adaptarse a las demandas académicas, también a esta edad el niño demuestra una combinación de habilidades motrices, cognitivas y sociales que lo preparan para la próxima etapa de su desarrollo educativo y personal.

2.2.2.8. Actividades y Juegos Psicomotores. Para Arufe (2023), las actividades para desarrollar la psicomotricidad de los niños son fundamentales y algunos ejemplos que desarrollan son las siguientes.

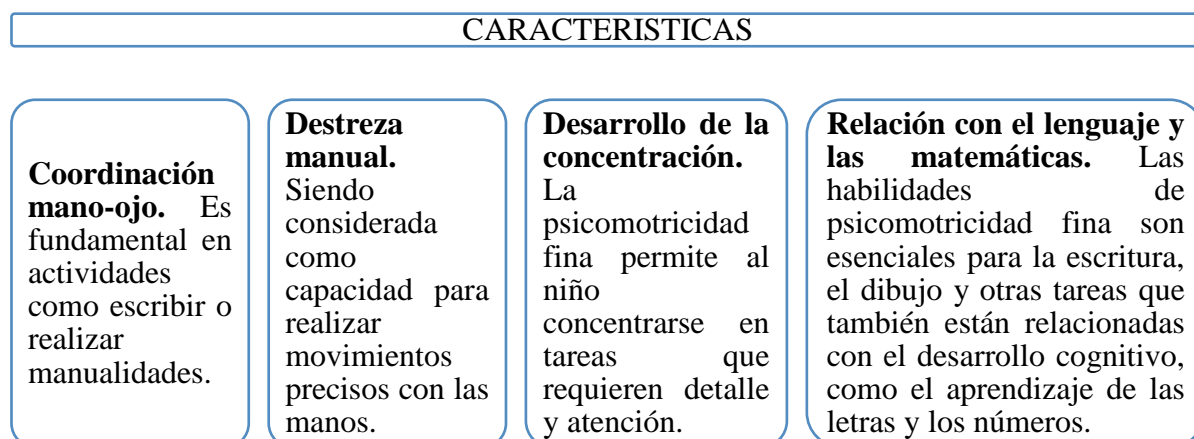
Figura 3: Las actividades y juegos que intervienen en el desarrollo psicomotriz



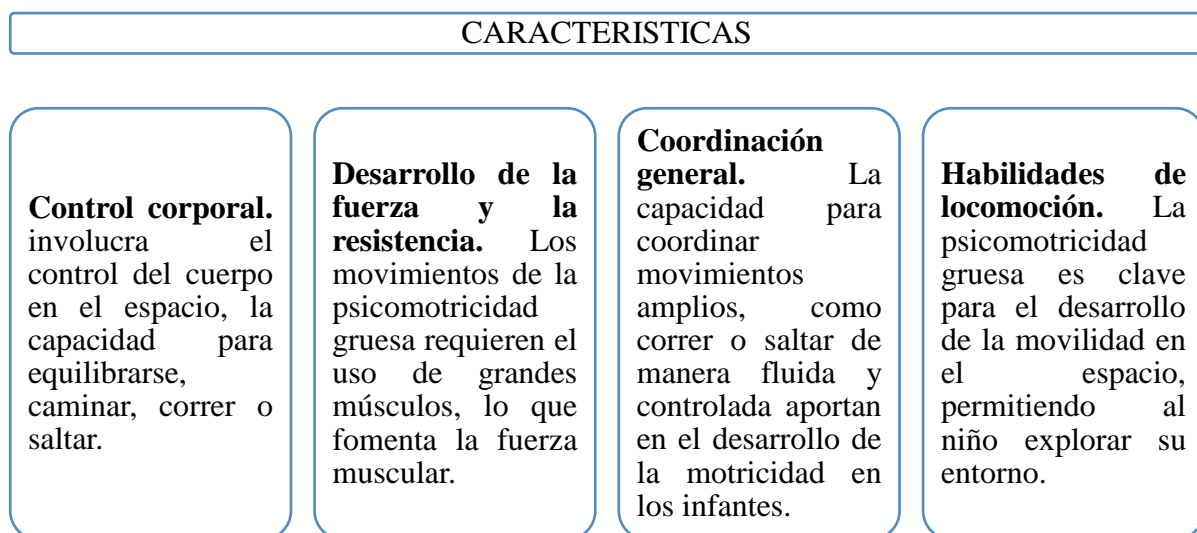
Fuente: Arufe (2023)

2.2.2.9. Dimensiones. Según Proaño (1991) sustenta las siguientes dimensiones del desarrollo de la motricidad en niños.

Psicomotricidad fina. Se refiere al desarrollo y la coordinación de los movimientos pequeños y precisos, especialmente aquellos que implican el uso de las manos y los dedos, el cual está relacionada con las habilidades motoras que requieren un control y una destreza más detallada, en el desarrollo de la psicomotricidad fina implica, por ejemplo, la capacidad para escribir, dibujar, recortar, abrochar botones, manipular objetos pequeños, usar utensilios como cuchillos y tenedores, y otras actividades que requieren una alta coordinación y precisión.

Figura 4*Características de la psicomotricidad fina.***Fuente:** Mendiara (2008)

Psicomotricidad gruesa. La psicomotricidad gruesa se refiere al control y desarrollo de los movimientos más grandes y amplios del cuerpo, que involucran grandes grupos musculares, donde se considera actividades como correr, saltar, trepar, lanzar, nadar o montar en bicicleta, siendo fundamental para el desarrollo de la motricidad global, que es la base para la locomoción y la capacidad de interactuar con el entorno de manera activa.

Figura 5*Características de la psicomotricidad gruesa*

2.2.2.10. Teoría para el desarrollo de la psicomotricidad. El estudio estará sustentado en dos teorías principales que enfatizan en la psicomotricidad como de Piaget y Wallon.

Teoría del desarrollo psicomotor. Según Piaget (1952), sostiene que los niños desde la temprana edad mediante la actividad corporal aprenden, crean y piensan el cual le permite

afrontar y resolver los problemas cotidianos, también sostiene que su desarrollo intelectual depende mucho de la actividad motriz que realiza desde sus primeros días de vida.

Teoría de Henry Wallon (1979). Sostiene que la psicomotricidad se considera como la conexión entre el psíquico y el motriz donde los niños se desarrollan a si mismo a través del movimiento el cual va en función al acto y el pensamiento, donde establece que el desarrollo de los niños se encuentra íntimamente vinculado entre lo psíquico y lo motriz, considerando que ambos aspectos son inseparables, donde el cuerpo y la mente de los niños se desarrollan de manera conjunta y la motricidad es una de las principales herramientas mediante las cuales los niños exploran, interactúan y comprenden su entorno.

También argumenta que el movimiento no es solo una manifestación física del niño, sino que también tiene una función psicológica significativa, también a través de la motricidad los niños no solo desarrollan habilidades motoras, sino que también estructuran su pensamiento y su personalidad el cual considera que el acto motor de acuerdo con Wallon, es un vehículo para la expresión emocional y cognitiva, ya que cada movimiento tiene una base emocional que está asociada con los procesos mentales en desarrollo de los infantes.

2.3. Definición de Términos

Agilidad. Es la capacidad para realizar movimientos rápidos, coordinados y eficientes, son desarrollados mediante juegos tradicionales que exigen velocidad y reacción, como las carreras de sacos o el mundo al revés, permitiendo mejorar el reflejo, control postural y desplazamientos (Delgado y Pliego, 2008).

Autocontrol. Gomez y Luciano (1991) nos dice que: “El autocontrol es la habilidad de gestionar emociones y comportamientos, resistiendo impulsos inmediatos para lograr objetivos a largo plazo, manteniendo conductas adaptativas en diversas situaciones” (pág. 25).

Coordinación óculo-manual. Es definida por la habilidad para sincronizar la vista con los movimientos de las manos, permitiendo actividades como lanzar, atrapar o encajar piezas, la cual es empleada en juegos tradicionales como la soga o el trompo, mejorando precisión, control y habilidades motrices finas (Ramírez et al., 2020).

Creatividad. Medina et al. (2017) describe que: “la creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad.” (pág. 3)

Desarrollo Psicomotriz. Mendieta et al. (2017) nos dice que: “Se constituyen los cambios que en el cuerpo experimenta el ser humano principalmente en el peso y altura. Cuando hablamos de peso nos referimos a la masa magra y grasa del cuerpo” (pág. 22)

Equilibrio. Es determinada como la capacidad de mantener el cuerpo estable en movimiento o en reposo, la cual se desarrolla mediante juegos tradicionales como la rayuela o el ula ula u otros, fortaleciendo músculos posturales y mejorando la orientación espacial del niño en su entorno (Castillejo, 2023).

Esquema corporal. Para Proaño (1991), es determinada como la representación mental del propio cuerpo en relación con el espacio y los objetos, la cual se desarrolla con la exploración y el movimiento del cuerpo, fortaleciendo la conciencia corporal mediante juegos como saltar la soga, la rayuela o el equilibrio sobre un pie.

Flexibilidad. Soriano-Férriz y Alacid (2018) define que: “La flexibilidad es una de las capacidades físicas que más beneficios aporta para la salud, por lo que puede considerarse básica para mantener una condición física adecuada y conseguir una vida más activa y saludable.” (pág. 3)

Lateralidad. Para Saldarriaga (2017), es definida como el dominio de un lado del cuerpo sobre el otro, determinada por el cerebro, las cuales son evidenciadas en la preferencia de mano, pie u ojo en diversas actividades, como por ejemplo en el salto con un pie o patear una pelota ayudan a definirla y reforzarla.

Locomoción. Es entendida por el desplazamiento del cuerpo en el espacio mediante diferentes patrones motores, como caminar, correr y saltar, siendo clave en juegos tradicionales que promueven el movimiento y la autonomía, las cuales favorecen en el desarrollo de la motricidad gruesa (Angulo et al., 2023).

Peonza. Oliver (2017) define, el trompo, también llamado peón o peonza, es un juguete de madera con forma de pera que tiene un clavo de hierro en la punta. Se hace girar enrollando una cuerda en él, a veces con un aro metálico para facilitar su manejo.

Percepción espacial. Es la habilidad para comprender la ubicación y relación de los objetos en el espacio, las cuales son desarrolladas mediante los juegos como el escondite o la cuerda, permitiendo al niño mejorar su orientación, desplazamiento y adaptación a su entorno físico (Gómez, 2012).

Plasticidad cerebral. Es determinada por la capacidad del cerebro para adaptarse y reorganizarse en respuesta a experiencias y estímulos, las cuales están dentro de los juegos tradicionales contribuyen a esta plasticidad al estimular conexiones neuronales, mejorando habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales en los niños pequeños (Benito et al., 2020).

Puzzles. Cortés (2021) lo define como: “Se denota que desde su invención los puzzles o rompecabezas han tenido un carácter pedagógico dirigido esencialmente a la enseñanza y aprendizaje lo que los hace aptos para todo tipo de población por su fácil manejo” (pág. 29)

Socialización. Es entendida como un proceso de convivencia con sus pares, las cuales permite desarrollar los valores y comportamientos a través de la interacción con sus compañeros, fomentando la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo desde la infancia (Rengifo, 2019).

Sociocultural. Para Chaves (2001) define que la teoría sociocultural destaca la importancia de las interacciones sociales en el aprendizaje. En la educación, implica que docentes diseñen estrategias que consideren conocimientos previos y cultura, promoviendo desafíos que fomenten el desarrollo cognitivo y social.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1. Identificación y conceptualización de las variables de la investigación

3.1.1. Identificación de la variable independiente (X)

Juegos tradicionales

3.1.2. Conceptualización de la variable independiente (X)

Son las actividades tradicionales que se han venido transmitiendo por generaciones desde nuestros antepasados y forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, en tanto estos juegos son adaptados a las necesidades de los estudiantes, con dinámicas y otras estrategias didácticas siendo una fuente de entretenimiento que desempeñan un papel vital en el desarrollo integral de los niños, siendo el rol principal en el fomento de la creatividad, imaginación y la conexión con la cultura, permitiendo a los niños explorar y reforzar la socialización dentro de su entorno (Ardila-Barragán, 2022).

3.1.3. Identificación de la variable dependiente (Y)

Desarrollo de la psicomotricidad

3.1.4. Conceptualización de la variable dependiente (Y)

Es conceptualizada desde dos puntos de vista mediante las actividades físicas y mentales destacando los aspectos emocionales, cognitivos y sociales, desarrollando una interacción efectiva con su entorno por lo que se tiene un desarrollo motriz grueso como correr, saltar y mantener el equilibrio y desarrollo motriz fino como dibujar o manipular objetos pequeños, además de ello psicomotricidad involucra el desarrollo físico, coordinación del cuerpo con pensamiento y emociones, integrando sentidos, lateralidad, percepción espacial y organización temporal de acuerdo a estudio los primeros años de vida, el desarrollo psicomotor es fundamental para el aprendizaje, autonomía, socialización y bienestar del niño, desarrollar las bases para aprender más complejos académicos y sociales (Ministerio de Educación, 2023).

3.2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1*Matriz de operacionalización de variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Reactivos	Escala de media
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales transmitidos por generaciones forman parte del patrimonio cultural y se adaptan a las necesidades de los estudiantes, al ser entretenidos, fomentan el desarrollo integral de los niños, promoviendo la creatividad, imaginación y conexión con la cultura, mientras refuerzan la socialización en su entorno (Ardila-Barragán, 2022).	En el contexto escolar son actividades lúdicas colectivas, sin tecnología, con reglas sencillas que implican el uso del cuerpo, como correr y saltar. Permiten observar la frecuencia de participación, el desarrollo de habilidades motoras fina y gruesa, y el nivel de interacción social, como la cooperación y el respeto por las normas en talleres organizadas.	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de trompo • Juego con canicas • Juego con yoyó • Juego con boleros • El juego de saltar la comba 	Taller 01 Taller 02 Taller 03 Taller 05	Escala de Likert ordinal Inicio: 1 Proceso: 2 Logrado: 3
			Juegos grupales	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de yaces • Carrera de sacos • Juego de tapis • Juego de la soga • El juego de la rayuela • La gallinita ciega • El juego del ratón y el gato 	Taller 06 Taller 07 Taller 08 Taller 09 Taller 10 Taller 11 Taller 12	
			Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la cuerda • Juego de pañuelo • Aviones de papel • El escondite • Juego de las chapas • El juego de tres en raya 	Taller 13 Taller 14 Taller 15 Taller 16 Taller 17 Taller 18	
Desarrollo de la psicomotricidad	Para Quirós (2019), la psicomotricidad es el desarrollo integral de habilidades motoras que conectan cuerpo y mente, diferenciándose en psicomotricidad fina, el cual considera los movimientos precisos y pequeños, por otro lado la	El desarrollo en la psicomotricidad es determinado según la edad, donde en los 5 años ya los niños desarrollan de forma integral la psicomotricidad fina y la psicomotricidad gruesa, las cuales miden	Psicomotricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula objetos pequeños con precisión • Coordina movimientos de dedos y manos al realizar tareas específicas • Realiza movimientos controlados para alcanzar objetivos 	Y1 El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión Y2 El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control. Y3 El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo. Y4 El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza. Y5 El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión. Y6 El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada.	Escala de Likert ordinal Bajo: 1 Regular: 2 Alto: 3

psicomotricidad gruesa, el cual está relacionado con movimientos amplios, equilibrio y coordinación general del cuerpo.

		Y7 El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.
		Y8 El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego
		Y9 El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.
		Y10 El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.
		Y11 El niño salta con equilibrio dentro del saco
		Y12 El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la sogá.
		Y13 El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.
		Y14 El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.
		Y15 El niño corre con agilidad y control.
		Y16 El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.
		Y17 El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.
		Y18 El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.
Psicomotricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos de brazos y piernas en actividades dinámicas • Mantiene el equilibrio al realizar movimientos amplios o en situaciones de desequilibrio • Aplica fuerza y resistencia física de manera controlada en juegos que lo requieran 	

3.3. Clasificación de la investigación

3.3.1. Tipo y nivel de la investigación

Tipo de investigación. El tipo de investigación es aplicada, en concordancia con Carrasco (2019), es cuando se busca resolver o mejorar un problema identificado, este tipo de estudio se enfoca en encontrar soluciones prácticas que se puedan usarse en el día a día de la educación, en tanto al haber identificado la falta del desarrollo en la psicomotricidad de los niños en la institución educativa N°128, mediante el empleo de los juegos tradicionales se busca dar una alternativa de solución en los niños.

Nivel de investigación. El nivel de estudio explicativa, en concordancia con Hernandez et al., (2016), este nivel se caracterizó por ser de tipo aplicado y causal, donde se identificó una variable independiente y la otra se consideró dependiente, en palabras coloquiales la variable dependiente se comportó en función del grado de manipulación de la variable independiente.

3.3.2. Diseño de investigación

El diseño de estudio será pre experimental, para Sanchez y Reyes (2022), el diseño es cuando el investigador interviene en la variable independiente, tomando como diseño el siguiente figura.

M O1 X O2

M: Niños de 5 años de la I.E.I. N°128

O1: Observación del pre test del desarrollo psicomotriz en los niños

X: Tratamiento mediante los talleres de aprendizaje en los juegos tradicionales

O2: Observación del post test del desarrollo psicomotriz en los niños

3.4. Población y muestra

3.4.1. Descripción de la población

Para su Supo (2023), la población está conformada por la totalidad, como objetos, cosas, personas y otros, que contengan características similares para el estudio, con propiedades de ser medibles y observables.

