INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO

SAN JUAN BOSCO

Educación Inicial

TESIS

Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo - 2025

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL:

Profesor en Educación Inicial

TESIS PRESENTADO POR:

Manuel Roberto, Miriam Mercedes

ASESOR

Barreto Canturini, Elena Marlene

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Estrategias de enseñanza docente

SATIPO, PERÚ

2025

Hoja De Firma De Jurado

Lic. Ronald Congalaya Hinostroza

Presidente

Mg. Guillermo Fernandez Cabero

Secretario

Lic. Hermann Adolfo Aguilar Fiella

Vocal

ACTA DE SUSTENTACIÓN N°0%@2025

EJECUTORES : Manuel Roberto, Miriam Mercedes

ASESOR : Prof. Barreto Canturini, Elena Marlene

Los miembros del jurado que suscriben dictaminan que la tesis denominada: Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo - 2025, presentado por la egresada: Manuel Roberto Miriam Mercedes, para optar el título de Profesora de Educación Inicial, está en calidad de:

APROBADO				DESAPROBADO
Excelente	Sobresaliente	Muy Bueno	Bueno	
		X		

En consecuencia, queda en condición de ser calificado por ..Unanimidad como .....Muy bueno..... por los miembros del Jurado Evaluador del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco" y de recibir el Titulo de Profesora de Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la ley.

En fe de lo cual firma la presente, a los .....29..... días del mes de ..12... del dos mil veinticinco.

.....Lic. Ronald Conshya Hinostroza.....
Presidente

.....Mg. Guillermo Fernandez Cabrera.....
Secretario

Lic. Hermán Adolfo Aguilar Tello.....
Vocal

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a Dios, por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar este proceso académico.

A mis padres, quienes, con su amor incondicional, sacrificio y ejemplo me enseñaron el valor del esfuerzo y la perseverancia.

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, fuente de inspiración y guía en cada etapa de mi formación profesional.

De manera especial, expreso mi gratitud al instituto superior y a mis docentes, por compartir su conocimiento y orientarme en la construcción de este trabajo académico.

Índice de contenido

Carátula i
Hoja De Firma De Jurado ii
Acta De Sustentación iii
Dedicatoria iv
Agradecimiento v
Índice de contenido vi
Índice de tablas viii
Índice de gráficos ix
Resumen x
Abstract xi
Introducción xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 1
1.1 Realidad problemática 1
1.2 Formulación del problema 4
1.2.1 Problema general 4
1.2.2 Problemas específicos 4
1.3 Delimitación del problema de investigación. 4
1.4 Objetivos 5
1.4.1 Objetivo general 5
1.4.2 Objetivos Específicos 5
1.5 Justificación de la investigación 5
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO 7
2.1 Antecedentes 7
2.1.1 Nivel internacional 7
2.1.2 Nivel nacional 8
2.1.3 Nivel regional 10
2.2 Bases teóricas 11
2.2.1 Juegos tradicionales 11
2.2.2 La psicomotricidad 17
2.3 Definiciones operacionales 22
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO 24
3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación 24

3.2 Diseño de la investigación 25
3.3 Población, muestra y muestreo 26
3.4 Hipótesis y variables 26
3.4.1 Hipótesis 26
3.5 Operacionalización de las variables 27
3.6 Métodos de la investigación 28
3.7 Técnicas Instrumentos aplicados 29
3.8 Procesamiento de la información 30
CAPÍTULO IV. RESULTADOS 32
4.1 Análisis e interpretación de resultados por objetivo. 32
4.2 Contrastación de hipótesis 35
4.3 Discusión de los resultados 38
Conclusiones 40
Recomendaciones 41
Referencias Bibliográficas 42
Anexos 48

Índice de tablas

Tabla 1. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad 32

Tabla 2. Nivel de desarrollo de del área motor 33

Tabla 3. Nivel de desarrollo del área cognitiva 34

Tabla 4. Nivel de desarrollo de del área socioafectiva 35

Tabla 5. Resultados del contraste de normalidad 36

Tabla 6. Prueba de Wilcoxon de la variable psicomotricidad 36

Tabla 7. Prueba de Wilcoxon del área motora 37

Tabla 8. Prueba de Wilcoxon del área cognitiva 37

Tabla 9. Prueba de Wilcoxon del área socioafectiva 37

Índice de gráficos

Gráfico 1. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad 32

Gráfico 2. Nivel de desarrollo de del área motor..... 33

Gráfico 3. Nivel de desarrollo del área cognitiva..... 34

Gráfico 4. Nivel de desarrollo de del área socioafectiva 35

Resumen

El propósito de la investigación fue determinar si la aplicación de juegos tradicionales contribuye al fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N.° 923 Pampa Alegre de Río Tambo, durante el año 2025. El trabajo se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un tipo de estudio aplicado, de alcance explicativo y un diseño preexperimental con evaluación antes y después de la intervención, utilizando un solo grupo. La población estuvo conformada por 35 estudiantes del nivel inicial. Para el recojo de información se empleó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó una guía de observación validada por tres especialistas, compuesta por 15 ítems. El procesamiento de la información se realizó mediante Microsoft Excel y el software estadístico SPSS. Los resultados del pretest indicaron que el 57.1% de los niños presentaba un nivel insuficiente en su desarrollo psicomotor, el 28.6% mostraba un nivel regular y un porcentaje mínimo alcanzaba un nivel adecuado. Tras la implementación de la estrategia basada en juegos tradicionales, en el post test se observó que el 60% de los estudiantes logró un nivel bueno, el 31% se mantuvo en un nivel regular. A través de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo un valor $p = 0.001$ (< 0.05), evidenciando diferencias significativas entre ambas mediciones. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial.

Palabras clave: área motora, cognitiva, juegos tradicionales, psicomotricidad, socioafectiva.

Abstract

The purpose of this research was to determine whether the application of traditional games contributes to strengthening psychomotor skills in preschool children at Educational Institution No. 923 Pampa Alegre in Río Tambo during the year 2025. The study was conducted using a quantitative approach, with an applied, explanatory scope, and a pre-experimental design with pre- and post-intervention assessments, using a single group. The population consisted of 35 preschool students. Data collection was carried out using observation, and the instrument was an observation guide validated by three specialists, composed of 15 items. Data processing was performed using Microsoft Excel and the SPSS statistical software. The pretest results indicated that 57.1% of the children presented an insufficient level of psychomotor development, 28.6% showed a regular level, and a minimal percentage reached an adequate level. Following the implementation of the strategy based on traditional games, the post-test showed that 60% of the students achieved a good level, while 31% remained at a fair level. The Wilcoxon signed-rank test yielded a p-value of 0.001 (< 0.05), indicating a significant difference between the two measurements. Therefore, it is concluded that traditional games positively influence the development of psychomotor skills in preschool children.

Keywords: motor, cognitive, traditional games, psychomotor, socio-affective

Introducción

El desarrollo psicomotor durante la primera infancia constituye un componente esencial para el crecimiento integral del niño, puesto que articula las dimensiones motriz, cognitiva y socioemocional, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos y la adecuada adaptación al entorno. En este sentido, los juegos tradicionales se presentan como un recurso pedagógico de gran valor, al integrar el movimiento corporal, la interacción social y la transmisión cultural, elementos que contribuyen al fortalecimiento de las habilidades motoras y a la formación personal desde una perspectiva lúdica y participativa.

El juego, en sus diversas manifestaciones, se reconoce como un medio indispensable para el desarrollo cognitivo, afectivo y motor en la niñez, convirtiéndose en un pilar dentro de los procesos educativos orientados a potenciar la psicomotricidad. Esto resulta especialmente crucial en la educación inicial, etapa en la que es fundamental aprovechar los periodos sensibles del desarrollo para orientar la actividad lúdica hacia la formación global del niño. Asimismo, el juego cumple una función esencial en el proceso evolutivo infantil, pues contribuye tanto al crecimiento físico y psicológico como a la consolidación de experiencias educativas significativas que acompañan el desarrollo humano (Bernate, 2021).

En la Institución Educativa Inicial N.° 923 Pampa Alegre, ubicada en el distrito de Río Tambo, provincia de Satipo, región Junín, se evidencia la necesidad de promover estrategias que fortalezcan la psicomotricidad en los niños del nivel inicial. La incorporación de los juegos tradicionales como herramienta didáctica no solo permite mejorar la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, sino que también estimula la creatividad, la cooperación y el sentido de identidad cultural, aspectos fundamentales en la formación de la niñez.

El presente estudio se organiza en cuatro capítulos:

- **Capítulo I: Planteamiento del problema.** Se describe el contexto de estudio, la formulación del problema, los objetivos general y específicos, y la justificación que respalda la relevancia de la investigación.
- **Capítulo II: Marco teórico.** Se presentan antecedentes internacionales, nacionales y locales, fundamentos teóricos, definiciones conceptuales, la hipótesis de investigación y la operacionalización de variables con sus

dimensiones e indicadores.

- **Capítulo III: Metodología.** Se detalla el tipo, nivel, método y diseño de la investigación, así como la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los procedimientos aplicados para contrastar la hipótesis.
- **Capítulo IV: Resultados y conclusiones.** Se muestran los resultados obtenidos, su análisis y discusión, seguidos de las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas y los anexos pertinentes. En síntesis, esta investigación tuvo como finalidad demostrar que los juegos tradicionales, además de constituir una práctica cultural relevante, se configuran como una estrategia pedagógica efectiva para reforzar la psicomotricidad en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N.° 923 Pampa Alegre de Río Tambo.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Realidad problemática

Desde el ámbito educativo, el juego se entiende tanto como una estrategia pedagógica como un recurso metodológico que posibilita al docente intervenir en situaciones de aprendizaje orientadas al desarrollo integral del estudiante. Mediante esta actividad, los niños tienen la oportunidad de fortalecer el control corporal, orientarse en el espacio y el tiempo, consolidar actitudes y capacidades personales, estructurar un ritmo equilibrado en sus actividades cotidianas, asumir responsabilidades, reconocer límites, respetar normas y participar de forma activa y constructiva dentro de su grupo social (García-Ramírez & Meza, 2022).

La psicomotricidad ocupa un lugar esencial en la formación global del niño durante sus primeros años de vida, dado que contribuye tanto al dominio de los movimientos como al fortalecimiento de los procesos cognitivos. Esta disciplina se sustenta en la relación dinámica entre la actividad mental y la acción motriz, favoreciendo un desarrollo armónico y completo. Asimismo, su alcance no se restringe únicamente a los aspectos físicos, pues incorpora dimensiones emocionales, intencionales y motivacionales que inciden en la evolución del movimiento y la construcción de la personalidad infantil (Rezabala, 2024).

En el escenario internacional, UNICEF reporta que entre el 32 % y el 43 % de los niños menores de cinco años presentan algún tipo de retraso o riesgo en su desarrollo psicomotor, fenómeno asociado principalmente al incremento de la pobreza y a carencias nutricionales, especialmente la desnutrición crónica. En el caso peruano, se ha identificado que la vinculación afectiva entre la madre y el hijo en el primer año de vida alcanza apenas el 48 %, siendo mayor la afectación en niñas (51 %) y en zonas rurales (52 %). De igual manera, solo la mitad de los niños menores de tres años expresa adecuadamente sus emociones a través del lenguaje verbal, con registros menores en varones (46 %) y en la región andina (48 %) (Rodrigo-Barboza et al., 2023).

En el contexto internacional, un estudio desarrollado en Ecuador por

Chillogallo y Romero (2024) puso en evidencia una notable preocupación respecto al desarrollo psicomotor en niños institucionalizados. El trabajo, realizado con una muestra de 18 niños de 0 a 6 años, indicó que el 88,9 % presentaba alteraciones en su desarrollo psicomotor, siendo la motricidad gruesa el aspecto más comprometido (33,33 %). Asimismo, los niños del sexo masculino y aquellos con edades entre los 2 y 4 años mostraron los mayores niveles de afectación. Estos resultados subrayan la necesidad de implementar intervenciones tempranas orientadas a promover un desarrollo psicomotor adecuado en esta población vulnerable.