En tanto la población está conformada por la totalidad de los estudiantes de la I.E.I. N°128, de Bellavista, haciendo un total del 281 estudiante de los tres años, entre niños y niñas.

Tabla 2

Población de estudiantes de los 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I N°128

3 AÑOS		4 AÑOS		5 AÑOS	
Nombre del aula	CANT	Nombre del aula	CANT	Nombre del aula	CANT
Aula Rojo	17	Aula violeta	20	Aula Celeste	24
Aula Amarillo	15	Aula marrón	21	Aula rosada	28

Aula verde	16	Aula Furia	17	Aula turquesa	19
Aula Azul	21	Aula blanca	24	Aula morada	22
		Aula melón	18	Aula dorada	19
TOTAL	69		100		112

Fuente: registro de estudiantes de la I.E.I. N°128.

3.4.2. Selección de la muestra

Para Supo (2023), la muestra de estudio es una proporción de la población que contenga características similares de la población de estudio, para su selección se debe emplear una técnica, los cuales pueden ser probabilísticos y no probabilísticos.

En tanto la muestra de estudio estará conformado por 24 niños y niñas del aula Celeste, de la I.E.I. N°128, que serán seleccionados empleando el muestreo no probabilístico de forma intencionada.

Tabla 3

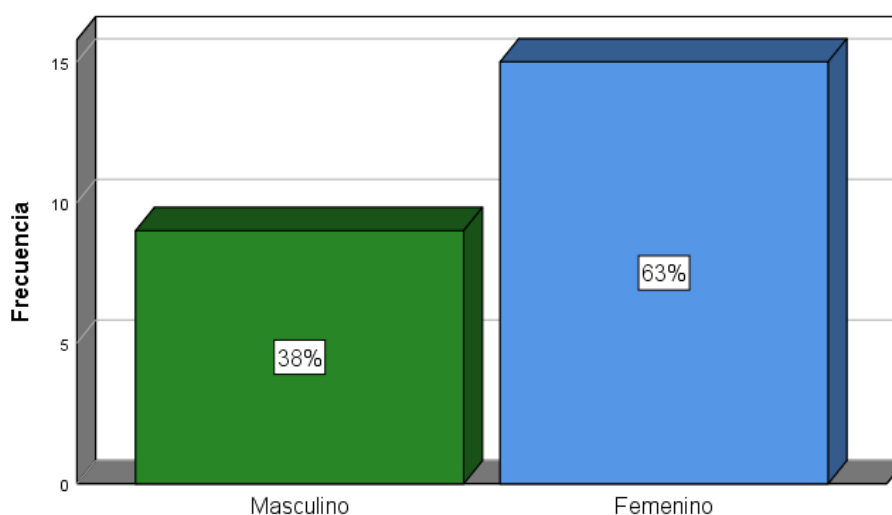
Cantidad de estudiantes para la muestra del aula celeste

Número de estudiantes según género			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Masculino	9	38%
	Femenino	15	63%
	Total	24	100%

Fuente: registro de estudiantes del aula celeste (2024).

Figura 6

Cantidad de estudiantes según género.



Fuente: registro de estudiantes del aula celeste (2024).

La cantidad de estudiantes considerados para la muestra según género siendo el 38% masculinos y el 63% femeninos con un total de 24 niños del aula celeste.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas. La técnica para el estudio es la observación según Bernal (2012), menciona que la observación emplea la vista, para recolectar información mediante un instrumento estructurado, en función a las dimensiones e indicadores del estudio.

Instrumentos. El instrumento para el estudio se consideró la ficha de observación conformada por ítems de observación en función a las dimensiones del estudio, en la cual se ha considerado 18 ítems, por cada dimensión 9 ítems.

3.6. Proceso y análisis de datos

El proceso de análisis de datos se realizó desde la fase de revisión bibliográfica hasta la culminación del estudio, donde los datos recopilados fueron tratados utilizando el SPSS 27 y organizados en Excel, las cuales han sido presentados en diagramas de barras y frecuencias, para ello se, realizó el análisis de fiabilidad de los datos mediante el alfa de Cronbach obteniendo un valor de 0.833, clasificándose como muy alta de acuerdo a Ruiz (2002), de la misma manera, se empleó la estadística inferencial para la prueba de hipótesis, previa realización de un análisis de normalidad de los datos con la prueba de Shapiro-Wilk, obteniendo que los datos no tienen una distribución normal, para ello se ha optado por la prueba de Wilcoxon para dos muestras relacionadas.

3.7. Aspectos éticos

En el aspecto ético del estudio se ha considerado los siguientes apartados, la redacción en función a las exigencias de las normas APA, en su séptima edición al igual en la estructuración, también de la misma forma se ha realizado en función al reglamento de ética de la universidad donde se consideró los siguientes apartados.

Autorización: se realiza la solicitud para uso de información de la institución educativa a la directora, de la misma forma a los padres de los niños.

Veracidad: se ha considerado los datos reales sin manipulación alguna de acuerdo a lo observado, las cuales son evidenciados en el apartado del panel fotográfico en los anexos.

Respeto. En la investigación se ha considerado el respeto por la decisión propia de los padres hacia sus hijos, y de la misma forma para la toma de datos con la maestra encargada del Salón.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1. Resultados

4.1.1. Confiabilidad del instrumento

Para evaluar la confiabilidad del instrumento de alfa de Cronbach según Ruiz (2002), determina que se debe evaluar por dimensiones y variables el cual diseñado para muestras pequeñas, considerando al autor se evaluara la confiabilidad en la psicomotricidad fina, psicomotricidad gruesa y la psicomotricidad en general.

Tabla 4

Cuadro de confiabilidad

Rangos	Magnitud
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

Fuente: citado de Ruiz (2002)

Tabla 5

Confiabilidad de la psicomotricidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.833	18

Fuente: elaboración propia (2025)

El resultado de la tabla 05, en comparación con el resultado de la tabla 04, muestra una confiabilidad de 0.833 el cual indica una confiabilidad muy alta situándose en un rango de 0.81 a 1.00.

Tabla 6

Confiabilidad de la psicomotricidad fina

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.797	9

Fuente: elaboración propia (2025)

El resultado de la tabla 6, en comparación con el resultado de la tabla 04, muestra una confiabilidad de 0.797 el cual indica una confiabilidad alta situándose en un rango de 0.61 a 0.80.

Tabla 7*Confiabilidad de la psicomotricidad gruesa*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,744	9

Fuente: elaboración propia (2025)

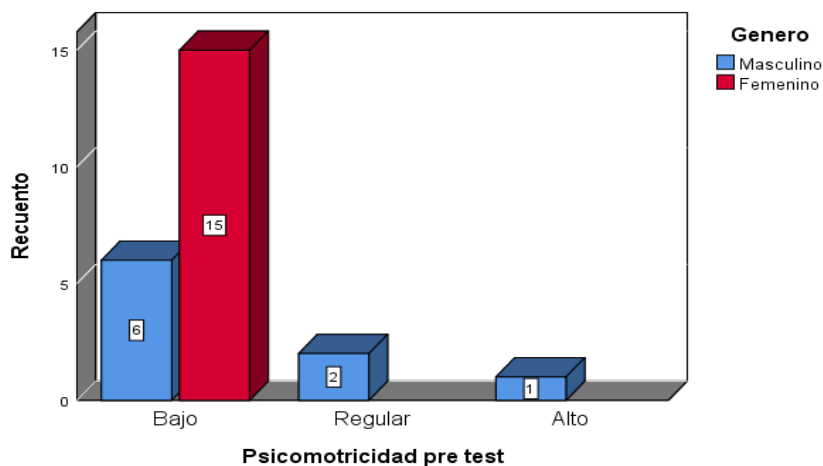
El resultado de la tabla 7, en comparación con el resultado de la tabla 04, muestra una confiabilidad de 0.744 el cual indica una confiabilidad alta situándose en un rango de 0.61 a 0.80.

4.1.2. Análisis de datos cuantitativos**Tabla 8***Psicomotricidad según género en el pre test*

La psicomotricidad pre test según género							Escala de baremos por percentiles			
		Masculino		Femenino		Total	Percentil	Rango		
		fi	%	fi	%	fi	%	p	Min	Max
Psicomotricidad pre test	Bajo	6	67%	15	100%	21	88%	p33	18	30
	Regular	2	22%	0	0%	2	8%	p66	31	42
	Alto	1	11%	0	0%	1	4%	>p66	43	54
Total		9	100%	15	100%	24	100%	Suma de ítems 1 al 18 del pre test		

Fuente: elaboración propia (2024)

En la tabla 8 muestra los resultados en la psicomotricidad antes de la aplicación de los juegos tradicionales, donde se tenía al 67% de género masculino y el 100% de género femenino en el nivel inicio, y al 22% de género femenino en nivel regular y solo el 11% de género femenino en nivel logrado, las cuales han sido consideradas en una escala de baremos dentro del percentil 33 y 66.

Figura 7*Diagrama de barras de la psicomotricidad según género pre test*

Fuente: elaboración propia (2024)

En la figura 7, muestra las frecuencias de la psicomotricidad en el pre test, donde en el nivel bajo se tenía a 6 masculinos y 15 femeninos, en el nivel regular se tenía a 2 estudiantes y en el nivel logrado solo a 1 estudiantes de género masculino.

Tabla 9

Psicomotricidad según género en el post test

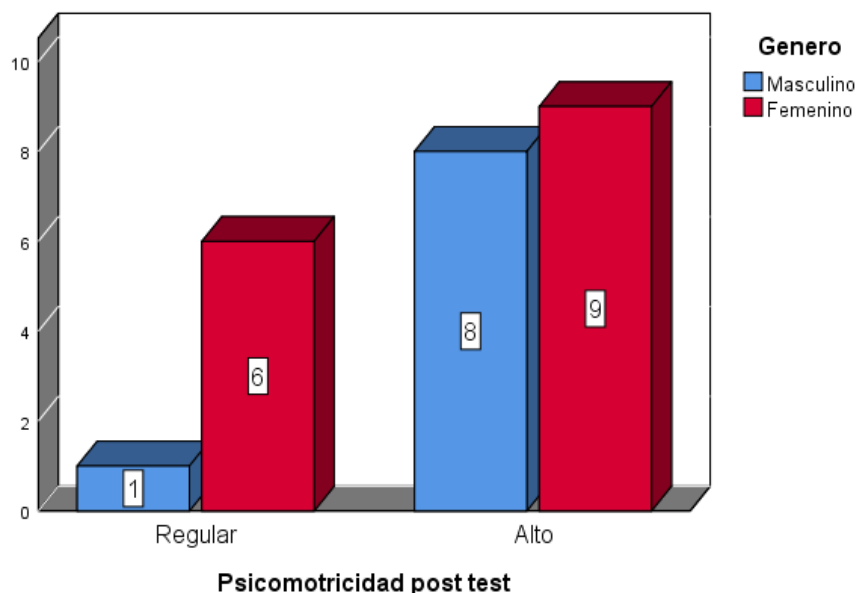
La psicomotricidad post test según género								Escala de baremos por percentiles		
		Masculino		Femenino		Total		Percentil	Rango	
		fi	%	fi	%	fi	%	p	Min	Max
Psicomotricidad post test	Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	p33	18	30
	Regular	1	11%	6	40%	7	29%	p66	31	42
	Alto	8	89%	9	60%	17	71%	>p66	43	54
Total		9	100%	15	100%	24	100%	Suma de ítems 1 al 18 del post test		

Fuente: elaboración propia (2024)

En la tabla 09 se muestra los resultados de la psicomotricidad según género en el post test, después de haber intervenido con las diversas estrategias dentro de las 18 talleres de clase no existe ningún estudiante en el nivel bajo, el 11% de género femenino y el 40% de género masculino se encuentran en el nivel regular, finalmente en el nivel alto se tiene al 89% de género masculino y al 60% de género femenino, el cual indican una mejora positiva, las cuales han sido consideradas en una escala de baremos dentro del percentil 33 y 66.

Figura 8

Diagrama de barras de la psicomotricidad según género post test



Fuente: elaboración propia (2024)

En la figura 08, muestra el diagrama de barras representado en frecuencia, donde después de la intervención con los 18 talleres, se tiene 1 estudiantes de género masculino y 6 estudiantes de género femenino en el nivel regula y en el nivel alto a 8 estudiantes masculinos

y 9 femeninos, el cual indica una mejora en la psicomotricidad según su género, las cuales han sido consideradas en una escala de baremos dentro del percentil 33 y 66.

Tabla 10

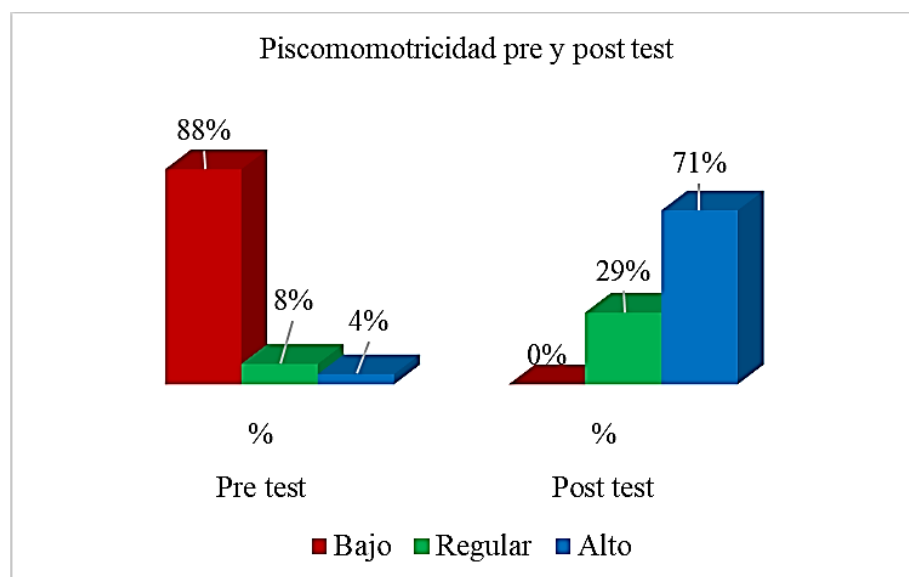
Psicomotricidad pre y post test

		Psicomotricidad pre y post test				Escala de baremos por percentiles		
		Pre test		Post test		Percentil	Rango	
Valido		fi	%	fi	%		p	Min
		Bajo	21	88%	0	0%	p33	18
	Regular	2	8%	7	29%	p66	31	42
	Alto	1	4%	17	71%	>p66	43	54
	Total	24	100%	24	100%	Suma de ítems 1 al 18 del pre y post test		

Fuente: elaboración propia (2024)

Figura 9

Psicomotricidad pre y post test.



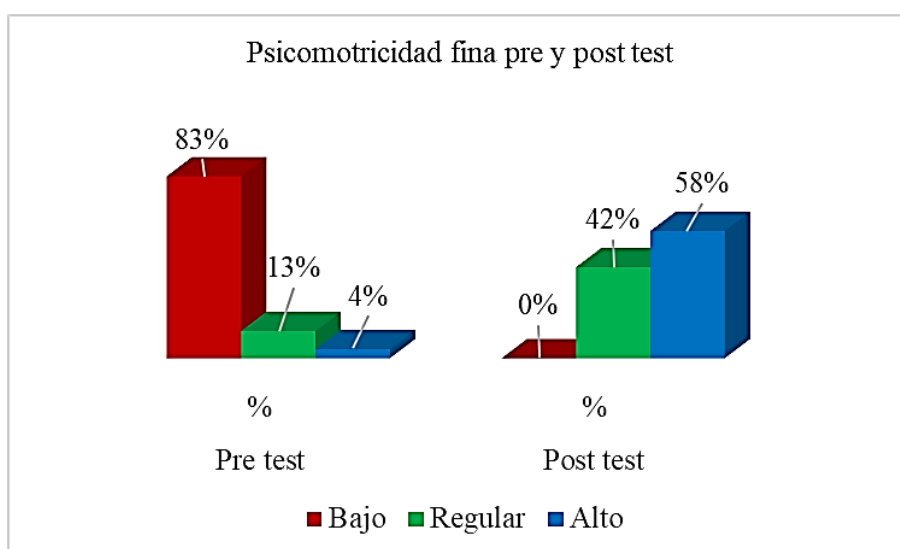
Fuente: elaboración propia (2024)

De la tabla 10 y figura 09, muestra que la psicomotricidad de los niños, se tenía a un 88% en el nivel inicio, al 8% en el regular y al 4% en el nivel, sin embargo, después de la aplicación de las diversas estrategias de juegos tradicionales dentro de los 18 talleres, se ha logrado incrementar hasta un 71% de nivel alto y el 29% en el nivel regular, el cual indica una mejora significativa en los estudiantes, las cuales han sido consideradas en una escala de baremos dentro del percentil 33 y 66.

Tabla 11*Psicomotricidad fina pre y post test*

	Psicomotricidad fina pre y post test				Escala de baremos por percentiles		
	Pre test		Post test		Percentil	Rango	
	fi	%	fi	%		p	Min
Bajo	20	83%	0	0%	p33	9	15
Regular	3	13%	10	42%	p66	16	21
Alto	1	4%	14	58%	>p66	22	27
Total	24	100%	24	100%	Suma de ítems 1 al 9 del pre y post test		

Fuente: elaboración propia (2024)

Figura 10*Psicomotricidad fina pre y post test*

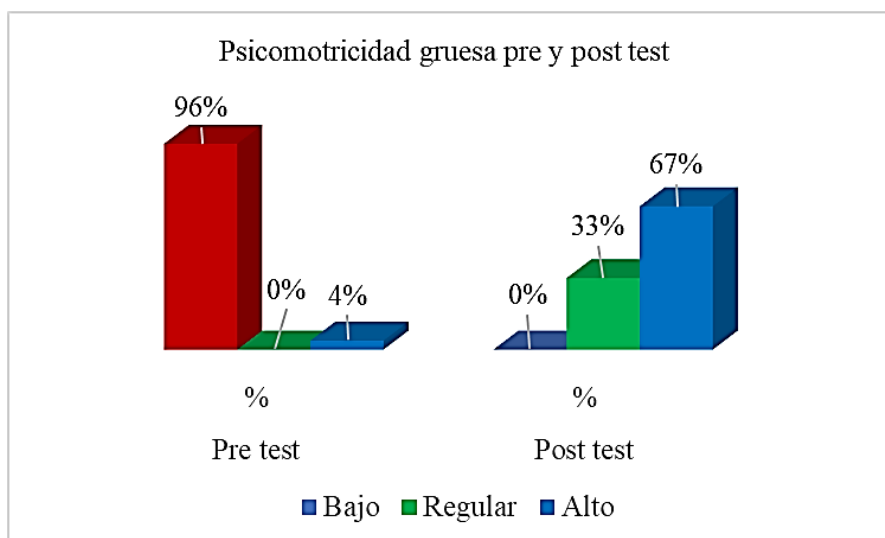
Fuente: elaboración propia (2024)

En la tabla 11 y figura 10, en la psicomotricidad fina de los estudiantes se tenía al 83% en nivel bajo, un 13% en nivel medio y solo el 4% en el nivel alto, el cual después de haber empleado las diversas estrategias de los juegos tradicionales, se ha logrado incrementar hasta un 58% en el nivel alto y el 42% en el nivel regular, las cuales han sido consideradas en una escala de baremos dentro del percentil 33 y 66.

Tabla 12*Psicomotricidad gruesa pre y post test.*

	psicomotricidad gruesa				Escala de baremos por percentiles		
	Pre test		Post test		Percentil	Rango	
	fi	%	fi	%		p	Min
Bajo	23	96%	0	0%	p33	9	15
Regular	0	0%	8	33%	p66	16	21
Alto	1	4%	16	67%	>p66	22	27
Total	24	100%	24	100%	Suma de ítems 10 al 18 del pre y post test		

Fuente: elaboración propia (2024)

Figura 11*Psicomotricidad gruesa pre y post test*

Fuente: elaboración propia (2024)

De la tabla 12 y figura 11, en la psicomotricidad gruesa de los estudiantes se tenía un 96% en nivel bajo y un 4% en nivel alto, sin embargo, después de haber empleado las diversas estrategias dentro de los talleres se ha logrado alcanzar hasta un 67% en nivel logrado y un 33% en nivel proceso, el cual indica una mejora positiva en comparación, las cuales han sido consideradas en una escala de baremos dentro del percentil 33 y 66.

4.2. Contrastación de hipótesis

Tabla 13*Prueba de normalidad de la psicomotricidad*

Pruebas de normalidad de la psicomotricidad			
Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	0.754	24	0.000
Post test	0.926	24	0.080

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 13 se logra observar los resultados de la normalidad de los datos donde en el pre test de la psicomotricidad, el nivel de significancia de Shapiro Wilk $p < 0.05$, el cual indica que los datos no tienen normalidad por lo que para la prueba de hipótesis se empleara la prueba de Wilcoxon para dos muestras relacionadas en el pre y post test.

Tabla 14

Estadísticos de psicomotricidad para observar el gráfico de normalidad

Estadísticos de psicomotricidad		
	Pre test	Post test
Validos	24	24
Perdidos	0.000	0.000
Moda	23	44
Asimetría	2.487	0.687
Curtosis	8.378	-0.438

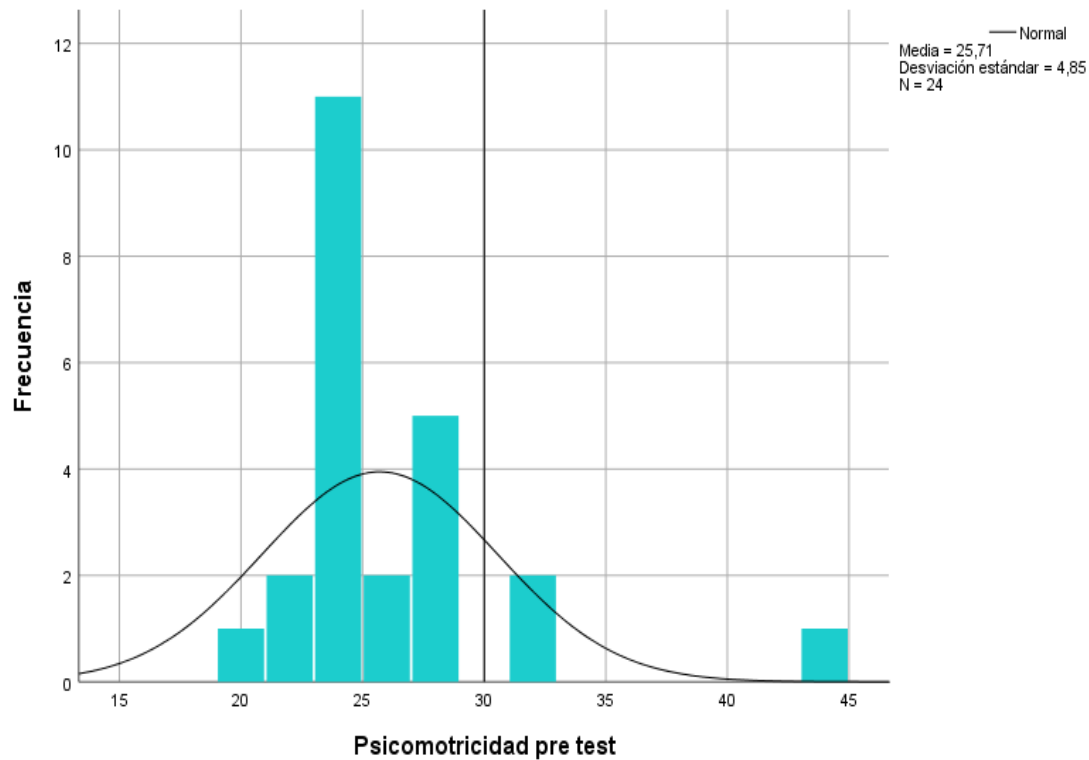
Fuente: elaboración propia (2025)

Dagnino (2014) determina las condiciones para que los gráficos tengan una distribución normal, en caso de no presentar ciertas condiciones los datos no tendrán una distribución normal.

- Tiene forma de campana o una grafica mesocurtica
- Es simétrica.
- Es mesocúrtica
- Alcanza su máximo en μ (la media).
- Tiene una sola moda y es representa valores aproximados a la, media y mediana.

Figura 12

Histograma de normalidad de la psicomotricidad pre test

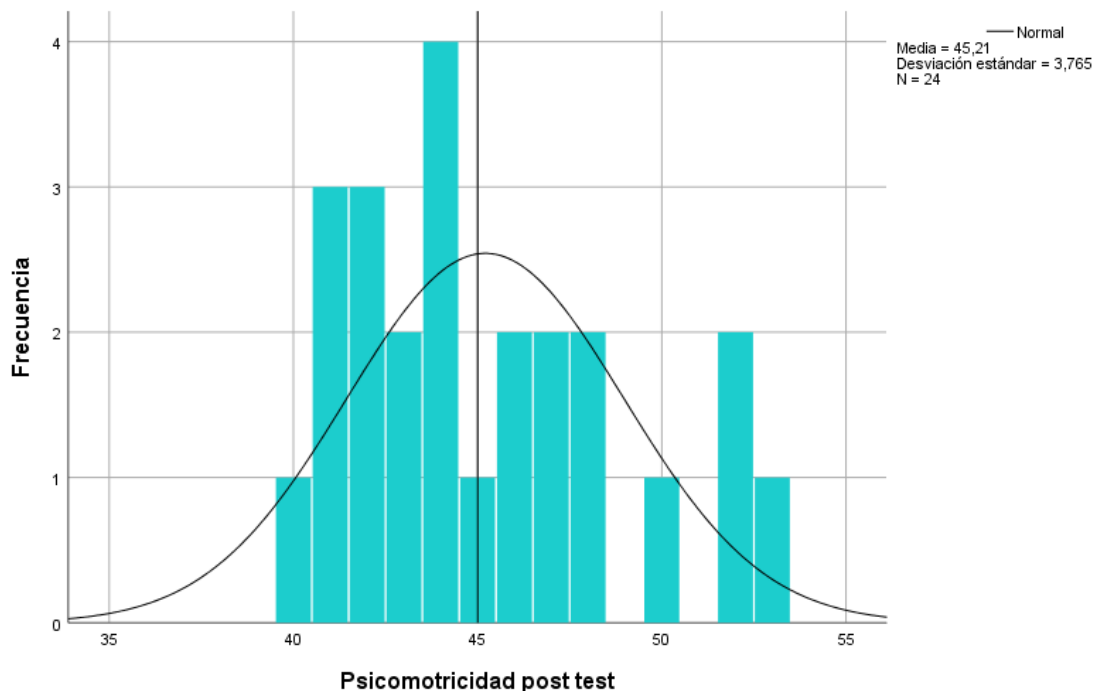


Fuente: elaboración propia (2025)

De la figura 12, se observa que el gráfico no es simétrico ya que tiene una asimetría de (2.487) hacia el lado derecho, la gráfica no tiene la forma de una campana de gauss ya que la curtosis (8.378), el cual indica que la gráfica es leptocúrtica, por lo que se confirma a través gráficamente que los datos no tienen una distribución normal.

Figura 13

Histograma de normalidad de la psicomotricidad post test



Fuente: elaboración propia (2025)

De acuerdo a la figura 13, se puede observar la forma de la campana de gauss, la asimetría es 0.687, siendo aproximado a 0 el cual indica que el gráfico es simétrico, de la misma forma la curtosis es -0.438, acercándose al valor cero el cual indica que la gráfica es mesocúrtica, por lo que se puede confirmar que los datos si tiene una distribución normal.

Conclusión grafica. Al tener gráficamente en el prueba pre test que los datos no tienen una distribución normal se concluye, que los datos en general con una distribución no normal.

Criterios para la prueba de hipótesis.

Planteamiento de la hipótesis.

- H0: No existe una influencia significativa ($p > 0.05$)
- H1: Si existe una influencia significativa ($p < 0.05$)

Determinación del nivel de significancia

- $\alpha: 0.05$

Elección de la prueba estadística

- Se tomo la prueba de Wilcoxon para dos muestras relacionadas.

Cálculo del valor tabular

Tabla 15*Prueba de rangos positivos, negativos o empates.*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Psicomotricidad post test - Psicomotricidad pre test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	1 ^c		
	Total	24		

a. Psicomotricidad post test < Psicomotricidad pre test

b. Psicomotricidad post test > Psicomotricidad pre test

c. Psicomotricidad post test = Psicomotricidad pre test

Fuente: elaboración propia (2025)

De la tabla 15, se puede observar del total se logró obtener a 23 estudiantes que han logrado mejorar, y 1 estudiante no logro mejorar asiendo un empate de los 24 en total.

Tabla 16*Prueba de hipótesis general*

Estadísticos de prueba^a	
Psicomotricidad post test - Psicomotricidad pre test	
Z	-4,252 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: elaboración propia (2025)

De la tabla 16, al tener un nivel de significancia de 0.000, el cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.

Tabla 17*Prueba de hipótesis específica 01*

Estadísticos de prueba^a	
Psicomotricidad fina post test - Psicomotricidad fina pre test	
Z	-4,289 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: elaboración propia (2025)

De la tabla 17, al tener un nivel de significancia de 0.000, el cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.

Tabla 18

Prueba de hipótesis específica 02

Estadísticos de prueba^a	
Psicomotricidad gruesa post test - Psicomotricidad gruesa pre test	
Z	-4,289 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: elaboración propia (2025)

De la tabla 18, al tener un nivel de significancia de 0.000, el cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.

4.3. Discusiones

4.3.1. En relación al objetivo general

Los resultados obtenidos en el análisis estadístico evidencian que los juegos tradicionales tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N°128, de Bellavista, Lircay, con un valor de $Z = -4.252$ y un nivel de significancia $p = 0.000$ confirman que las mejoras observadas en la psicomotricidad tras la implementación de los juegos tradicionales aportan de una manera positiva, ello se evidencia entre el pre y el post test, donde el porcentaje de niños con un nivel bajo disminuyó de 88% a 0%, mientras que el nivel alto aumentó de 4% a 71%, el estudio se asemeja a estudio de Cevallos (2021), quien destacó la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio y el control motriz, y el de Santana (2023), quien reportó una mejora del 38% en la motricidad gruesa tras aplicar juegos tradicionales, de forma similar García-Ramírez y Tarazona (2022) concluyeron que estas actividades fortalecen significativamente el desarrollo psicomotor, también Cárdenas y Quiñones (2024) y Quispe (2020) confirmaron la influencia positiva de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa, la coordinación y el equilibrio.

4.3.2. En relación a los objetivos específicos

La influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 128, de Bellavista, Lircay, se evidencia de manera significativa en los

resultados obtenidos, de acuerdo al análisis de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.289$ y una significancia $p = 0.000$, lo que indica mejoras estadísticamente significativas entre el pre y post test, también se observa que en el pre test el 83% de los niños presentaba un nivel bajo, mientras que en el post test este porcentaje disminuyó a 0%, aumentando el nivel alto de 4% a 58%, el resultado se asemeja en comparación con Cevallos (2021), quien destacó la mejora en habilidades de coordinación motriz fina mediante juegos tradicionales, y la de Santana (2023), que demostró un incremento del 38% en habilidades motrices tras la aplicación de estas actividades, también para García-Ramírez y Tarazona (2022) los juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo psicomotor. Por otro lado, Cárdenas y Quiñones (2024) y Quispe (2020) concluyeron que estas actividades son fundamentales para mejorar la coordinación y precisión motriz.

Los resultados obtenidos en la investigación evidencian una influencia significativa de los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 128, de Bellavista, Lircay - 2024, de acuerdo al análisis estadístico realizado mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se obtuvo un valor $Z = -4.289$ con una significancia asintótica bilateral $p = 0.000$, lo que confirma una mejora estadísticamente significativa entre el pre y post test, donde en el pre test, el 96% de los niños se encontraba en el nivel Bajo, y solo el 4% en el nivel Alto, en el post test, ninguno permaneció en el nivel Bajo, mientras que el 33% alcanzó el nivel Regular y el 67% logró el nivel Alto, estos resultados coinciden con estudios previos, como los de García-Ramírez y Tarazona (2022), quienes destacaron que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo integral de habilidades motoras gruesas, y con Cárdenas y Quiñones (2024), que documentaron incrementos significativos en el desempeño psicomotor de niños tras implementar actividades lúdicas tradicionales. Asimismo, Rodrigo (2022) resaltó la relevancia de estas prácticas para mejorar el control corporal y la coordinación motriz, consolidando su efectividad como estrategia pedagógica para promover el desarrollo psicomotor en la infancia temprana.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.4. Conclusiones

Se logro determinar la influencia significativa de los juegos tradicionales sobre la psicomotricidad con un nivel de significancia de 0.000, el cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024, por lo tanto las diversas estrategias de juegos que han sido empleado en los talleres de aprendizaje han dado un efecto positivo en la psicomotricidad de los niños.

También se ha logrado determinar una influencia positiva en la psicomotricidad fina a través de los juegos tradicionales, con un nivel de significancia de 0.000, el cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024, donde las estrategias de juegos psicomotrices si tienen un impacto positivo en la psicomotricidad fina.

Finalmente se concluye con la influencia significativa en la psicomotricidad gruesa con un nivel de significancia de 0.000, el cual es menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.

4.5. Recomendaciones

Al obtener resultados favorables en el estudio, a los docentes de la institución se recomienda emplear las estrategias de juegos tradicionales en el desarrollo de los talleres de aprendizaje, el cual debe estar enfocado de acuerdo al diagnóstico de las capacidades en los niños y en función a sus edades.

También se recomienda emplear estrategias específicas de juegos tradicionales enfocadas a la psicomotricidad fina, como juegos que involucran la manipula objetos pequeños con precisión, la coordina movimientos de dedos y manos al realizar tareas específicas y juegos que realizan movimientos controlados para alcanzar los objetivos.