Asimismo, Córdova-Cando et al. (2021) evidencian que en Ecuador persisten dificultades significativas en el desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 3 años. Los hallazgos revelaron que el 72 % de los evaluados presentaba niveles insuficientes en el desarrollo de habilidades motrices. Entre las áreas más comprometidas se encontraron el control corporal (62 %), los desplazamientos locomotores (93 %), el equilibrio y la lateralidad (64 %), la coordinación de grandes grupos musculares (91 %) y la destreza psicomotora general (71 %). A partir de ello, se concluyó que es indispensable incorporar experiencias de aprendizaje vivenciales y significativas como recursos didácticos que favorezcan una mejora en estas habilidades.

A nivel nacional, en el Perú en la ciudad de Juliaca en un estudio comparativo realizado por Capacoila et al. (2025) evidenció diferencias significativas en el desarrollo psicomotor de los niños que asisten a instituciones educativas públicas y privadas. Los resultados mostraron que los estudiantes de escuelas privadas presentaron un mayor avance en sus habilidades psicomotoras en comparación con aquellos de instituciones públicas. Esta situación podría explicarse por factores como la calidad de la infraestructura, la disponibilidad de recursos pedagógicos, el número de estudiantes por aula y la preparación del personal docente.

En esta mismo ámbito nacional en Huancavelica, Montes y Paucar (2020)desarrolló un estudio sobre el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, cuyos resultados reflejan una situación preocupante. Se identificó que el 34,6% de los menores evaluados presenta retraso, el 30,8% se

encuentra en condición de riesgo y únicamente el 34,6% alcanza un nivel considerado normal. Estos hallazgos evidencian que existe un equilibrio entre los porcentajes de niños con desarrollo adecuado y aquellos que presentan dificultades, lo cual indica la urgencia de implementar estrategias de estimulación y acompañamiento pedagógico que permitan reducir las brechas en el desarrollo psicomotor infantil dentro de esta región.

En el contexto regional, particularmente en Huancayo, las dificultades relacionadas con el desarrollo psicomotor continúan siendo evidentes. Fierro (2023), en un estudio sobre el desarrollo psicomotor y la lateralidad en niños de 5 años, identificó que, aunque el 62,0% de los evaluados presenta un desarrollo psicomotor dentro de los parámetros esperados, el 20,7% se encuentra en condición de riesgo y el 17,4% evidencia retraso. De igual forma, respecto a la lateralidad, el 71,7% alcanzó un nivel considerado adecuado, mientras que el 28,3% mostró algún tipo de alteración. Estos resultados revelan que, pese a la presencia de un porcentaje mayoritario con desarrollo favorable, persiste un grupo significativo de niños con dificultades, lo cual evidencia la necesidad de reforzar estrategias educativas y acciones de estimulación temprana en la región.

En la Institución Educativa N.° 923 de Pampa Alegre, ubicada en el distrito de Río Tambo, se ha observado que un número considerable de niños del nivel inicial presenta limitaciones en su desarrollo psicomotor, reflejadas en dificultades de coordinación, equilibrio, lateralidad y control corporal. Estas carencias se asocian, en gran medida, a la disminución del uso de juegos tradicionales dentro de las actividades escolares, puesto que en la actualidad suelen ser reemplazados por prácticas pasivas relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos o por dinámicas pedagógicas poco interactivas. Esta situación restringe las oportunidades de los niños para explorar su entorno mediante el movimiento, la interacción con sus pares y la experimentación corporal significativa.

Si estas dificultades psicomotoras no son atendidas a través de estrategias lúdicas adecuadas, como los juegos tradicionales, pueden generar repercusiones a mediano y largo plazo, tales como:

Rendimiento académico limitado, debido a la relación estrecha entre

psicomotricidad, desarrollo cognitivo y procesos de lectura y escritura.

- Baja autoestima e inseguridad personal, al no lograr desenvolverse con autonomía en tareas que requieren coordinación o dominio motor.
- Dificultades en la socialización, por la limitada participación en juegos colectivos y la escasa consolidación de habilidades de cooperación.
- Riesgos para la salud física, como el sedentarismo y la falta de hábitos de actividad corporal, los cuales afectan negativamente el bienestar general.

Por lo expuesto, se hace necesario implementar programas pedagógicos que incorporen los juegos tradicionales como estrategia metodológica, con el propósito de fortalecer la psicomotricidad y contribuir al desarrollo integral de los niños del nivel inicial en dicha institución.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida los juegos tradicionales fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el área motora en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025?

¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025?

¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025?

1.3 Delimitación del problema de investigación.

El presente estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa

Pampa Alegre, ubicada en el distrito de Río Tambo, provincia de Satipo, región Junín, durante el año 2025, teniendo como población de referencia a los niños y niñas del nivel inicial. La problemática se focaliza en las dificultades evidenciadas en el desarrollo psicomotor, particularmente en áreas como la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y el control corporal. Tales limitaciones se encuentran vinculadas a la escasa incorporación de juegos tradicionales dentro del proceso pedagógico, lo cual limita el desarrollo integral y la estimulación adecuada de las capacidades motrices de los estudiantes.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025

1.4.2 Objetivos Específicos

Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área motora en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

1.5 Justificación de la investigación

Valor teórico. La presente investigación posee relevancia teórica al orientarse al fortalecimiento del desarrollo psicomotor en los niños del nivel inicial mediante la incorporación de juegos tradicionales, comprendidos como actividades lúdicas que integran dimensiones culturales, motrices y sociales. Con base en los aportes de Lapierre, Aucouturier y Vygotsky, se reconoce que el juego no solo favorece el desarrollo de las habilidades motoras, sino también estimula la creatividad, la comunicación y la

interacción social en la infancia. En este sentido, el estudio contribuirá a ampliar y profundizar el marco conceptual existente sobre la psicomotricidad, aportando nuevas interpretaciones respecto al valor pedagógico de los juegos tradicionales en la educación inicial.

Valor metodológico. Desde el enfoque metodológico, el estudio ofrece un aporte significativo al emplear un diseño organizado y sistemático que permitirá examinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños. La selección de instrumentos válidos y confiables, junto con la utilización de técnicas de observación y evaluación pre y post intervención, garantizará la rigurosidad del proceso de investigación. De esta manera, la propuesta podrá constituirse en un modelo replicable en otros contextos educativos con características similares.