Finalmente se recomienda emplear juegos con propósitos específicos a la psicomotricidad gruesa, las cuales deben involucrar la coordinación de movimientos de brazos y piernas en actividades dinámicas, los juegos que mantengan el equilibrio al realizar movimientos amplios o en situaciones de desequilibrio y juegos que apliquen fuerza y resistencia física de manera controlada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ardila-Barragán, J. N. (2022). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*.
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269>
- Arufe, V. (2023). *12 tipos de juegos para trabajar la psicomotricidad en Educación Infantil*.
<https://victorarufe.es/12-tipos-de-juegos-para-trabajar-la-psicomotricidad-en-educacion-infantil/>
- Bernal, C. A. (2012). *Metodología de la investigación*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*.
- Camina López, P. (2013). Psicomotricidad y Motricidad en Educación Infantil. *Repositorio Documental de La Universidad de Valladolid*, 51.
- Canales Lagos, S. E. (2017). Influencia del salto de cuerda en la coordinación, velocidad, agilidad y resistencia cardiorrespiratoria. *Instituto Politécnico de Leiria*, 1–96.
- Cardenas Rojas, R. A., & Quiñones Taype, E. (2024). Juegos Tradicionales en el /8Desarrollo de la Psicomotricidad en Niños de la Institución Educativa N° 56105 Yanaoca Canas Cusco - 2023. *Universidad Nacional de San Antonio Abad Del Cusco*, 2014–2018.
- Carrasco Díaz. (2019). *Metodología de La Investigación*.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural*. 259–262.
<https://doi.org/10.1109/NCA.2012.20>
- Castillo López, I. (2014). *Grupo B juego infantil : “ las canicas .”* 2013–2014.
- Castro Arbeláez, M. A. (2019). *8 beneficios de saltar a la comba para los niños*.
- Cevallos Vizueta, M. J. (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*. 1–53.
- Chaves Salas, A. L. (2001). Implicaciones Educativas de la Teoría Sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59–65.
- Cortés Cortés, N. L. (2021). El diseño y uso de rompecabezas como material didáctico para estimular la escritura y la lectura en los niños y niñas del grado kinder del colegio nuestra señora del rosario. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Cuellar Camarena, T. Z. (2024). *Juegos tradicionales y socialización de niños en Instituciones de Educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa local N° 09- Huaura*.

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8979/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Dagnino, J. (2014). *La distribución normal*. <https://revistachilenadeanestesia.cl/la-distribucion-normal/>
- García-Ramírez, V.-N., & Tarazona Meza, A. K. (2022). La importancia del juego tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*, 27–51.
- Gomez Becerra, I., & Luciano Soriano, M. C. (1991). Autocontrol en niños: un estudio experimental sobre dos procedimientos en la adquisición de conductas de espera. *Psicothema*, 3(1), 25–44.
- González, B. (2022). *Problemas de psicomotricidad en niños*. <https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-psicomotricidad-en-ninos/>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. del pilar. (2016). Metodología de la investigación. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403%0Ahttp://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520>
- Hurtado García, M. (2010). *Colección de juegos infantiles: la rayuela*.
- Jiménez, M. del C. (2016). Unidad Didáctica 1: Intervención Educativa en el ámbito psicomotriz. *Educaguía.Com*, 1–17. <http://www.educaguia.com/Biblioteca/apuntesde/aplicaciones/ambitopsicomotriz.pdf>
- Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 15.2(2017), 1–29. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Medina, V. (2017). *Escondite. Juegos para niños*.
- Mendiara Rivas, J. (2008). *La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural*. 6222(2), 175–198. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>
- Mendieta, L., Mendieta, R., & Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. www.cidecuador.com
- Ministerio de Educación. (2023). *Guía de orientaciones: La psicomotricidad en el Centro de Educación Básica Especial (CEBE)*. 1–124. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9657>
- Ministerio de Educación. (2010). La hora del juego libre en los sectores. *Ministerio De*

Educacion, 88.

- Navas Guzmán, C. (2019). Juegos tradicionales: trompos y canicas. *Scielo*, 11–13.
- Oliver, P. (2017a). *Juego tradicional de la peonza. El Trompo*.
- Oliver, P. (2017b). *La gallinita ciega. Juegos tradicionales para niños*.
- Peralta Sotomayor, I., Mesa Castro, A., & Ruano Leyva, S. (2014). *Juego infantil: “la gallina ciega.”*
- Pérez González, C. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*.
- Perez Grau, R. (2024). *El escondite Un juego tradicional más didáctico de lo que te imaginas*.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children* (pp. 25–36).
[https://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/Piaget When Thinking Begins10272012_0000.pdf](https://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/Piaget%20When%20Thinking%20Begins10272012_0000.pdf)
- Proaño Larson, N. (1991). La Psicomotricidad y el esquema corporal. *Revista de Educación Año II N°1*.
- Quirós Aragón, M. B. (2019). Psicomotricidad. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_sistem_pembetulan_terpusat_strategi_melestari
- Quispe Calsin, R. (2020). *La Práctica de Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I. Santa Rosa del Distrito de Mañazo - 2017*. Puno-Mañazo.
- Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés*. 565–576.
- Raudsepp, L., Rikberg, A., & Kais, K. (2008). Affect and performance of an expert beach volleyball player according to an idiosyncratic probabilistic method. *Gazzetta Medica Italiana Archivio per Le Scienze Mediche*, 167(5), 213–220. <https://isfd112-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/apunte-desarrollo-motor-libro-1.pdf>
- Regader, B. (2015). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*.
- Regina Öfele, M. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*.
- Rodrigo Cuentas, M. (2022). *Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022*.
- Ruiz, B. (2002). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de La Educación*, 19(33), 228–247.

- <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Sanchez Carlessi, H. H., & Reyes Meza, C. (2022). *Metodología y diseños en la investigación científica*. https://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-y-disenos-en-la-investigacion-cientifica_53685
- Sanchez Fuentes, A. (2019a). *Beneficios de jugar a las canicas*.
- Sanchez Fuentes, A. (2023b). *Reglas y Beneficios de la Rayuela: La Guía Completa Para Padres y Docentes*.
- Santana Padilla, J. J. (2023). “*Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 4 a 5 Años de Educación Inicial*.”
- Santi León, F. (2019). *Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios*. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 27(1), 115–122. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.305>
- Soriano-Férriz, B., & Alacid, F. (2018). Programas y ejercicios de flexibilidad dentro de las clases de educación física, en niños y niñas escolares, y su efecto en la mejora de la extensibilidad isquiosural: una revisión sistemática. *MHSalud*, 15(1), 1–11.
- Supo Condori, J. (2023). *La población de estudio*. <https://bioestadistico.com/la-poblacion-de-estudio>
- UNICEF. (2022). Estado mundial de la infancia en mi mente. In *Unicef Estado Mundial de la Infancia 2021: En mi mente: Promover, proteger y cuidar la salud mental de la infancia*. <https://www.unicef.org/es/media/108171/file/SOWC-2021-Resumen-Ejecutivo.pdf>
- Vásquez Castillo, A. de los Á. (2023). *Aportaciones de las tic para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cinco años*. [http://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3413478008/html/#:~:text=En Lev Vigotsky \(1896-1934,las personas de nuestro entorno](http://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3413478008/html/#:~:text=En Lev Vigotsky (1896-1934,las personas de nuestro entorno)
- Velasco, B. (2017). *El desarrollo de la psicomotricidad*. <https://slideplayer.es/slide/11788886/>
- Wallon Henri. (1979). *La evolución psicológica del niño*. https://campus.ucsfvirtual.edu.ar/pluginfile.php/518773/mod_label/intro/la_evolucion_Psicologica-WALLON.pdf

ANEXOS

ANEXO A: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema General	Objetivos Generales	Hipótesis General			
¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay - 2024?.	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.	Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024.	Juegos tradicionales	Juegos individuales Juegos grupales Juegos colectivos	Tipo: Aplicada Nivel: Explicativa Diseño: pre experimental M O1 X O2 M: Niños de 5 años de la I.E.I. N°128 O1: Observación del pre test del desarrollo psicomotriz en los niños X: Tratamiento mediante talleres de aprendizaje en los juegos tradicionales O2: Observación del post test del desarrollo psicomotriz en los niños Población: 281 estudiantes de las 14 secciones entre 3,4 y 5 años. Muestra: 24 niños del aula celeste de 5 años. Muestreo: No probabilístico intencional Técnicas: Observación Instrumentos: ficha de observación
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicos			
<ul style="list-style-type: none"> • Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay - 2024?. • Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N°128, de Bellavista, Lircay - 2024?. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024. • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N°128, de Bellavista, Lircay – 2024. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 128, de Bellavista, Lircay – 2024. • Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N°128, de Bellavista, Lircay – 2024. 	Desarrollo de la psicomotricidad	Psicomotricidad fina Psicomotricidad gruesa	

ANEXO B: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Reactivos	Escala de media
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales transmitidos por generaciones forman parte del patrimonio cultural y se adaptan a las necesidades de los estudiantes, al ser entretenidos, fomentan el desarrollo integral de los niños, promoviendo la creatividad, imaginación y conexión con la cultura, mientras refuerzan la socialización en su entorno (Ardila-Barragán, 2022).	En el contexto escolar son actividades lúdicas colectivas, sin tecnología, con reglas sencillas que implican el uso del cuerpo, como correr y saltar. Permiten observar la frecuencia de participación, el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, y el nivel de interacción social, como la cooperación y el respeto por las normas en los talleres organizadas.	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de trompo • Juego con canicas • Juego con yoyó • Juego con boleros • El juego de saltar la comba 	Sesión 01 Sesión 02 Sesión 03 Sesión 05	Escala de Likert ordinal Inicio: 1 Proceso: 2 Logrado: 3
			Juegos grupales	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de yaces • Carrera de sacos • Juego de tapis • Juego de la soga • El juego de la rayuela • La gallinita ciega • El juego del ratón y el gato 	Sesión 06 Sesión 07 Sesión 08 Sesión 09 Sesión 10 Sesión 11 Sesión 12	
			Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la cuerda • Juego de pañuelo • Aviones de papel • El juego del salto de equilibrio • Juego de las chapas • El juego de tres en raya 	Sesión 13 Sesión 14 Sesión 15 Sesión 16 Sesión 17 Sesión 18	
Desarrollo de la psicomotricidad	Para Quirós (2019), la psicomotricidad es el desarrollo integral de habilidades motoras que conectan cuerpo y mente, diferenciándose en psicomotricidad fina, el cual considera los movimientos precisos y pequeños, por otro lado la psicomotricidad gruesa, el	El desarrollo en la psicomotricidad es determinado según la edad, donde en los 5 años ya los niños desarrollan de forma integral la psicomotricidad fina y gruesa, las cuales miden las coordinaciones del	Psicomotricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula objetos pequeños con precisión • Coordina movimientos de dedos y manos al realizar tareas específicas • Realiza movimientos controlados para alcanzar objetivos 	Y1 El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión Y2 El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control. Y3 El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo. Y4 El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza. Y5 El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión. Y6 El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada. Y7 El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.	Escala de Likert ordinal Bajo: 1 Regular: 2 Alto: 3

cual está relacionado con cuerpo y mente de los movimientos amplios, niños en la infancia de equilibrio y coordinación acuerdo a sus edades. general del cuerpo.

Psicomotricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos de brazos y piernas en actividades dinámicas • Mantiene el equilibrio al realizar movimientos amplios o en situaciones de desequilibrio • Aplica fuerza y resistencia física de manera controlada en juegos que lo requieran 	<hr/> <p>Y8 El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego</p> <p>Y9 El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.</p> <p>Y10 El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.</p> <p>Y11 El niño salta con equilibrio dentro del saco</p> <p>Y12 El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la sogá.</p> <p>Y13 El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.</p> <p>Y14 El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.</p> <p>Y15 El niño corre con agilidad y control.</p> <p>Y16 El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.</p> <p>Y17 El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.</p> <p>Y18 El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.</p> <hr/>
------------------------	---	---

ANEXO C: Instrumentos de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD

Ficha de observación de la variable desarrollo de la psicomotricidad para los niños de 5 años de la I.E.I N.º 128 de Bellavista, apoyado en Santana (2023).

Bajo

Regular

Alto

Dimensión	Nº	Ítem de Observación	Bajo	Regular	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión			
	Y2	El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control.			
	Y3	El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.			
	Y4	El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza.			
	Y5	El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión.			
	Y6	El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada.			
	Y7	El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.			
	Y8	El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego			
	Y9	El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.			
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.			
	Y11	El niño salta con equilibrio dentro del saco			
	Y12	El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la soga.			
	Y13	El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.			
	Y14	El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.			
	Y15	El niño corre con agilidad y control.			
	Y16	El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.			
	Y17	El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.			
	Y18	El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.			

EVIDENCIAS DEL INSTRUMENTO DE PRE TEST

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD PRE TEST

El instrumento es empleada en la I.E.I N°128 de bellavista en los estudiantes de 5 años del aula los celestes.

Apellidos y nombres Ayaypoma Perez, Cristian Adriano
 Genero masculino Edad 6, Aula Celeste

Dimensión	N°	Ítem de Observación	Bajo	Medio	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño o niña enrolla la cuerda del trompo con precisión.	α		
	Y2	El niño o niña lanza y recoge las canicas con precisión y control.	α		
	Y3	El niño o niña realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.	α		
	Y4	El niño o niña encaja el bolero en su objetivo con destreza.	α		
	Y5	El niño o niña recoge y lanza los yaces con mayor control.	α		
	Y6	El niño o niña pliega el papel con facilidad y lanza con dirección controlada.		α	
	Y7	El niño o niña desplaza las chapas en dirección, considerando la distancia correctamente.		α	
	Y8	El niño o niña coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego		α	
	Y9	El niño o niña lanza con fuerza y recoge con rapidez el tapiz.	α		
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño o niña coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.	α		
	Y11	El niño o niña salta con equilibrio dentro del saco.		α	
	Y12	El niño o niña aplica la fuerza y resistencia adecuada al momento de jalar de la sogá.	α		
	Y13	El niño o niña salta con equilibrio y coordinación entre las casillas.	α		
	Y14	El niño o niña se orienta y se mueve con control mientras está vendado		α	
	Y15	El niño o niña corre con agilidad y control.	α		
	Y16	El niño o niña coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.	α		
	Y17	El niño o niña corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.	α		
	Y18	El niño o niña corren y se ocultan con agilidad.		α	

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD PRE TEST

El instrumento es empleada en la I.E.I N°128 de bellavista en los estudiantes de 5 años del aula los celestes.

Apellidos y nombres Belijo Laura, Greis Bella
 Genero Femenina Edad 6, Aula celeste

Dimensión	N°	Ítem de Observación	Bajo	Medio	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño o niña enrolla la cuerda del trompo con precisión.	α		
	Y2	El niño o niña lanza y recoge las canicas con precisión y control.	α		
	Y3	El niño o niña realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.	α		
	Y4	El niño o niña encaja el bolero en su objetivo con destreza.	α		
	Y5	El niño o niña recoge y lanza los yaces con mayor control.	α		
	Y6	El niño o niña pliega el papel con facilidad y lanza con dirección controlada.	α		
	Y7	El niño o niña desplaza las chapas en dirección, considerando la distancia correctamente.		α	
	Y8	El niño o niña coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego		α	
	Y9	El niño o niña lanza con fuerza y recoge con rapidez el tapiz.	α		
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño o niña coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.		α	
	Y11	El niño o niña salta con equilibrio dentro del saco.		α	
	Y12	El niño o niña aplica la fuerza y resistencia adecuada al momento de jalar de la sogá.		α	
	Y13	El niño o niña salta con equilibrio y coordinación entre las casillas.	α		
	Y14	El niño o niña se orienta y se mueve con control mientras está vendado	α		
	Y15	El niño o niña corre con agilidad y control.	α		
	Y16	El niño o niña coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.	α		
	Y17	El niño o niña corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.	α		
	Y18	El niño o niña corren y se ocultan con agilidad.	α		

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD PRE TEST

El instrumento es empleada en la I.E.I N°128 de bellavista en los estudiantes de 5 años del aula los celestes.

Apellidos y nombres Chiquana Soler, Esti Yasira
 Genero femenina Edad 6, Aula Celeste

Dimensión	N°	Ítem de Observación	Bajo	Medio	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño o niña enrolla la cuerda del trompo con precisión.	α		
	Y2	El niño o niña lanza y recoge las canicas con precisión y control.	α		
	Y3	El niño o niña realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.	α		
	Y4	El niño o niña encaja el bolero en su objetivo con destreza.	α		
	Y5	El niño o niña recoge y lanza los yaces con mayor control.	α		
	Y6	El niño o niña pliega el papel con facilidad y lanza con dirección controlada.	α		
	Y7	El niño o niña desplaza las chapas en dirección, considerando la distancia correctamente.		α	
	Y8	El niño o niña coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego		α	
	Y9	El niño o niña lanza con fuerza y recoge con rapidez el tapiz.	α		
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño o niña coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.	α		
	Y11	El niño o niña salta con equilibrio dentro del saco.		α	
	Y12	El niño o niña aplica la fuerza y resistencia adecuada al momento de jalar de la sogá.		α	
	Y13	El niño o niña salta con equilibrio y coordinación entre las casillas.		α	
	Y14	El niño o niña se orienta y se mueve con control mientras está vendado	α		
	Y15	El niño o niña corre con agilidad y control.	α		
	Y16	El niño o niña coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.	α		
	Y17	El niño o niña corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.	α		
	Y18	El niño o niña corren y se ocultan con agilidad.	α		

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD PRE TEST

El instrumento es empleada en la I.E.I N°128 de bellavista en los estudiantes de 5 años del aula los celestes.

Apellidos y nombres Choce Huincos, Sandy Isbeth
 Genero femenina Edad 5, Aula Celeste

Dimensión	N°	Ítem de Observación	Bajo	Medio	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño o niña enrolla la cuerda del trompo con precisión.	α		
	Y2	El niño o niña lanza y recoge las canicas con precisión y control.	α		
	Y3	El niño o niña realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.		α	
	Y4	El niño o niña encaja el bolero en su objetivo con destreza.	α		
	Y5	El niño o niña recoge y lanza los yaces con mayor control.	α		
	Y6	El niño o niña pliega el papel con facilidad y lanza con dirección controlada.	α		
	Y7	El niño o niña desplaza las chapas en dirección, considerando la distancia correctamente.	α		
	Y8	El niño o niña coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego		α	
	Y9	El niño o niña lanza con fuerza y recoge con rapidez el tapiz.	α		
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño o niña coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.		α	
	Y11	El niño o niña salta con equilibrio dentro del saco.	α		
	Y12	El niño o niña aplica la fuerza y resistencia adecuada al momento de jalar de la sogá.	α		
	Y13	El niño o niña salta con equilibrio y coordinación entre las casillas.	α		
	Y14	El niño o niña se orienta y se mueve con control mientras está vendado		α	
	Y15	El niño o niña corre con agilidad y control.		α	
	Y16	El niño o niña coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.		α	
	Y17	El niño o niña corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.	α		
	Y18	El niño o niña corren y se ocultan con agilidad.	α		

INTRUMENTOS DE RECOLECCION POST TREST

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD POST TEST

Apellidos y nombres: Angélica Romero Pérez, Cristian Adriano
 Genero: Masculino Edad: 6 Aula: Celeste

Dimensión	Nº	Ítem de Observación	Bajo	Regular	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión			X
	Y2	El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control.			✓
	Y3	El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.		X	
	Y4	El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza.			X
	Y5	El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión.		X	
	Y6	El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada.			X
	Y7	El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.			X
	Y8	El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego		X	7
	Y9	El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.			X
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.		X	
	Y11	El niño salta con equilibrio dentro del saco			X
	Y12	El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la sogá.			X
	Y13	El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.		X	
	Y14	El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.			X
	Y15	El niño corre con agilidad y control.			X
	Y16	El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.			X
	Y17	El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.			X
	Y18	El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.		X	

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD POST TEST

Apellidos y nombres: Belito Lara, Gris Bella
 Genero: Femenino Edad: 6 Aula: Celeste

Dimensión	Nº	Ítem de Observación	Bajo	Regular	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión		X	
	Y2	El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control.		X	
	Y3	El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.		X	
	Y4	El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza.		X	
	Y5	El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión.		X	
	Y6	El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada.			X
	Y7	El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.			X
	Y8	El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego		X	
	Y9	El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.		X	
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.			X
	Y11	El niño salta con equilibrio dentro del saco		X	
	Y12	El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la sogá.			X
	Y13	El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.			X
	Y14	El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.		X	
	Y15	El niño corre con agilidad y control.		X	
	Y16	El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.		X	
	Y17	El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.		X	
	Y18	El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.			X

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD POST TEST

Apellidos y nombres: Chipara Solfer, Eyma Yasira
 Genero: Femenino Edad: 6 Aula: Celeste


Dimensión	Nº	Ítem de Observación	Bajo	Regular	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión			X
	Y2	El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control.		X	
	Y3	El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.			X
	Y4	El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza.			X
	Y5	El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión.			X
	Y6	El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada.			X
	Y7	El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.			X
	Y8	El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego			X
	Y9	El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.		X	
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.			X
	Y11	El niño salta con equilibrio dentro del saco			X
	Y12	El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la sogá.			X
	Y13	El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.			X
	Y14	El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.		X	
	Y15	El niño corre con agilidad y control.			X
	Y16	El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.		X	
	Y17	El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.			X
	Y18	El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.			X

FICHA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD POST TEST

Apellidos y nombres: Chocce, Mivilcas, Sandy Lisbeth
 Genero: Femenino Edad: 5 Aula: Celeste

Dimensión	Nº	Ítem de Observación	Bajo	Regular	Alto
Psicomotricidad fina	Y1	El niño enrolla la cuerda del trompo con precisión		X	
	Y2	El niño lanza y recoge las canicas con precisión y control.		X	
	Y3	El niño realiza movimientos controlados y repetitivos con el yoyo.			X
	Y4	El niño encaja el bolero en su objetivo con destreza.		X	
	Y5	El niño(a) recoge y lanza los yaces con precisión.		X	
	Y6	El niño pliega el papel con precisión y lanza con dirección controlada.		X	
	Y7	El niño lanza las chapas con precisión y calcula distancias correctamente.		X	
	Y8	El niño coloca las piezas con precisión y sigue las reglas del juego			X
	Y9	El niño coordina el lanzamiento y recogida del tapiz.		X	
Psicomotricidad gruesa	Y10	El niño coordina los movimientos de brazos y piernas mientras salta.			X
	Y11	El niño salta con equilibrio dentro del saco		X	
	Y12	El niño aplica la fuerza adecuada al tirar de la sogá.		X	
	Y13	El niño salta con equilibrio y precisión entre las casillas.		X	
	Y14	El niño se orienta y mueve con control mientras está vendado.			X
	Y15	El niño corre con agilidad y control.			X
	Y16	El niño coordina saltos al ritmo del movimiento de la cuerda.		X	
	Y17	El niño corre con rapidez y precisión para alcanzar el pañuelo.		X	
	Y18	El niño realiza saltos en zonas delimitadas sin perder el equilibrio.		X	

TALLERES DE CLASE



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01

TÍTULO: "JUGANDO CON EL TROMPO"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCAMELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 22/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
Trompos y cordón.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal al momento de enrollar la cuerda en el trompo.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "Realizamos movimientos con los dedos y ojos al momento de enrollar la cuerda en el trompo". La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego del trompo, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción de "HUAYNO DE LA ARAÑITA".	
DESARROLLO	
Expresividad motriz: La docente les dice a los niños y niñas: ◆ La maestra muestra los siguientes materiales como el trompo y la cuerda, luego realiza la siguiente pregunta: ¿alguna vez ustedes jugaron con el trompo? ¿Cómo podemos jugar con el trompo? ¿para qué nos servirá la cuerda? ¿de qué manera enrollamos la cuerda en el trompo? ¿Cómo podemos hacer girar el trompo en nuestras manos? ¿aba distintas formas de jugar con el trompo? La maestra escucha las distintas respuestas de los niños y niñas.	




TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

TÍTULO: "ME DIVIERTO JUGANDO CON EL YOYO"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCAMELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 26/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
El yoyo y la caja de sorpresa.	Juega de manera autónoma al jugar con el yoyo realizando acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal. Los niños y niñas pintaran una de las imágenes de lo que realizaron en el juego del yoyo.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas realizaran distintos movimientos con las manos al jugar con el yoyo". La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Mis dos dedos caminan". Realizamos las siguientes preguntas: ¿te gustaría jugar con las canicas? ¿Qué materiales necesitaríamos? ¿Alguna vez jugaste este juego? ¿Cómo lo jugaste?	
DESARROLLO	



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 04

TÍTULO: "JUGANDO A LA SALTA SOGA"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCAMELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 28/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD GRSUSA
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
La sogá.	Juega de manera grupal donde realiza movimientos con su cuerpo como saltar y girar al jugar la salta la sogá de manera autónoma. Los niños y niñas tendrán que cortar y pegar una imagen para armar un rompecabezas.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas realizaran movimientos con su cuerpo como saltar y girar al jugar". La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "moviendo mi cuerpo". Realizamos las siguientes preguntas: ¿te gustaría jugar a la salta sogá? ¿Qué materiales necesitaríamos? ¿Alguna vez jugaste este juego? ¿Cómo lo jugaste?	
DESARROLLO	
Expresividad motriz:	



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 02



TÍTULO: "JUGANDO CON EL TROMPO"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCAMELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 22/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
La sogá.	Juega de manera grupal donde realiza movimientos con su cuerpo como saltar y girar al jugar la salta la sogá de manera autónoma. Los niños y niñas tendrán que cortar y pegar una imagen para armar un rompecabezas.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas realizaran movimientos con su cuerpo como saltar y girar al jugar". La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "moviendo mi cuerpo". Realizamos las siguientes preguntas: ¿te gustaría jugar a la salta sogá? ¿Qué materiales necesitaríamos? ¿Alguna vez jugaste este juego? ¿Cómo lo jugaste?	
DESARROLLO	
Expresividad motriz:	

[Handwritten signature]

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

TÍTULO: "ME DIVIERTO JUGANDO CON EL BOLERO"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ DRE : HUANCANELICA.
- ❖ UGEL : ANGARAES.
- ❖ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA.
- ❖ Directora : LIC. GENOBEVA SARMIENTO GUILLEN.
- ❖ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA.
- ❖ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE.
- ❖ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE.
- ❖ Fecha : 28/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION
Los boleros y la caja mágica.	Juego de manera autónoma donde realiza movimientos de óculo manual y óculo-podal al jugar con los boleros.
	EVIDENCIA
	Los niños y niñas tendrán que dibujarse a sí mismos jugando con el bolero.

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas realizarán movimientos con la mano al jugar con el bolero".
La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato:

- Esperar su turno
- No empujar
- Ayudar a los demás

Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "caracolito".


La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les cuenta la canción "caja mágica", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentran los boleros.



DESARROLLO

Expresividad motriz.

CIERRE:

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron durante el juego de la salta sogas? ¿Qué otros juegos podemos crear con la salta sogas?



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

TÍTULO: "ME DIVIERTO JUGANDO CON EL BOLERO"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ DRE : HUANCANELICA.
- ❖ UGEL : ANGARAES.
- ❖ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA.
- ❖ Directora : LIC. GENOBEVA SARMIENTO GUILLEN.
- ❖ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA.
- ❖ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE.
- ❖ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE.
- ❖ Fecha : 28/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION
Los boleros y la caja mágica.	Juego de manera autónoma donde realiza movimientos de óculo manual y óculo-podal al jugar con los boleros.
	EVIDENCIA
	Los niños y niñas tendrán que dibujarse a sí mismos jugando con el bolero.

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas realizarán movimientos con la mano al jugar con el bolero".
La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato:

- Esperar su turno
- No empujar
- Ayudar a los demás

Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "caracolito".


La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les cuenta la canción "caja mágica", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentran los boleros.



DESARROLLO

Expresividad motriz.

CIERRE:

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron durante el juego de la salta sogas? ¿Qué otros juegos podemos crear con la salta sogas?



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

TÍTULO: "ME DIVIERTO JUGANDO CON EL YACIN"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ DRE : HUANCANELICA.
- ❖ UGEL : ANGARAES.
- ❖ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA.
- ❖ Directora : LIC. GENOBEVA SARMIENTO GUILLEN.
- ❖ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA.
- ❖ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE.
- ❖ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE.
- ❖ Fecha : 29/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION
Los yaces y el pin pon.	Juego con los yaces, donde realiza movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, donde se necesita mayor precisión.
	EVIDENCIA
	Los niños y niñas tendrán que unir los juegos que se realizaron en el salón a la imagen de los dos niños

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran con los yaces donde realizarán movimientos con la mano".
La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato:

- Esperar su turno
- No empujar
- Ayudar a los demás

Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Saco una manito la hago bailar la ciervo y la abro".

La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "Bibidi-babidi-bu", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentran los yaces y el pin pon.


DESARROLLO



Expresividad motriz:

- La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, luego la maestra reparte los yaces y el pin pon a cada uno de los niños y les realiza las siguientes preguntas:

CIERRE:

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron durante el juego de los boleros? ¿Qué otros juegos podemos crear con los boleros?



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

TÍTULO: "ME DIVIERTO JUGANDO CON EL YACIN"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ DRE : HUANCANELICA.
- ❖ UGEL : ANGARAES.
- ❖ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA.
- ❖ Directora : LIC. GENOBEVA SARMIENTO GUILLEN.
- ❖ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA.
- ❖ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE.
- ❖ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE.
- ❖ Fecha : 29/11/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION
Los yaces y el pin pon.	Juego con los yaces, donde realiza movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, donde se necesita mayor precisión.
	EVIDENCIA
	Los niños y niñas tendrán que unir los juegos que se realizaron en el salón a la imagen de los dos niños

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran con los yaces donde realizarán movimientos con la mano".
La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego de las canicas, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato:

- Esperar su turno
- No empujar
- Ayudar a los demás

Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Saco una manito la hago bailar la ciervo y la abro".

La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "Bibidi-babidi-bu", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentran los yaces y el pin pon.


DESARROLLO

Expresividad motriz:

- La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, luego la maestra reparte los yaces y el pin pon a cada uno de los niños y les realiza las siguientes preguntas:

CIERRE:

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron durante el juego de los boleros? ¿Qué otros juegos podemos crear con los boleros?



Ministerio de Educación

Taller de Psicomotricidad N° 07

TÍTULO: "JUEGO DE LOS SACOS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCVELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 01/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD GRUESA	
COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.		
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
Los sacos.	Juega de manera grupal con los sacos donde realiza movimientos con su cuerpo como saltar	Los niños y niñas tendrán que unir las partes de una imagen con el lápiz.
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugarán a la carrera de sacos donde realizarán movimientos con su cuerpo como saltar" La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantarán la canción "Rheme". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "bolsita bolsita", mientras muestra una pequeña bolsa en la cual se encuentran los sacos.	10m	
DESARROLLO	TIEMPO	
Expresividad motriz:	10m	

CERRE

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron durante el juego de los boleros? ¿Qué otros juegos podemos crear con los boleros?

[Firma]

Ministerio de Educación

Taller de Psicomotricidad N° 08

TÍTULO: "JUGANDO CON LOS TAPIS"

II. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCVELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 02/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD FINA	
COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.)	
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
Los tapis.	El niño al jugar con el tapiz realiza movimientos de coordinación de óculo manual y óculo podal, donde el niño o niña reconoce las características de su cuerpo.	Los niños y niñas tendrán
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugarán con los tapis donde realizarán movimientos con sus manos y dedos" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizará dentro del salón, pero antes recordarán los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantarán la canción "iney wincy araña".	10m	

CERRE

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar a la carrera de sacos? ¿Qué otros juegos podemos crear con la carrera de sacos?

[Firma]

Ministerio de Educación

Taller de Psicomotricidad N° 07

TÍTULO: "JUEGO DE LOS SACOS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCVELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 01/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD GRUESA	
COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.		
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
Los sacos.	Juega de manera grupal con los sacos donde realiza movimientos con su cuerpo como saltar	Los niños y niñas tendrán que unir las partes de una imagen con el lápiz.
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugarán a la carrera de sacos donde realizarán movimientos con su cuerpo como saltar" La maestra propone a los niños y niñas a salir al patio para que puedan realizar el juego, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantarán la canción "Rheme". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "bolsita bolsita", mientras muestra una pequeña bolsa en la cual se encuentran los sacos.	10m	
DESARROLLO	TIEMPO	
Expresividad motriz:	10m	

CERRE

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar a la carrera de sacos? ¿Qué otros juegos podemos crear con la carrera de sacos?

[Firma]

Ministerio de Educación

Taller de Psicomotricidad N° 08

TÍTULO: "JUGANDO CON LOS TAPIS"

II. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCVELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ◆ Fecha : 02/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD FINA	
COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.)	
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
Los tapis.	El niño al jugar con el tapiz realiza movimientos de coordinación de óculo manual y óculo podal, donde el niño o niña reconoce las características de su cuerpo.	Los niños y niñas tendrán
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugarán con los tapis donde realizarán movimientos con sus manos y dedos" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizará dentro del salón, pero antes recordarán los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantarán la canción "iney wincy araña".	10m	

CERRE

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar a la carrera de sacos? ¿Qué otros juegos podemos crear con la carrera de sacos?

[Firma]

Ministerio de Educación
REPUBLICA DEL PERÚ

128

La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "bolita bolita", mientras muestra una pequeña bolsa en la cual se encuentran los tapis.


DESARROLLO 40m

Expresividad motriz:

- La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, luego la maestra reparte los sacos a cada uno de los niños y niñas y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con los tapis? ¿Cómo lo podemos jugar? ¿Qué otros juegos podemos realizar con los tapis?
- La maestra para formar grupos les pide a los niños y niñas que se agrupen según el tamaño de su cabello ya sea corto o largo de esa manera se formara los grupos.

REGLAS DEL JUEGO

- La maestra pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique a los dos grupos las reglas del juego del tapis, primero la maestra toma tres tapis dos de ellos los coloca encima del otro y con el tapis sobrante lanza así los dos tapis, la maestra menciona a los niños y niñas que tienen que lanzar el tapis con fuerza para que así el tapis que este en el piso pueda voltearse para que salga la otra cara del tapis y si el niño o niña logra voltear el tapis se llevará el tapis como premio y continuara lanzando el tapis o si no logra voltearlo ya será el turno de su siguiente compañero.
- Al terminar de explicar la maestra pide a los dos grupos formen un círculo donde tienen que dejar un espacio en el centro y la maestra reparte cuatro tapis a cada niño y niña, donde menciona que comienzan a apostar sus tres tapis, una vez que hayan apostado sus tapis tendrán que formar una torre, luego la maestra realiza el juego de papel, piedra o tijera para que el ganador comience con el juego.
- La maestra mientras los niños y niñas juegan les recuerda las reglas del juego, si el niño o niña logra voltear el tapis lo tomara y continuara con el juego o si no logra voltearlo ya será el turno de su siguiente compañero de ese modo continuara el juego hasta que haya un ganador de los dos grupos que haya obtenido una mayor cantidad de tapis.



La maestra reparte la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que dibujar el juego que realizo

CIERRE 10m

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con los tapis? ¿Qué otros juegos podemos crear con los tapis?