Valor práctico. En el plano práctico, la investigación tendrá un impacto directo en la Institución Educativa N.° 923 de Pampa Alegre, al proponer una estrategia pedagógica que revaloriza los juegos tradicionales como recurso didáctico para fortalecer la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y el control corporal en los niños del nivel inicial. Asimismo, contribuirá al desarrollo integral del estudiante, mejorando su desempeño psicomotor y potenciando su desenvolvimiento académico y social. Paralelamente, la propuesta servirá como guía para los docentes en la implementación de estrategias lúdicas innovadoras que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Nivel internacional

Minchala y Morales (2022) llevaron a cabo una investigación en “Ecuador con el propósito de potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del CEI Luis Cordero, en la ciudad de Cuenca, mediante la implementación de actividades basadas en juegos tradicionales. El estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo dentro del paradigma socio-crítico, utilizando la metodología de investigación-acción. Para la recolección de información se emplearon diarios de campo, entrevistas y listas de cotejo, con la participación de 18 niños y su docente. Los hallazgos demostraron que el uso sistemático de juegos tradicionales favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciándose mejoras en el equilibrio, la coordinación dinámica global y visomotriz, así como en la fuerza, el tono muscular y el control postural.

Por su parte, Carvajal y Pastrano (2025) desarrollaron un estudio en la Unidad Educativa Lenin School en Ecuador, orientado a analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños de Educación Inicial. La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas para obtener una comprensión integral del fenómeno. La población estuvo conformada por estudiantes y docentes del nivel inicial, utilizando como técnicas de recolección de datos la observación y la encuesta; el instrumento principal fue una ficha de observación aplicada a los niños, complementada con un cuestionario dirigido a los docentes. Los resultados revelaron que una parte de los estudiantes presentaba dificultades en el desarrollo psicomotor. Asimismo, se concluyó que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al fortalecimiento de habilidades cognitivas, socioafectivas y motrices, favoreciendo el aprendizaje activo y mejorando la participación en el proceso educativo.

De manera similar, Cevallos (2021) realizó un estudio en Ecuador con el fin de analizar la importancia de los juegos tradicionales en la estimulación

de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. El autor señala que estas actividades lúdicas permiten al niño explorar su entorno, afirmarse a nivel corporal y desarrollar diversas habilidades motoras desde edades tempranas. La investigación se orientó bajo un enfoque cuantitativo con nivel descriptivo, apoyado en una revisión documental y bibliográfica para sustentar el análisis teórico. La población estuvo conformada por 24 niños del nivel de preparatoria, y se utilizaron como instrumentos una ficha de observación y el test MABC, diseñados para obtener datos precisos sobre las capacidades motrices. Los resultados evidenciaron que la incorporación de juegos tradicionales favoreció el desarrollo coordinado de grandes y pequeños grupos musculares, concluyéndose que esta estrategia resulta eficaz para fortalecer la motricidad gruesa y debe ser promovida en los entornos educativos de educación inicial.

2.1.2 Nivel nacional

Espinoza (2023) desarrolló una investigación en la región Huánuco con el propósito de analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años pertenecientes a la I.E.I. N.° 33091 de Llicopampa. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de nivel aplicado y diseño preexperimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, empleándose dos listas de cotejo de 12 ítems cada una. La población estuvo constituida por 20 niños de 3, 4 y 5 años, seleccionándose como muestra a 12 niños de 4 años. Los resultados mostraron que, luego de la intervención con juegos tradicionales, los estudiantes lograron los aprendizajes esperados. En síntesis, los participantes ejecutaron de manera adecuada 11 actividades lúdicas, tales como *Las estatuas*, *Mundo*, *Gato y ratón*, *San Miguelito*, *Rey manda*, *Ritmo Agogo*, *Carrera de huevos*, *Tres piernas*, *Soga*, *Mata gente* y *Silla de colores*, concluyéndose que estas dinámicas contribuyeron significativamente al desarrollo de su psicomotricidad.

Por su parte, Asto (2022) llevó a cabo un estudio en Ayacucho con el objetivo de determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la mejora de la psicomotricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N.° 429-129/MX-P-Aicas Huanta. La investigación se enmarcó en un enfoque

cuantitativo, de nivel explicativo y diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 57 niños de 3, 4 y 5 años, seleccionándose como muestra a 26 niños de 3 años. Se empleó la técnica de observación mediante una guía validada por juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 50% de los niños se encontraba en nivel inicial; sin embargo, en el postest el 53.8% alcanzó un nivel destacado. El análisis inferencial reportó un valor $p = 0.000$, menor al umbral de significancia ($p < 0.05$), permitiendo concluir que la aplicación de juegos tradicionales contribuye de manera significativa al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, siempre que se seleccionen actividades pertinentes a la edad y necesidades de los niños.

De igual modo, Pérez (2021) llevó a cabo una revisión sistemática en Lima con el fin de evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor infantil. Para ello, empleó el gestor bibliográfico Mendeley, fichas de registro y una bitácora para la clasificación de los estudios, utilizando operadores booleanos y ecuaciones de búsqueda para la recuperación de información. Se analizaron 20 artículos científicos, cuyos datos fueron organizados en una matriz de análisis y representados posteriormente mediante el diagrama Prisma. Los resultados indicaron que los juegos tradicionales favorecen significativamente la psicomotricidad en niños de educación inicial y desempeñan un rol esencial en la adquisición de aprendizajes curriculares. Se concluyó que estas actividades no solo fortalecen las habilidades motoras, sino que también preparan a los niños para la escritura, recomendándose su incorporación sistemática en el aula.

Finalmente, Alva (2021) realizó una investigación en Chimbote con el propósito de determinar si la implementación de juegos tradicionales contribuye a mejorar el nivel de psicomotricidad en niños. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y un nivel explicativo, considerando una muestra de 23 estudiantes. Se empleó como instrumento el Test Tepsi previamente validado, y el procesamiento de datos se efectuó con Microsoft Excel 2016, complementado con la prueba de Wilcoxon para la comprobación de hipótesis. Los resultados iniciales mostraron que el 52% de los niños se encontraba en situación de riesgo; no obstante, tras la intervención, se

evidenció un avance progresivo: en la primera actividad el 48% obtuvo calificación A, cifra que se elevó al 74% en la última sesión. El postest reveló que el 57% de los estudiantes alcanzó un nivel adecuado de psicomotricidad, confirmándose estadísticamente la mejora con un valor p = 0.014 (p < 0.05).