[Handwritten signature]

Ministerio de Educación
REPUBLICA DEL PERÚ

128

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 09

TÍTULO: "JUGANDO CON LA SOGA"

IV. DATOS INFORMATIVOS:


- DRE : HUANCAMELCA
- UGEL : ANGARAES
- Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- Fecha : 03/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD GRESA	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giro y voltear en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
La sogas.	El niño juega de manera grupal y realiza movimientos con su cuerpo al jalar la sogas, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Los niños y niñas tendrán pintar el dibujo de niños jugando con la sogas.
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran con la sogas donde realizaran movimientos con su cuerpo como brazos y pies" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "El baile del cuerpo". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "bolita bolita", mientras muestra una bolsa en la cual se encuentra la sogas.		
DESARROLLO	TIEMPO	
Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, luego la maestra reparte los sacos a cada uno de los niños y niñas y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con las sogas? ¿Cómo lo podemos jugar? ¿Qué otros juegos podemos realizar con la sogas? La maestra para formar dos grupos les pide a los niños y niñas que se agrupen según el color de su ropa de esa manera se formara los grupos. REGLAS DEL JUEGO La maestra pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique a los dos grupos las reglas del juego de la sogas, primero la maestra pide a los dos grupos que formen una fila y que el otro grupo se ponga en frente del otro grupo, mientras la maestra dibuja una línea en el centro de los dos grupos así para que estén separados ambos grupos.		

Ministerio de Educación
REPUBLICA DEL PERÚ

128

La maestra entrega la sogas a los dos grupos y amarra un pañuelo en el centro de la sogas donde está la línea y menciona que ambos grupos tienen que jalar la sogas para que así el grupo que haga pasar el pañuelo al lado suyo ganara el juego de la sogas.



La maestra reparte la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que pintar el dibujo de niños jugando con la sogas.

CIERRE 10m

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con la sogas? ¿Qué otros juegos podemos crear con la sogas?

[Handwritten signature]

Ministerio de Educación
REPUBLICA DEL PERÚ

128

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

TÍTULO: "JUEGO DE LA RAYUELA"

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- DRE : HUANCAMELCA
- UGEL : ANGARAES
- Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- Fecha : 04/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD GRESA	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giro y voltear en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 5 años: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y comportamientos en diferentes situaciones cotidianas.	
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
La rayuela y la caja sorpresa.	El niño juega de manera autónoma dando combates sus habilidades motrices al saltar y voltear en los que expresa sus emociones al jugar a la rayuela. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo.	Los niños y niñas tendrán
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran a la rayuela y realizaran movimientos con su cuerpo como brazos y pies al lanzar el" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "El baile del cuerpo". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "caja sorpresa", mientras muestra una caja en la cual se encuentran las dos rayuelas y fichas.		
DESARROLLO	TIEMPO	

Ministerio de Educación

Taller de Psicomotricidad N° 11

TÍTULO: "JUGANDO A LA GALLINITA CIEGA"

II. DATOS INFORMATIVOS:

- DRE : HUANCAYELICA
- UGEL : ANGARAES
- Institución Educativa : N° 128 BELLA VISTA
- Directora : LIC. GENOVEVA SARBUMENTO GUILLEN
- Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- Grado y sección : 5 ANOS AULA CELESTE
- Fecha : 05/12/2024

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motoras básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 5 años: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.

RECURSOS O MATERIALES: El pañuelo.

CRITERIO DE EVALUACION: El niño juega de manera autónoma realiza movimientos con su cuerpo demostrando sus habilidades motoras al jugar a la gallinita ciega. Reconoce sus sensaciones corporales al estar el estado de su cuerpo.

EVIDENCIA: Los niños y niñas tendrán éxito con un círculo el juego que realizan.

MOMENTOS DEL TALLER:

SICIO	TIEMPO
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran a la gallinita ciega donde realizaran movimientos con su cuerpo tanto brazos y pies". La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a 11 en los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "El baile del sapito". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "bolita bolita", mientras muestra una bolsa en la cual se encuentra el pañuelo.	10m
DESARROLLO: Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué lleva la rayuela? ¿Qué podemos hacer con la rayuela? ¿Cómo lo podemos jugar? La maestra para formar dos grupos les muestra una pequeña cajita donde se encuentra dos imágenes de palomas y conejo, cada uno de los niños tomaran una sola imagen, los niños que tiene las mismas imágenes formaran un grupo. REGLAS DEL JUEGO: La maestra pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique a los dos grupos las reglas del juego de la rayuela, primero la maestra pega la rayuela que esta hecho de un material resistente y lo pega al piso y menciona lo siguiente primero para jugar con la rayuela, cada uno de los niños y niñas tienen que tirar su ficha o tojo para que puedan lanzar a la primera casilla y saltar con un solo pie a la siguiente casilla, luego saltaran con sus dos pies sobre un par de casillas y cuando lleguen al final tendrán que regresar saltando sobre las casillas y recoger el tojo y lanzarlo nuevamente a la siguiente casilla, pero si el niño o niña al saltar pasa la raya de la casilla pierde su turno y así será el turno de su siguiente compañero. Al culminar el juego la maestra invita a todos los niños a sentarse en una media luna y realizan la relajación, la maestra pide a los niños y niñas que esthalen e inhalen al mismo tiempo que levantan la mano y la bajen. Pregunta lo siguiente: ¿Al jugar que cambios sucedió en sus cuerpos? ¿Por qué sucede ese cambio en nuestro cuerpo? La maestra pasa con los niños y niñas al aula, luego realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego realizaron en el patio? ¿tuvieron dificultades al momento de jugar con la rayuela? ¿Cuáles fueron? Los niños y niñas responden. La maestra reparte la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que dibujar la rayuela.	40m
CIERRE: Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con la rayuela? ¿Qué cosas nuevos podemos hacer con la rayuela?	10m

Ministerio de Educación

Taller de Psicomotricidad N° 12

TÍTULO: "JUGANDO AL RATÓN Y EL GATO"

III. DATOS INFORMATIVOS:

- DRE : HUANCAYELICA
- UGEL : ANGARAES
- Institución Educativa : N° 128 BELLA VISTA
- Directora : LIC. GENOVEVA SARBUMENTO GUILLEN
- Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- Grado y sección : 5 ANOS AULA CELESTE
- Fecha : 06/12/2024

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motoras básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 5 años: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.

RECURSOS O MATERIALES: La caja sorpresa y las máscaras del ratón y el gato.

CRITERIO DE EVALUACION: Al jugar el niño realiza acciones de manera autónoma donde corre, saltar y deslizarse donde expresa sus emociones. Reconoce sus sensaciones corporales al estar el estado de su cuerpo.

EVIDENCIA: Los niños y niñas tendrán éxito con un círculo el juego que realizan.

MOMENTOS DEL TALLER:


SICIO	TIEMPO
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran al ratón y gato donde realizaran movimientos con su cuerpo donde saltar, correr y deslizarse por el piso". La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Mueve el ombligo". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentra las dos máscaras del ratón y gato.	10m
DESARROLLO: Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas dos máscaras? Los niños responden. La maestra formar un grupo con todos los niños y niñas y realizan el calentamiento donde la maestra pide que levante la mano hacia arriba y al mismo tiempo levantan un pie, luego que giren la mano formando un círculo. REGLAS DEL JUEGO: La maestra pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique a los dos grupos las reglas del juego del gato y ratón, primero la maestra menciona que para el juego se elegirá a dos niños a	40m
CIERRE: Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con a la gallina?	10m

Ministerio de Educación
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

IE 128
BELLAVISTA

sea niño o niña quien uno de ellos llevara puesto la máscara del gato y ratón, luego se formara un círculo agarrados de las manos donde dentro de ese círculo estará el ratón y fuera del círculo estará el gato para comenzar el juego primero la maestra menciona que se cantara una canción "el reloj de Jerusalén", la tarea del gato es atrapar al ratón, donde el ratón para poder escapar del gato puede salir del círculo y entrar nuevamente para eso los niños que forman el círculo tienen que estar agarrados de la mano que si el gato quiere entrar al círculo todos ellos tienen que juntarse para que no haya espacio y no pueda entrar el gato pero si el ratón quiere salir del círculo todos los niños tienen que abrir el círculo.

Al explicar las reglas del juego la maestra pide al grupo que formen un círculo, luego la maestra canta una canción de "En la casa del pinocho" para elegir de quien llevara la máscara del ratón y gato, una que se haya elegido canta la canción de la "el reloj de Jerusalén" mientras los demás niños y niñas se toman de la mano y giran alrededor del gato mientras el ratón está dentro del círculo. Cuando el gato consigue atrapar al ratón ya será el turno de su siguiente compañero así sucesivamente continuara el juego.



Al culminar el juego la maestra invita a todos los niños a sentarse en una media luna y realizan la relajación, la maestra pide a los niños y niñas que exhiban e imiten al mismo tiempo que levantan la mano y la bajan. Pregunta lo siguiente: ¿al jugar que cambios sucedió en sus cuerpos? ¿Por qué sucede ese cambio en nuestro cuerpo?

A los niños y niñas a pasar a su aula, luego realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego realizaron en el patio? ¿tuvieron dificultades al momento de jugar al gato y ratón? ¿Cuáles fueron? Los niños y niñas responden.

La maestra repite la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que dibujar a los personajes del juego en este caso el gato y ratón

CURSO	1ra
Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar al gato y ratón?	

Ministerio de Educación
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

IE 128
BELLAVISTA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 13

TÍTULO: JUGANDO CON LA CUERDA

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- ♦ DRE : HUANCVELICA
- ♦ UGEL : ANGARAES
- ♦ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ♦ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ♦ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ♦ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ♦ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ♦ Fecha : 09/12/2024

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD GRUESA
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motoras básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 5 años: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo relacionadas con sus acciones y nombra las espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
La cuerda y la caja sorpresa.	Los niños y niñas tendrán que saltar un dibujo de niños jugando con la cuerda.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	TIEMPO
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran a la cuerda donde saltaran con sus pies" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Rheme". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentran las cuatro cuerdas y las imágenes de globos y sol.	10m
DESARROLLO	40m
Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las dos cuerdas? Los niños responden. La maestra para formar dos grupos, muestra una pequeña cajita donde se encuentran dos imágenes de un diccionario y del fin, donde pide a los niños y niñas que saquen una imagen y así la maestra pide que se reúnan los niños que tienen la misma figura.	


Ministerio de Educación
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

IE 128
BELLAVISTA

REGLAS DEL JUEGO

La maestra pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique a los dos grupos las reglas del juego de la cuerda, primero la maestra menciona que para el juego todos tienen que trabajar juntos, apoyarse unos a otros si uno de su compañero logra saltar uno o dos tiran pegando la imagen, si el grupo logra tener más imágenes con sus saltos gana el juego. A continuación se elegirá a dos niños a ese niño o niña quienes serán los primeros en saltar la cuerda para eso la cuerda se tendrá que sujetar con las dos manos y girar la cuerda para que pueda pasar debajo de los pies donde ellos tienen que saltar al momento que se gire la cuerda, para eso tienen que girar la cuerda con la muñeca de la mano y no con el brazo, si el niño o niña pisa la cuerda al saltar ya será el turno de su compañero.

Al explicar las reglas del juego la maestra pide a los dos grupos que formen un círculo, luego la maestra canta una canción de "En la casa del pinocho" para elegir a dos niños o niñas quienes saltaran primero la cuerda, mientras los niños están saltando la maestra les recuerda las reglas del juego que si el niño o niña pisa la cuerda al saltar ya será el turno de su compañero.



Al culminar el juego la maestra invita a todos los niños a retirarse en el piso y realizan la relajación, la maestra pide a los niños y niñas que exhiban e imiten al mismo tiempo que levantan la mano y la bajan. Pregunta lo siguiente: ¿al jugar que cambios sucedió en sus cuerpos? ¿Por qué sucede ese cambio en nuestro cuerpo?

A los niños y niñas a pasar a su aula, luego realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego realizaron en el patio? ¿tuvieron dificultades al momento de jugar a la cuerda? ¿Cuáles fueron? Los niños y niñas responden.

La maestra repite la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que pintar un dibujo de niños jugando con la cuerda.

CURSO	1ra
Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con la cuerda? ¿Qué otro juego pueden realizar con la cuerda?	

Ministerio de Educación
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

IE 128
BELLAVISTA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 14

TÍTULO: JUGANDO CON EL PAÑUELO

VIII. DATOS INFORMATIVOS:

- ♦ DRE : HUANCVELICA
- ♦ UGEL : ANGARAES
- ♦ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
- ♦ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
- ♦ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
- ♦ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISPE
- ♦ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
- ♦ Fecha : 11/12/2024

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD GRUESA
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motoras básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 5 años: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombra las espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
El pañuelo caja sorpresa.	Los niños y niñas tendrán que marcar en la imagen las partes de cuerpo que saltaron al jugar con el pañuelo con una x.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	TIEMPO
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran con el pañuelo donde tendrán que correr con sus dos pies y con el brazo tomar el pañuelo" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Ole, ole". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentra el pañuelo.	10m
DESARROLLO	40m
Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las dos cuerdas? Los niños responden.	

INSTITUTO DE EDUCACIÓN

128

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 15

TÍTULO: "JUGANDO CON LOS AVIONES DE PAPEL"

XV. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCVELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES.
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA.
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN.
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA.
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISTE.
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE.
- ◆ Fecha : 12/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
AREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD FINA
COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION EVIDENCIA
Hojas bond y hojas de colores.	Al jugar el niño realiza acciones y movimientos con la mano donde se requiere mayor precisión al doblar las hojas para el avión, manera autónoma y utiliza su cuerpo para correr. Los niños y niñas tendrán un dibujo de avión haciendo volar un avión de papel.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	TIEMPO
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas realizaremos aviones con nuestra mano". La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizará dentro del salón, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno. - No empujar. - Ayudar a los demás. Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "huayno de la araña". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentra las hojas de bond y las hojas de colores.	10m
DESARROLLO	TIEMPO
Esprevidad motriz: - La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las hojas? Los niños responden. - La maestra para formar grupos, muestra una pequeña cajita donde se encuentra tres imágenes de una flor y una hoja, donde pide a los niños y niñas que saquen una imagen y así la maestra pide que se reúnan los niños que tienen la misma figura. - La maestra menciona que realizarán aviones de papel para eso pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique de cómo se hace un avión de papel, primero reparte a cada	40m

CIERRE: 10m

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con el avión? ¿Otro juego podés realizar con el avión?

INSTITUTO DE EDUCACIÓN

128

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 16

TÍTULO: "JUGAMOS AL REBENE"

X. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ DRE : HUANCVELICA
- ◆ UGEL : ANGARAES.
- ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA.
- ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN.
- ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA.
- ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISTE.
- ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE.
- ◆ Fecha : 13/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
AREA	PSICOMOTRICIDAD
TIPO	MOTRICIDAD GUESA
COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra autonomía y mayor control de un lado de su cuerpo. 5 años: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y sensaciones espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION EVIDENCIA
Imágenes y la caja sorpresa.	Al jugar el niño realiza acciones de movimientos con su cuerpo para correr, deslizarse y saltar donde expresa las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo.
MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	TIEMPO
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaremos al escondite donde realizaremos movimientos con nuestra cuerpo". La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizará en el patio, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato: - Esperar su turno. - No empujar. - Ayudar a los demás. Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "Rebena". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentra dos imágenes.	10m
DESARROLLO	TIEMPO
Esprevidad motriz:	40m

CIERRE: 10m

Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con el avión? ¿Porque?



La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las dos imágenes? ¿Para qué nos servirá las imágenes? Los niños responden.

La maestra menciona que se realizarán el juego del escondite para eso se necesita saber las reglas del juego.

REGLAS DEL JUEGO

La maestra pide a los niños y niñas que formen una media luna para que les explique las reglas del juego del escondite, primero la maestra menciona que para jugar al escondite se necesitara un niño o niña quien será el encargado de buscar a sus demás compañeros que están escondidos, pero para poder elegir se cantara la siguiente canción "en la casa del pinocho" luego la maestra muestra la imagen de un unicornio y dinosaurio y menciona que el niño que buscara llevara la imagen colgado en el cuello así para que los demás niños se den cuenta de quien es que buscara a los demás.

La maestra menciona lo siguiente el niño que buscara a los demás se pondrá una venda en los ojos y cantara las el número diez y dirá "¡listos o no haya voy" y dejara su lata en el lugar donde conto hasta el diez, luego se quitara la venda y comenzara buscar a sus demás compañeros.

La maestra menciona que si el niño encuentra a su otro compañero tiene que tocarlo con la mano y mencionar su nombre, pero si uno de sus compañeros que está escondido y para salvarse de ser encontrado tienen que correr hasta el lugar donde está la lata y golpearlo en la piedra donde recitarán lo siguiente "salvacion por mi y por todos mis compañeros", de esta manera se ganara el juego.

Al culminar el juego la maestra invita a todos los niños a estirarse en el piso y realizan la relajación, la maestra pide a los niños y niñas que exhalen e inhalen al mismo tiempo que levantan la mano y la lagan. Preguntan lo siguiente: ¿al jugar que cambios sucedió en sus cuerpos? ¿Por qué sucedió ese cambio en nuestro cuerpo?

La maestra junto con los niños y niñas ingresan al aula, luego realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego realizaron en el patio? ¿tuvieron dificultades al momento de jugar al escondite? ¿Cuáles fueron? Los niños y niñas responden.

La maestra reparte la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que pintar un dibujo de niños jugando al escondite.

CIERRE:	10m
Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar al escondite?	