2.1.3 Nivel regional

Ramos (2022) desarrolló una investigación en la Institución Educativa Bilingüe N.° 701-A, ubicada en el distrito de Río Tambo, con el propósito de analizar la influencia del juego motor en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo experimental, considerando una población de 29 estudiantes y una muestra de 16, seleccionada mediante muestreo no probabilístico. Se utilizó la técnica de observación y como instrumento se aplicó una guía de observación previamente estructurada. El análisis estadístico se realizó mediante la prueba de Wilcoxon, obteniéndose un valor p = 0.001, inferior al nivel de significancia (0.05). Este resultado permitió aceptar la hipótesis alternativa, evidenciando que la implementación de juegos motores generó un impacto favorable. En concreto, el 93.75% de los estudiantes presentó mejoras notables en la coordinación de movimientos corporales, tales como el uso de manos y pies, saltos, manejo de la cuerda y coordinación óculo-manual, además de observarse un cambio positivo en su comportamiento.

Por su parte, Peralta (2025) realizó un estudio en Satipo con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales, comprendidos como estrategia didáctica, en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa N.° 2303 Villa Rica. La investigación fue cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño preexperimental de pre y post prueba en un grupo único de trabajo. La población y muestra estuvo constituida por 15 estudiantes, empleándose como técnica la observación y como instrumento una guía de observación validada mediante juicio de expertos. Para la comprobación de hipótesis se aplicó la prueba de Wilcoxon, obteniéndose un valor p = 0.001 (< 0.05), lo cual permitió aceptar la hipótesis alternativa y concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad

gruesa. Entre los resultados más representativos, en la evaluación inicial el 66.67% se ubicaba en nivel de inicio, mientras que en la post evaluación el 53.33% alcanzó el nivel de logro esperado, confirmando la efectividad de la propuesta pedagógica.

Asimismo, Tigresa (2023) llevó a cabo una investigación en Pangoa con la finalidad de determinar la contribución de los juegos tradicionales infantiles al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de una institución educativa. El estudio fue de tipo básico con enfoque cuantitativo, alcance explicativo y diseño preexperimental con pre y post prueba en un solo grupo, integrado por 9 estudiantes. Se aplicó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación validada por especialistas. Los resultados revelaron que en el pretest el 56% de los niños se hallaba en nivel de proceso y el 33% en nivel inicial, mientras que en el post test el 89% alcanzó logro destacado y el 11% logro esperado. La prueba estadística arrojó un valor p = 0.00 (< 0.05), evidenciando que los juegos tradicionales impactaron significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa".

Finalmente, Carhuaz (2024) desarrolló un estudio en Huancayo titulado "*Juegos tradicionales y desarrollo motriz en niños del III ciclo"*, con el propósito de determinar la relevancia de estas actividades lúdicas en el desarrollo motor infantil. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo aplicado, utilizando un diseño transversal no experimental de carácter correlacional. Los hallazgos demostraron que, respecto al desarrollo motriz, el 47.92% de los estudiantes no alcanzó los logros esperados, el 35.42% estuvo cerca de lograrlos y solo el 16.67% los consiguió, evidenciando limitaciones significativas en esta área. El estudio señaló que los juegos tradicionales no solo favorecen el desarrollo motor, sino que contribuyen a fortalecer la autoestima y la conducta, además de promover la preservación de prácticas culturales valiosas para las generaciones futuras.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos tradicionales

De Acuerdo con Ramírez y Meza (2022) consideran que los juegos tradicionales, también conocidos como juegos clásicos o populares, forman

parte de la identidad cultural de un pueblo o nación, ya que, a pesar del paso del tiempo, se han conservado gracias a la transmisión intergeneracional, pasando de abuelos a padres y de padres a hijos. Aunque en algunos casos experimentan ligeras variaciones, mantienen su esencia original.

Por su parte, Bravo y Pinargote (2024) Los juegos tradicionales pueden entenderse como actividades recreativas que se han heredado de una generación a otra, reflejando los valores, creencias y costumbres de una cultura o comunidad determinada. Se distinguen por su simplicidad estructural, reglas transmitidas de manera oral y, en muchos casos, por no requerir materiales o equipamiento complejo.

2.2.1.1 Vigotsky, su teoría y el juego. Según Pérez (2015), Vygotsky, precisa el juego únicamente como una actividad placentera resulta insuficiente. Él sostiene que:

> Existen actividades que pueden generar en el niño un placer incluso mayor que el juego. No todos los juegos son agradables por sí mismos, ya que en muchos casos el interés radica en el logro del resultado y no en la acción en sí. Sin embargo, a lo largo del desarrollo infantil, el juego cumple un papel esencial porque satisface diversas necesidades y se convierte en una vía de participación dentro del contexto sociocultural. A través de él, el niño se apropia de los instrumentos de su cultura, aprende a desempeñar roles específicos según reglas establecidas y regula su comportamiento en función de las normas sociales.
>
> Los niños tienden a satisfacer sus deseos de manera inmediata, es en este momento donde aparece el juego, es decir, cuando aparecen deseos que por cualquier motivo no son inmediatamente satisfechos hay una tendencia a la satisfacción inmediata de los mismos. Es el momento en el que el niño entra en un mundo imaginario donde los deseos se pueden realizar, este mundo es lo que llamamos juego. El juego se encuentra estrechamente relacionado con la imaginación, la cual constituye un proceso psicológico emergente en el niño. La creación de escenarios simbólicos dentro de la actividad lúdica es lo que la diferencia de otras

prácticas, ya que los elementos presentes en dichas situaciones adquieren de manera espontánea un valor afectivo y se integran en la experiencia emocional propia del juego (Pérez, 2015).

2.2.1.2 Características de los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales, generalmente practicados en espacios amplios o al aire libre, mantienen una conexión directa con el desarrollo psicomotor. Según Ramírez y Meza (2022), también pueden denominarse *juegos motrices* y representan, desde la perspectiva de la cultura popular, un recurso significativo para estimular en los niños diversas habilidades corporales, razón que justifica su promoción desde edades tempranas.