[Handwritten signature]



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 17
TÍTULO: "JUGANDO CON LAS CHAPAS"

- XI. DATOS INFORMATIVOS:**
- ◆ DRE : HUANCAYELGA
 - ◆ UGEL : ANGARAS
 - ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
 - ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
 - ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
 - ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISTE
 - ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
 - ◆ Fecha : 16/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD FINA	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Las chapas y caja de sorpresa.	El niño juega de manera autónoma donde realiza movimientos con la mano al jugar con las chapas	Los niños y niñas tendrán pintar un dibujo de niños jugando con las chapas
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas con las chapas donde aremos movimientos con nuestras manos" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara dentro del salón, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato. - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "huyeno de la arañita". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentra las chapas.	10m	
DESARROLLO	TIEMPO	
Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las chapas? Los niños responden. La maestra para formar grupos, muestra una pequeña cajita donde se encuentran tres imágenes de una manzana y una fresa, donde pide a los niños y niñas que saquen una imagen y así la maestra pide que se reúnan los niños que tienen la misma imagen. REGLAS DEL JUEGO La maestra primero hace un circuito con la tiza en el piso, luego pide a los grupos que formen una media luna para que les explique las reglas del juego de las chapas, la maestra menciona que	40m	



repartirá las chapas a cada grupo donde cada grupo tendrán cuatro chapas en la parte final del circuito, donde cada participante de los dos grupos colocara su chapa al inicio del circuito y con el dedo lanzara la chapa para que avance dentro del circuito pero sin hacer salir fuera de la línea del circuito hasta llegar a la parte final, si el niño o niña hace salir la chapa fuera del circuito ya será el turno de su siguiente compañero. La maestra menciona que si uno de los grupos hace llegar su chapa al final del circuito ganara el juego.

La maestra al terminar de explicar todo da comienzo con el juego, donde pide a cada grupo animar a su participante.

La maestra junto con los niños y niñas ingresan al aula, luego realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego realizaron dentro del salón? ¿tuvieron dificultades al momento de jugar con las chapas? ¿Cuáles fueron? Los niños y niñas responden.

La maestra reparte la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que pintar un dibujo de niños jugando con las chapas.

CIERRE:	10m
Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con la chapa?	



[Handwritten signature]



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 18
TÍTULO: "EL JUEGO DE TRES RAYAS"


- XII. DATOS INFORMATIVOS:**
- ◆ DRE : HUANCAYELGA
 - ◆ UGEL : ANGARAS
 - ◆ Institución Educativa : N° 128 BELLAVISTA
 - ◆ Directora : LIC. GENOVEVA SARMIENTO GUILLEN
 - ◆ Docente : ROSMERY APARCO ESPINOZA
 - ◆ Docente : YAQUELIN ESPEZA QUISTE
 - ◆ Grado y sección : 5 AÑOS AULA CELESTE
 - ◆ Fecha : 17/12/2024

PROPOSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	PSICOMOTRICIDAD	
TIPO	MOTRICIDAD FINA	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
RECURSOS O MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Cartulina e imágenes	El niño juega de manera autónoma donde utiliza su cuerpo para realizar movimientos con la mano al jugar el juego de tres rayas.	Los niños y niñas tendrán que pintar un dibujo de niños jugando el juego de tres rayas.
MOMENTOS DEL TALLER		
INICIO	TIEMPO	
Asamblea: La maestra dará a conocer el propósito del taller: "El día de hoy niños y niñas jugaran el juego de tres rayas donde aremos movimientos con nuestras manos" La maestra menciona a los niños y niñas que el juego se realizara dentro del salón, pero antes recuerdan los acuerdos y el buen trato. - Esperar su turno - No empujar - Ayudar a los demás Calentamiento: La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna, donde cantaran la canción "caracolito". La maestra menciona a los niños y niñas que les tiene una sorpresa y les canta la canción "cajita sorpresa", mientras muestra una caja sorpresa en la cual se encuentra las imágenes.	10m	
DESARROLLO	TIEMPO	
Expresividad motriz: La maestra muestra el material para que los niños y niñas lo observen, y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las imágenes? Los niños responden. La maestra para formar grupos, muestra una pequeña cajita donde se encuentran tres imágenes de una lipiz y borrego, donde pide a los niños y niñas que saquen una imagen y así la maestra pide que se reúnan los niños que tienen la misma imagen. REGLAS DEL JUEGO La maestra pega la cartulina en la pizarra donde ya está las tres rayas, luego pide a los grupos que formen una media luna para que les explique las reglas del juego de tres rayas, la maestra menciona que se repartirá las imágenes a cada grupo de una abeja y mariposa y cada participante tendrá sus propias imágenes, la maestra menciona que para jugar tendrán que formar una fila y pirarico detrás	40m	

de la línea. La maestra menciona que al correr hacia la pizarra donde está la carulina tiene que colocar la imagen en uno de los casilleros de tres rayas, si uno de los grupos logra formar con las imágenes que tiene ya sea de abejas una línea con todas ellas ganara el juego pero para eso el otro grupo debe impedir que forme la línea con la imagen que tiene de mariposa.


La maestra al terminar de explicar todo da comienzo con el juego, donde pide a cada grupo animar a su participante.



La maestra junto con los niños y niñas ingresa al aula, luego realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego realizaron dentro del salón?, ¿tuvieron dificultades al momento de jugar el juego de tres rayas? ¿Cuáles fueron? Los niños y niñas responden.

La maestra reparte la hoja de aplicación donde los niños y niñas tendrán que pintar un dibujo de ellos jugando el juego de tres rayas.

CIERRE	10m
Verbalización: Al finalizar el trabajo de la hoja de aplicación, la maestra les pregunta: ¿Cómo se sintieron al jugar con el juego de tres rayas?	



ANEXO D: Síntesis del análisis de datos

Datos recolectados del instrumento pre test

N.º	GENERO	PSICOMOTRICIDAD PRE TEST																	
		PSICOMOTRICIDAD FINA									PSICOMOTRICIDAD GRUESA								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1	M	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
2	F	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1
3	F	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
4	F	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1
5	M	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
6	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
7	F	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2
8	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2
9	M	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
10	F	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2
11	M	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
12	F	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
13	F	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
14	F	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
15	F	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2
16	F	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
17	F	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2
18	M	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2
19	M	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1
20	F	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1
21	M	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2
22	M	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
23	F	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2
24	M	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3

Datos recolectados post test

PSICOMOTRICIDAD POST TEST																				
Nº	GENERO	EDAD	PSICOMOTRICIDAD FINA										PSICOMOTRICIDAD GRUESA							
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1	M	6	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
2	F	6	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3
3	F	6	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
4	F	5	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2
5	M	5	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3
6	F	5	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	6
7	F	5	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3
8	F	6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
9	M	6	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
10	F	6	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3
11	M	6	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
12	F	6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
13	F	6	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2
14	F	6	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
15	F	6	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	F	5	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2
17	F	6	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
18	M	6	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3
19	M	6	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2
20	F	6	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2
21	M	6	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2
22	M	6	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2
23	F	6	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
24	M	6	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3

Confiabilidad del instrumento en spss27 para la confiabilidad del instrumento

The screenshot shows the SPSS interface with the following content:

RELIABILITY
 /VARIABLES=y1 y2 y3 y4 y5 y6 y7 y8 y9 y10 y11 y12 y13 y14 y15 y16 y17 y18
 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
 /MODEL=ALPHA.

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
		24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

^a La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

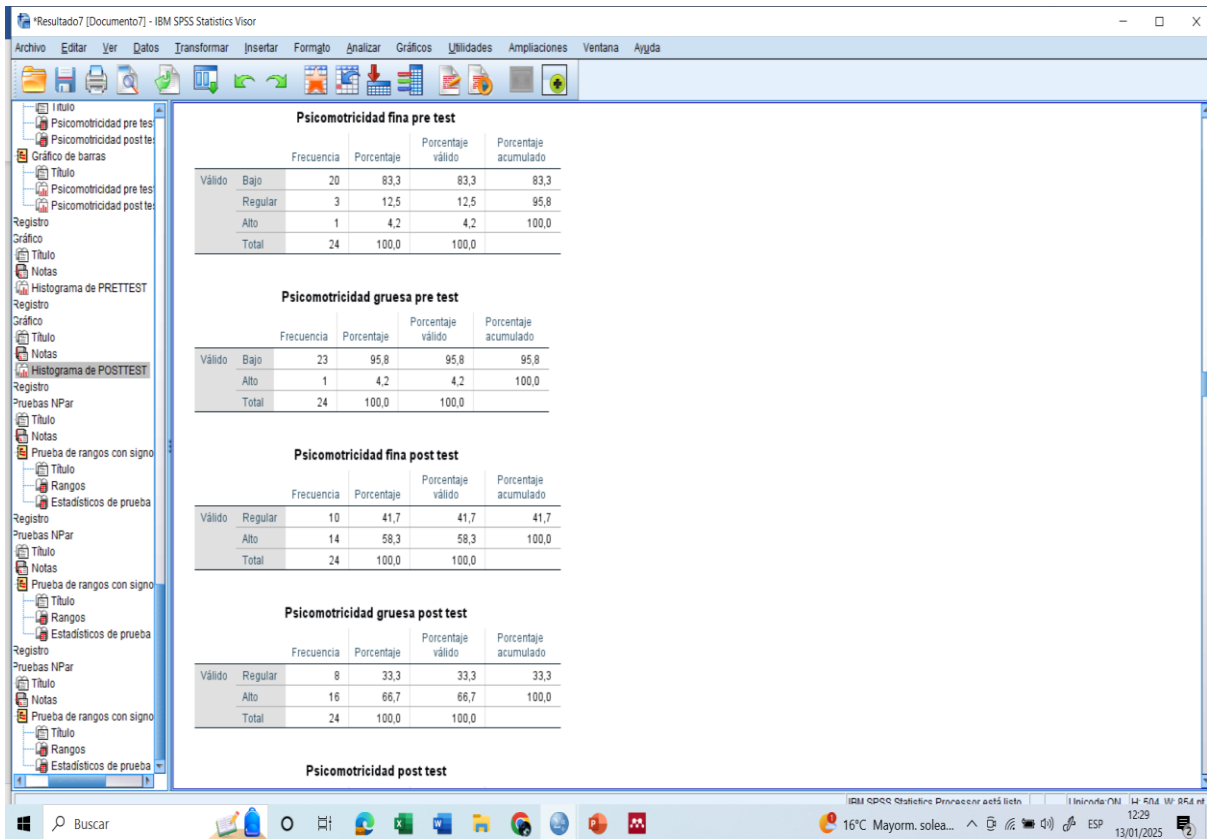
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.833	18

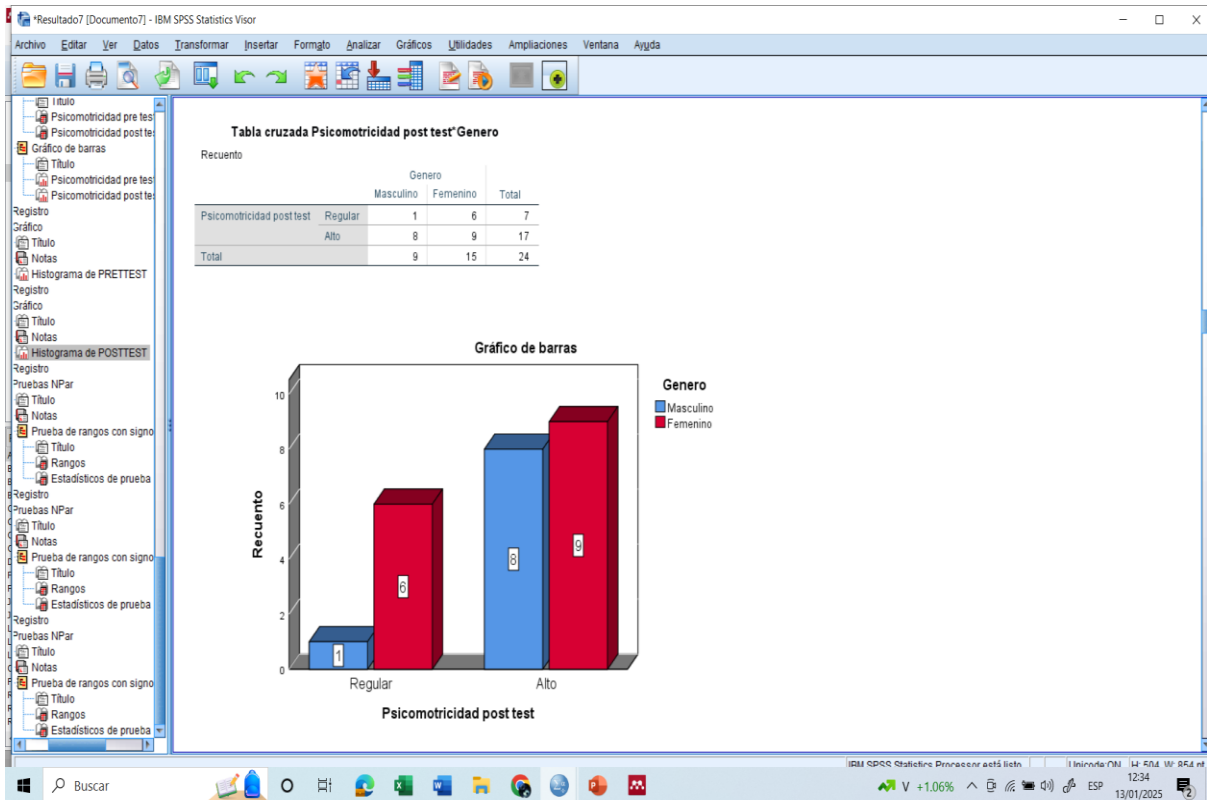
SAVE OUTFILE='C:\Users\DELL\Downloads\base de datos yaki.sav'
 /COMPRESSED.

RELIABILITY
 /VARIABLES=y1 y2 y3 y4 y5 y6 y7 y8 y9
 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
 /MODEL=ALPHA.

Distribución de frecuencia para el análisis cuantitativo en el spss27



Frecuencia de datos según género en el spss27.



Prueba de normalidad de los datos en el spss27

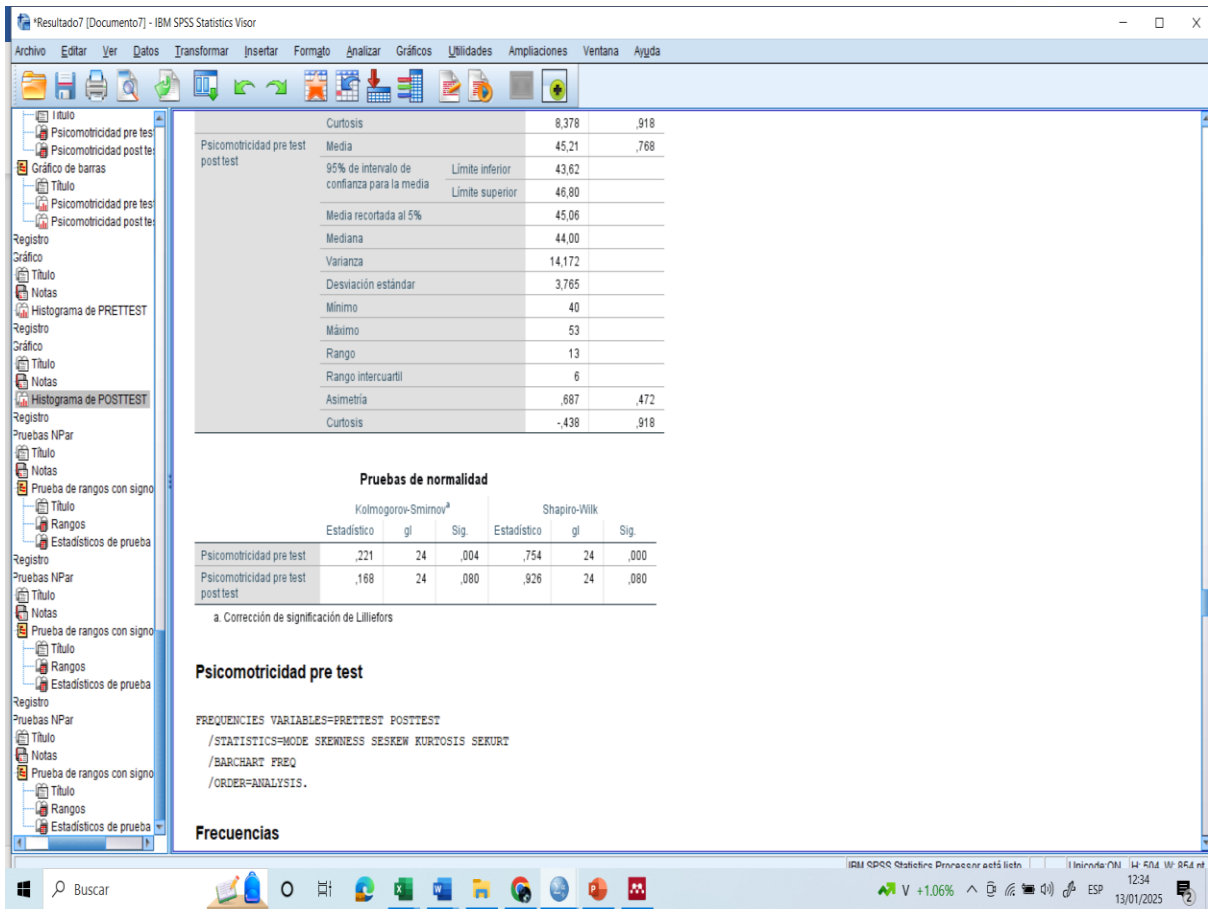
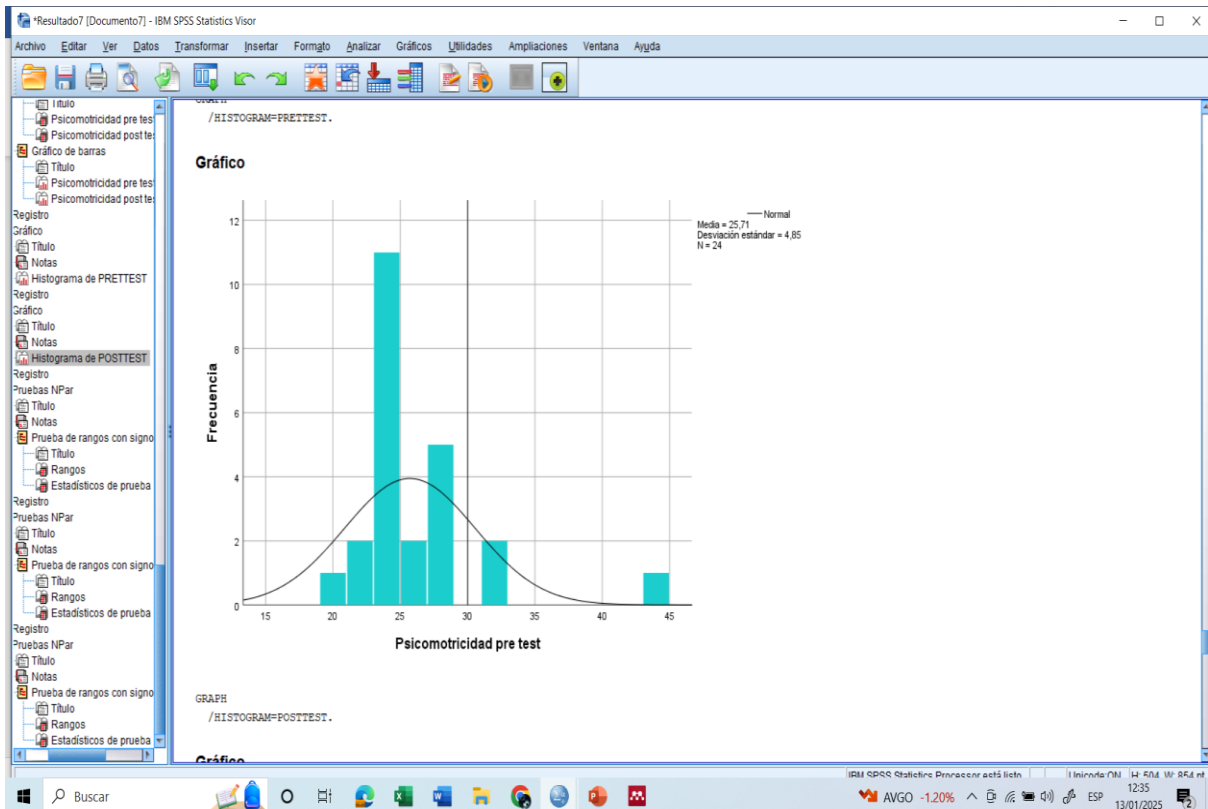