Entre las características principales de estos juegos se destacan: se realizan por el placer intrínseco de jugar, los propios niños deciden cómo, cuándo y dónde llevarlos a cabo, responden a necesidades esenciales de la infancia, presentan reglas sencillas de comprender y negociar, no requieren materiales costosos y pueden practicarse en diversos contextos, favoreciendo la participación, la creatividad y la cooperación

2.2.1.3 Relevancia de los juegos tradicionales. La práctica de juegos tradicionales es un componente esencial para el desarrollo motriz infantil, pues además de constituirse como vehículo de transmisión cultural, ofrece un espacio propicio para ejercitar habilidades motoras básicas. Arraigados en el acervo cultural y preservados por la tradición oral, estos juegos representan herramientas pedagógicas naturales que facilitan el desarrollo de destrezas tanto finas como gruesas, fundamentales durante las etapas iniciales del crecimiento (Bravo & Pinargote, 2024).

De acuerdo con Sailema et al. (2017), la actividad lúdica desempeña un rol primordial en la formación de los niños, ya que constituye un recurso indispensable en el proceso educativo. En este marco, los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa al aprendizaje y al fortalecimiento de las capacidades motrices, convirtiéndose en una herramienta didáctica relevante,

especialmente en áreas vinculadas a la actividad física y la salud. Mediante su práctica, los niños desarrollan habilidades y patrones motores que integran valores culturales y sociales, contribuyendo a su formación integral.

Desde el enfoque educativo, los juegos tradicionales sobresalen por su capacidad de articular el movimiento corporal con elementos recreativos y estratégicos. Las acciones que implican, así como la coordinación y el equilibrio requeridos, permiten fortalecer las habilidades motoras, mientras que la interacción social promueve el desarrollo cognitivo y socioemocional. Además, su carácter flexible e inclusivo los convierte en una alternativa de estimulación válida para distintos contextos escolares y socioculturales (Bravo & Pinargote, 2024).

Por otro lado, los juegos tradicionales, además de cumplir una función recreativa, representan manifestaciones culturales heredadas, que permiten mantener vivas prácticas y costumbres propias de una comunidad. Forman parte esencial de la identidad cultural y social del ser humano, reflejando su interacción con el entorno y su historia colectiva. No obstante, pese a su relevancia, en la actualidad varios de estos juegos han perdido presencia frente al predominio de los juegos electrónicos y digitales, los cuales han desplazado, en cierta medida, la práctica lúdica tradicional entre los infantes y jóvenes (Sailema et al., 2017).

2.2.1.4 Clasificación de juegos tradicionales. En relación con la clasificación de los juegos tradicionales, Bravo y Pinargote (2024) señalan que estos pueden organizarse de la siguiente manera:

Juegos de habilidad física: Incluyen actividades que demandan fuerza, flexibilidad, velocidad o resistencia, como la rayuela, el salto de cuerda o el juego de tirar la cuerda.

Juegos de habilidad mental: Aunque pueden implicar movimiento, su propósito principal está orientado al uso de la estrategia, la memoria o procesos cognitivos; entre estos se

encuentran el ajedrez y algunos juegos de cartas propios de distintas culturas.

Juegos de habilidad combinada: Integran componentes motrices y cognitivos, como los juegos de persecución o de esconderse, donde la rapidez y la planificación estratégica son fundamentales.

Juegos con objetos tradicionales: Utilizan elementos materiales específicos, como trompos, canicas o cometas, favoreciendo la precisión y la destreza manual en su manipulación.

Juegos cantados o rítmicos: Incorporan melodías, rimas y movimientos corporales coordinados, como “Las estatuas de marfil” o “Amo a la reina”.

La revalorización y adecuación de los juegos tradicionales en el contexto contemporáneo reviste especial interés para profesionales de la educación y la salud, debido a que constituyen un recurso eficaz para fomentar el desarrollo integral de los niños. La literatura evidencia que estas prácticas lúdicas se encuentran vinculadas con el desarrollo motor y benefician diversas dimensiones pedagógicas, psicológicas y fisiológicas, influyendo directamente en el crecimiento global del niño.

Por su parte, Caicedo et al. (2024) destacan los siguientes tipos de juegos tradicionales:

- **Saltos de cuerda:** Actividad individual o grupal en la que se salta una cuerda siguiendo un ritmo marcado, generalmente acompañado de canciones.
- **Las escondidas:** Juego en el cual un participante cuenta mientras los demás se ocultan, y quien es encontrado en primer lugar asume el rol de buscador en la siguiente ronda.
- **El trompo:** Consiste en enrollar y lanzar un trompo para que gire sobre su eje, compitiendo para mantener el giro durante el mayor tiempo posible.

- **Corrida de toros:** Los participantes simulan la dinámica de una corrida, donde uno asume el papel de torero y esquiva a los demás, quienes representan a los toros.
- **Las canicas:** Se coloca un grupo de canicas dentro de un círculo y los jugadores deben expulsarlas golpeándolas con precisión.
- **La gallinita ciega:** Se venda a un niño, se le hace girar y debe localizar al resto mediante el tacto.

La práctica de estos juegos favorece el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas, con frecuencia de manera espontánea e inconsciente. La coordinación motriz, resultado de la interacción entre los sistemas osteomuscular y nervioso central, se estimula a través del juego, lo cual contribuye a fortalecer la motricidad, la coordinación general y la adquisición de aprendizajes significativos en los niños.

2.2.1.5 Aplicación de los juegos como estrategia didáctica. Según lo señalado por Guallpa y Vázquez (2022), la utilización de los juegos como estrategia didáctica se organiza en las siguientes fases:

Fase de planificación. En esta etapa se definen los objetivos, aprendizajes esperados y criterios de evaluación considerando el currículo oficial y los lineamientos del área correspondiente. Se determinan las habilidades que deben desarrollar los estudiantes, los materiales y recursos necesarios, el tiempo destinado a la ejecución de las actividades y los resultados esperados. La labor del docente es fundamental, pues se encarga de organizar las experiencias de aprendizaje, promover la indagación y asegurar el logro de las competencias previstas. Asimismo, se elaboran las planificaciones de clase, especificando los contenidos a trabajar, los momentos pedagógicos (anticipación, construcción, consolidación y evaluación) y la secuencia metodológica de cada sesión.