Gráfico de normalidad de los datos en spss27.



Prueba de hipótesis en el programa spss27.

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Psicomotricidad post test - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
- Psicomotricidad pre test Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
Empates	1 ^c		
Total	24		

a. Psicomotricidad post test - Psicomotricidad pre test
b. Psicomotricidad post test - Psicomotricidad pre test
c. Psicomotricidad post test = Psicomotricidad pre test

Estadísticos de prueba^a

	Psicomotricidad post test - Psicomotricidad pre test
Z	-4,252 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

NPAR TESTS
/WILCOXON=D1 WITH D3 (PAIRED)
/MISSING ANALYSIS.

Pruebas NPar

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics interface. The main window displays the results of a Wilcoxon signed-rank test. The 'Rangos' table shows 0 negative ranks and 23 positive ranks. The 'Estadísticos de prueba' table shows a Z value of -4.252 and a bilateral significance level of .000. The SPSS syntax code is also visible at the bottom of the output window.

ANEXO C: Consentimiento y/o asentimiento informado

Permiso y/o constancia de consentimiento informado

"Año del Bicentenario de la Consolidación de Nuestra Independencia y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de Junin y Ayacucho"

SUMILLA: PERMISO PARA USO DE INFORMACIÓN CON FINES DE INVESTIGACION

Lircay, 23 de octubre del 2024.

SEÑORA DIRECTORA DE LA I.E.I. N.º 128 DE BELLAVISTA DEL DISTRITO DE LIRCAY PROVINCIA DE ANGARAES Y REGION DE HUANCVELICA

Yo, Rosmery Aparco Espinoza, identificado con D.N.I. N.º 72276032 con domicilio real en Jr. Agripino Montalvan del distrito de Lircay, Provincia de Angaraes, Departamento de Huancavelica, ante usted con el debido respeto me presento y digo:


Que, encontrándonos en el proceso investigación cuyo título denominado "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES – 2024". Por lo que el estudio es de tipo aplicado por lo que se va requerir emplear talleres de aprendizaje sobre los juegos tradicionales siendo un total del 20 taller, le pedimos un espacio, con los niños de 5 años del aula los CELESTES, por tal motivo suplico aceptar el permiso para el uso de información dentro de su institución, al cual representa.

Tesistas

- ESPEZA QUISPE, YAQUELIN
- APARCO ESPINOZA ROSMERY

Sin otro particular, le reitero los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


APARCO ESPINOZA ROSMERY
D.N.I. N.º 72276032





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



CONSTANCIA DE PERMANENCIA

Que las señoritas, **YAQUELIN ESPEZA QUISPE** identificada con **DNI N°71911993**, **ROSMERY APARCO ESPINOZA** identificada con **DNI N°72276032**, ambas con domicilio actual en la av. Agripino Montalvan del Barrio pueblo nuevo del Distrito de Lircay, Provincia de Angaraes, Departamento de Huancavelica, quienes desarrollaron la aplicación instrumental en la I.E. a mí cargo Bellavista N° 128, considerando uno de los requisitos para el proyecto de tesis, en mención a ello otorgo la presente constancia de permanencia de los 18 talleres pertinentes, que se aplicó en los niños y niñas de 5 años de edad del aula "celeste", durante el tiempo determinado, en el horario de 12:00 pm a 1:00 pm desde la fecha 22 de noviembre al 17 de diciembre del año 2024, lo que recalco que ambas señoritas bachilleradas en Educación Inicial y Bilingüe permanecieron y culminaron satisfactoriamente.

Se expide la presente para fines que crea conveniente.

Atentamente,



M^{te} Gladys Barrios Chullpe
C.M: 102346601
DIRECTORA

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Jacinto Osorio Condori... DNI N° 449311833... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [checked] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [checked] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Jacinto Osorio Condori, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Signatures]

Fecha:

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Jacinto Osorio Condori... DNI N° 449311833... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [checked] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [checked] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Jacinto Osorio Condori, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Signatures]

Fecha: 07/11/2024

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Lisbet Sedano Yauri... DNI N° 458625885... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [checked] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [checked] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Lisbet Sedano Yauri, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Signatures]

Fecha: 07/11/2024

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Yesica Paquiyauri Huilcas... DNI N° 47701556... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [checked] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [checked] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Yesica Paquiyauri Huilcas, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Signatures]

Fecha: 08/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo RAQUEL SOLIER MALLOU acepto que mi hijo(a) ... participa voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

RAQUEL SOLIER MALLOU Nombre Usuario/a ROSMERY APARCO ESPINOZA Nombre Investigador
Firma Fecha: 05/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Florinda Huincho Inga acepto que mi hijo(a) ... participa voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Florinda Huincho Inga Nombre Usuario/a Rosmery Aparco Espinoza Nombre Investigador
Firma Fecha: 08/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Herminida Laura Tappe acepto que mi hijo(a) ... participa voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Herminida Laura Tappe Nombre Usuario/a Rosmery Aparco Espinoza Nombre Investigador
Firma Fecha: 08/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Jenny David Choce Huillos acepto que mi hijo(a) ... participa voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Jenny David Choce Huillos Nombre Usuario/a Rosmery Aparco Espinoza Nombre Investigador
Firma Fecha: 07/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Franklin León Huarcá DNI N° 72254623 acepto que mi hijo(a) Rayán Ángel León Costi participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Franklin León Huarcá Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador
Firma Firma

Fecha: 22-10-24



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Gaudencia Chacelahu Huata DNI N° 72254623 acepto que mi hijo(a) Arady María Chacelahu participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Gaudencia Chacelahu Huata Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador
Firma Firma

Fecha: 23/10/24



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Celia Chacelahu Huata DNI N° 72254623 acepto que mi hijo(a) Arady María Chacelahu participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Celia Chacelahu Huata Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador
Firma Firma

Fecha: 23/10/24



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Yanet Choque Zillanos DNI N° 72254623 acepto que mi hijo(a) Arady María Chacelahu participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [X] NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [X] NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el(la) investigadora, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Yanet Choque Zillanos Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador
Firma Firma

Fecha:



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Martine Cusi Curi DNI N° 7850221 acepto que mi hijo(a) Andrés Anli Cusi Curi participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test [SI] [NO]
b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas. [SI] [NO]

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Martine Cusi Curi, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Firmas]

Fecha: 23 de octubre del 2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Henry Gael Vasquez Alvarado DNI N° 41373596 acepto que mi hijo(a) Lucía Cecilia Alva Cabaña Peñalosa participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test [SI] [NO]
b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas. [SI] [NO]

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Lucía Cecilia Alva Peñalosa, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Firmas]

Fecha: 23 de octubre del 2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Paulina Caspio Aparco DNI N° 78161196 acepto que mi hijo(a) Andrés Anli Cusi Curi participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test [SI] [NO]
b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas. [SI] [NO]

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Andri Cusi Curi, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Firmas]

Fecha: 23/10/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Paulina Caspio Aparco DNI N° 78161196 acepto que mi hijo(a) Andrés Anli Cusi Curi participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test [SI] [NO]
b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas. [SI] [NO]

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Usuario/a: Paulina Caspio Aparco, Nombre Investigador: Rosmery Aparco Espinoza, Firma: [Firmas]

Fecha: 28/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Rosi Herman Belito DNI N° 42.903.786 acepto que mi hijo(a) Rosario Alberti participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024" que tiene como objetivo Recopilar la información para la tesis en la presentación de los resultados y dirigida por las bachilleres Rosmary Aparco Espinoza y Yaquelin Espeza Quispe., de la Escuela Profesional de educación inicial y Bilingüe, asesorado por el/la docente Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga de la Universidad para el Desarrollo Andino.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será **confidencial y anónima**. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el/la investigador/a, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Rosi Herman Belito Nombre Usuario/a
Rosmary Aparco Espinoza Nombre Investigador
[Firma] Firma
[Firma] Firma
 Fecha: 09/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Maria Magdalena Chorro Tappe DNI N° 46.856.188 acepto que mi hijo(a) Kevin Arroyo Huancaya Chorro participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024" que tiene como objetivo Recopilar la información para la tesis en la presentación de los resultados y dirigida por las bachilleres Rosmary Aparco Espinoza y Yaquelin Espeza Quispe., de la Escuela Profesional de educación inicial y Bilingüe, asesorado por el/la docente Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga de la Universidad para el Desarrollo Andino.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será **confidencial y anónima**. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el/la investigador/a, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Maria Magdalena Chorro Tappe Nombre Usuario/a
Rosmary Aparco Espinoza Nombre Investigador
[Firma] Firma
[Firma] Firma
 Fecha: 09/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Roberto Huicho Chocchelhua DNI N° 7.185.8818 acepto que mi hijo(a) Miguel Huicho Vazco participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024" que tiene como objetivo Recopilar la información para la tesis en la presentación de los resultados y dirigida por las bachilleres Rosmary Aparco Espinoza y Yaquelin Espeza Quispe., de la Escuela Profesional de educación inicial y Bilingüe, asesorado por el/la docente Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga de la Universidad para el Desarrollo Andino.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será **confidencial y anónima**. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el/la investigador/a, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Roberto Huicho Chocchelhua Nombre Usuario/a
Rosmary Aparco Espinoza Nombre Investigador
[Firma] Firma
[Firma] Firma
 Fecha: 06/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

Yo Rosa Peires Lawta DNI N° 7.304.3385 acepto que mi hijo(a) Cristian Adriano Anayimora Peire participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024" que tiene como objetivo Recopilar la información para la tesis en la presentación de los resultados y dirigida por las bachilleres Rosmary Aparco Espinoza y Yaquelin Espeza Quispe., de la Escuela Profesional de educación inicial y Bilingüe, asesorado por el/la docente Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga de la Universidad para el Desarrollo Andino.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI NO

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI NO

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será **confidencial y anónima**. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, la información que se obtenga será guardada y analizada por el/la investigador/a, la resguardará y solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Rosa Peires Lawta Nombre Usuario/a
Rosmary Aparco Espinoza Nombre Investigador
[Firma] Firma
[Firma] Firma
 Fecha: 06/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo David Moza Huaman... DNI N°: 71973019... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [x] NO []

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [x] NO []

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

David Moza Huaman Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador

[Firma] [Firma]
Firma Firma

Fecha: 06/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Maribel de la Cruz Perez... DNI N°: 73253811... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [] NO [x]

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [x] NO []

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Maribel de la Cruz Perez Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador

[Firma] [Firma]
Firma Firma

Fecha: 06/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Erick Villalobos Torres... DNI N°: 74750012... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [x] NO []

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [x] NO []

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Erick Villalobos Torres Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador

[Firma] [Firma]
Firma Firma

Fecha: 06/11/2024



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES) (1)

45

Yo Elmer Choque Quispe... DNI N°: 73353521... acepto que mi hijo(a) participe voluntaria y anónimamente en la investigación "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA L.E.I N°128, DE LIRCAY, ANGARAES - 2024"

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se le solicitará a mi hijo(a).

Autorizo que mi hijo/a participe de los siguientes procedimientos:

- a. Se le tome una evaluación de pre y post test

SI [x] NO []

- b. Evaluaciones del desarrollo de la psicomotricidad, esta evaluación se realizará el y tendrá una duración de 60 minutos/horas.

SI [x] NO []

Declaro haber sido informado/a que la participación en este estudio no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar de mi hijo(a) o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por el(la) investigador(es) en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Elmer Choque Quispe Rosmery Aparco Espinoza
Nombre Usuario/a Nombre Investigador

[Firma] [Firma]
Firma Firma

Fecha:

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Foto 1

En la sesión 01 jugando con el trompo: en la siguiente imagen se observar donde los niños y niñas juegan con el trompo, desarrollando su psicomotricidad fina al momento de enrollar el trompo.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 2

En la sesión 02 jugando con las canicas: los niños y niñas juegan con las canicas, donde lanzan y recogen con precisión y control.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 3

En la sesión 03 me divierto jugando con el yoyo: los niños y niñas realizan movimientos controlados con la mano y los dedos al jugar con el yoyo.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 4

En la sesión 04 jugando a la comba: los niños y niñas desarrollan su psicomotricidad gruesa, durante el juego donde realizan movimientos de coordinación de brazos y piernas mientras salta.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 5

En la sesión 5 me divierto jugando con el bolero: durante el juego, los niños y niñas lanzan con un movimiento controlado, para obtener el ingreso de las tapas a la base del bolero



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 6

En la sesión 6 me divierto jugando con los yaces: los niños y niñas lanzan y recogen con mayor control y equilibrio de los dedos, sin hacer mover los yaces exteriores de lo que ya está recogiendo el par.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 7

En la sesión 07 carrera de sacos: los niños y niñas realizan movimientos de equilibrio al saltar dentro del saco de un determinado lugar a otro.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 8

En la sesión 08 jugando con los tapiz: los niños y niñas lanzan el tapiz utilizando la fuerza de la mano, con el objetivo de voltear la imagen del tapiz.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 9

En la sesión 09 jugando con la soga: los niños y niñas aplican la fuerza y resistencia al momento de jalar la soga.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 10

En la sesión 10 en los juegos de la rayuela: los niños y niñas saltan con frecuencia equilibrio durante el salto en la rayuela.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 11

En la sesión 11 jugando a la gallinita ciega: los niños y niñas, se orientan y se mueven con control al momento de escuchar las voces y pasos de sus compañeros.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 12

En la sesión 12 jugando al ratón y el gato: los niños y niñas, corren con agilidad y control durante el juego.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 13

En la sesión 13 jugando con la cuerda: los niños y niñas coordinan sus pies y brazos, para proceder el salto.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 14

En la sesión 14 jugando con el pañuelo: los niños y niñas corren con rapidez y presión para obtener el pañuelo



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 15

En la sesión 15 jugando con los aviones de papel: los niños y niñas lanzan sus aviones con dirección controlado



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 16

En la sesión 16 jugamos al escondite: los niños y niñas corren hacia a un lugar ocultado, para no ser visto por el compañero quien esté en busca.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 17

En la sesión 17 jugando con las chapas: los niños y niñas desplazan las chapas, utilizando los dedos a una dirección dada.



Fuente: elaboración propia (2024)

Foto 18

En la sesión 18 el juego de tres rayas: los niños y niñas corren de manera rápido para colocar las piezas dentro de las tres rayas con el objetivo de alinear 3 de sus piezas en fila, columna o diagonal



Fuente: elaboración propia (2024)