Fase de ejecución. Esta fase corresponde al desarrollo de las actividades programadas. Aquí se llevan a cabo las sesiones de clase en las que los juegos tradicionales se aplican como estrategia lúdica

orientada al aprendizaje. Cada sesión contempla la temática a tratar, los objetivos de la unidad, las habilidades a reforzar, la metodología empleada, los materiales utilizados y la forma de evaluación. El docente asume un papel de guía y facilitador, promoviendo la participación activa del estudiante y asegurando la concreción de los propósitos educativos.

Fase de evaluación. Finalmente, se analizan los resultados obtenidos tras la aplicación de la estrategia. Para ello se utilizan diversos instrumentos que permiten valorar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de capacidades, destrezas y aprendizajes en los estudiantes. Esta etapa no solo tiene como finalidad identificar avances, sino también reconocer posibles dificultades y generar acciones de mejora orientadas al perfeccionamiento de la estrategia didáctica en futuras intervenciones.

2.2.2 La psicomotricidad

Según Córdoba (2018), la psicomotricidad se entiende como una forma de intervención educativa y/o terapéutica orientada a favorecer el desarrollo de las capacidades motoras, expresivas y creativas de la persona a través del uso consciente del cuerpo. Su fundamento principal radica en el movimiento y la acción, considerando dentro de su práctica tanto los procesos de estimulación y aprendizaje, como las posibles dificultades o alteraciones que puedan manifestarse.

Por su parte, García y Berruezo (2013) señalan que la psicomotricidad se configura como un ámbito de estudio que pretende analizar y comprender los procesos vinculados con el movimiento corporal y su evolución. Sin embargo, más allá de constituir únicamente un campo teórico, representa una orientación educativa y/o terapéutica cuyo objetivo es fortalecer diversas capacidades del individuo, tales como la inteligencia, la comunicación, la afectividad, la interacción social y el aprendizaje, mediante experiencias basadas en el movimiento y la actividad corporal.

2.2.2.1 Teoría de la psicomotricidad. La teoría dinámico-vivencial de Lapierre y Aucouturier plantea una educación psicomotriz basada en la experiencia directa del niño, entendiendo el movimiento desde dimensiones neurológicas, psicogenéticas, semánticas y epistemológicas. El propósito es que, mediante el juego espontáneo, el niño desarrolle la capacidad de abstracción implícita en sus propios movimientos. Este enfoque busca potenciar la expresividad psicomotriz, promoviendo la comunicación y la creatividad a través de gestos, sonidos, lenguaje verbal y representaciones gráficas ligadas al movimiento corporal (Lara & García, 2015).

En su obra Los contrastes y el descubrimiento de las nociones fundamentales de 1977, los autores señalan que la psicomotricidad "vivida" se manifiesta en la actividad motriz espontánea, las asociaciones, el ritmo y los contrastes (como movimiento-inmovilidad). De esta manera, el niño construye su comprensión de la realidad a partir de las experiencias corporales y de la relación tónico-afectiva que establece con los objetos y el entorno (Lara & García, 2015).

2.2.2.2 Características de la psicomotricidad. De acuerdo con Ovejero (2013), la psicomotricidad presenta distintos aspectos que la caracterizan y orientan su aplicación. Su objetivo central es promover el desarrollo integral del niño en las dimensiones motora, cognitiva, afectiva y social. Diversos autores han contribuido al fortalecimiento conceptual de este campo, ofreciendo definiciones y enfoques que enriquecen su comprensión.

En esta línea, la definición consensuada por asociaciones españolas de psicomotricistas comprende la psicomotricidad como una disciplina que, desde una perspectiva holística del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices, permitiendo al individuo manifestarse y relacionarse dentro de un contexto social. Bajo esta concepción, la psicomotricidad desempeña un papel relevante en la configuración equilibrada de la personalidad.

Asimismo, este enfoque da lugar a diversas modalidades de intervención psicomotriz aplicables en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico, a lo largo de las distintas etapas del desarrollo humano. Dichas prácticas requieren la formación especializada de profesionales y se han consolidado como un campo de estudio en constante crecimiento dentro de la investigación científica contemporánea.

2.2.2.3 Importancias de la psicomotricidad. La psicomotricidad constituye un eje fundamental en el desarrollo integral de los niños durante la primera infancia, ya que favorece el control progresivo de los movimientos y fortalece las funciones cognitivas. Esta disciplina se basa en la relación dinámica entre los procesos psicológicos y la actividad motriz, contribuyendo a un desarrollo armónico y equilibrado. Además, no se limita únicamente a la acción corporal, sino que incorpora dimensiones afectivas y motivacionales que influyen en la evolución de las habilidades motoras (Rezabala, 2024).

Según Pacheco (2015), la educación psicomotriz posee un valor significativo debido a que contribuye al desarrollo global del niño. Desde una perspectiva biológica y psicológica, la realización de actividades físicas estimula funciones vitales y favorece la regulación emocional. Retomando los aportes de Elizabeth Hurlock, este tipo de educación proporciona diversos beneficios:

- **Promueve el bienestar físico**, al mejorar la circulación, la respiración y la nutrición celular, además de fortalecer huesos y musculatura.
- **Favorece la salud mental**, dado que el dominio de habilidades motrices incrementa la sensación de competencia, genera satisfacción personal, reduce tensiones emocionales y fortalece la autoconfianza, impactando de manera positiva en el autoconcepto y la autoestima.
- **Impulsa la autonomía**, al permitir que los niños

desarrollen independencia en la realización de actividades cotidianas.

- **Fortalece la socialización**, ya que proporciona las habilidades necesarias para interactuar y participar de manera activa en actividades grupales o juegos colectivos.

2.2.2.4 Dimensiones de la psicomotricidad. De acuerdo con García-Ramírez y Meza (2022), estas concepciones convergen en un modelo psicomotriz de carácter integral, entendido como una propuesta que concibe la psicomotricidad como una disciplina orientada al desarrollo global del individuo. Este enfoque reconoce la interrelación entre los componentes motores, cognitivos y socioafectivos, incorporando además aspectos vinculados a la comunicación y la expresión.

Dimensión motora: Comprende los elementos asociados al movimiento corporal, tales como el control del tono muscular (tanto en la postura como en la relajación), la coordinación dinámica general, el mantenimiento del equilibrio, la coordinación visomotriz, la lateralidad y la capacidad de disociar y articular movimientos segmentarios.

Dimensión cognitiva: Incluye procesos relacionados con la percepción del propio cuerpo, la comprensión del espacio y la manipulación de objetos, la noción temporal y la capacidad de representación simbólica y mental.

Dimensión socioafectiva y comunicativa: Considera aspectos vinculados al desarrollo emocional y relacional, como la construcción de vínculos y sentimientos de seguridad, la interacción con los demás, el autoconcepto y la autoestima, la expresión y regulación de emociones, la incorporación y respeto de normas, así como el lenguaje en su función comunicativa y social.

2.2.2.5 Componentes de la psicomotricidad

Los autores (Mendieta et al., 2017) consideran los siguientes elementos de la psicomotricidad:

Respiración. Es una función vital que asegura el intercambio gaseoso en el organismo. Puede ser torácica o abdominal, recomendándose desde la infancia la respiración abdominal, ya que contribuye a una mejor oxigenación y control corporal.

Esquema corporal. Hace referencia a la representación e identidad del propio cuerpo, integrando percepciones y acciones. A través de los sentidos y los movimientos coordinados, el individuo reconoce y utiliza su cuerpo como un todo para interactuar con el entorno.

Coordinación motriz. Hace referencia a la regulación equilibrada del tono muscular y de los movimientos corporales. Está vinculada con el control de la postura, la función tónica, la coordinación global dinámica y la coordinación ojo–mano, las cuales se desarrollan de manera gradual a medida que el niño realiza experiencias y actividades motrices.

Control postural. Consiste en mantener posiciones y ejecutar movimientos correctamente (caminar, correr, saltar). Está ligado a capacidades físicas como fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad y elasticidad, así como a respuestas neuromusculares frente a estímulos.

Función tónica. Se refiere al tono muscular, es decir, la tensión que mantiene el músculo en reposo o en acción. Este permite tanto la contracción como la relajación mediante la acción complementaria de músculos agonistas y antagonistas.

Coordinación dinámica general. Involucra los grandes grupos musculares responsables de movimientos globales como correr, reptar o saltar. Supone la integración recíproca de todas las partes del cuerpo y se asocia al desarrollo de las praxias y de la conciencia corporal.

Coordinación óculo-manual y óculo-podal. Relaciona la visión con los movimientos de manos o pies. Ejemplos son enhebrar una aguja, lanzar un balón o encestar, actividades que requieren precisión y práctica constante.

Lateralidad. Es el predominio funcional de un lado del cuerpo (diestro o zurdo), determinado por la dominancia hemisférica cerebral. Comienza a manifestarse alrededor de los 2 años y se consolida hacia los 5, siendo

fácilmente observable en actividades cotidianas.

Orientación temporo-espacial. Permite al niño ubicarse en relación a su cuerpo, a los demás y al entorno, integrando las nociones de espacio y tiempo. Su desarrollo es esencial para la interacción adecuada con el medio.

2.3 Definiciones operacionales

Variable independiente: Juegos tradicionales

Definición operativa: Los juegos tradicionales se utilizarán como estrategia pedagógica orientada en la mejora de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial.

Dimensiones:

Fase planificación

Indicador 1: Claridad en la definición de objetivos pedagógicos vinculados al desarrollo psicomotor.

Indicador 2: Selección adecuada de juegos tradicionales considerando recursos, tiempo y pertinencia curricular.

Fase implementación

Indicador 1: Nivel de participación activa de los niños durante la ejecución de los juegos tradicionales.

Indicador 2: Uso efectivo de los recursos y estrategias didácticas durante las actividades lúdicas.

Fase evaluación

Indicador 1: Grado de logro de las destrezas psicomotoras esperadas en los niños.

Indicador 2: Retroalimentación aplicada para mejorar la estrategia y reforzar las habilidades observadas.

Variable dependiente: Psicomotricidad

Definición operativa: La psicomotricidad se evaluará a través del desarrollo del área motora, cognitiva y socioafectiva por medio de una guía de observación.

Dimensiones:

Área motora

Indicadores: Coordinación y control de movimientos corporales. Desarrollo del equilibrio, fuerza y destrezas motrices gruesas.

Ítems (6):

Área cognitiva

Indicadores: Capacidad de atención, concentración y resolución de problemas. Desarrollo de nociones básicas de espacio, tiempo y secuencia.

Ítems (6):

Área socioafectiva

Indicadores: Interacción positiva y cooperativa con sus pares. Expresión y autorregulación de emociones en contextos de juego.

Ítems (6):

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación

De acuerdo con Ruiz y Valenzuela (2022), la investigación cuantitativa se orienta al análisis de información en términos numéricos, utilizando procedimientos estadísticos que permiten medir fenómenos tanto sociales como propios de las ciencias naturales. Este enfoque metodológico recurre a técnicas como encuestas, cuestionarios o registros sistemáticos, cuyos resultados se presentan en porcentajes, frecuencias y niveles de eficacia con la finalidad de verificar determinados hechos. Asimismo, este tipo de investigación formula hipótesis que deben ser sometidas a contraste mediante el método hipotético-deductivo, garantizando así un proceso ordenado, verificable y objetivo en la obtención y validación de los resultados.

Bajo esta perspectiva, en el presente estudio se emplearon procedimientos de recolección de datos, medición y análisis estadístico descriptivo e inferencial, permitiendo obtener resultados válidos y formular conclusiones fundamentadas.

Según Arroyo (2020), la investigación científica aplicada, también denominada tecnológica, tiene como finalidad responder a necesidades prácticas, al utilizar el conocimiento científico con el propósito de mejorar la comprensión y el control de los fenómenos de la realidad. Este tipo de investigación se orienta a la resolución de problemas concretos, buscando alternativas de acción eficientes y coherentes con el contexto. Si bien se sustenta en bases teóricas, su énfasis principal está en la aplicación directa del conocimiento en situaciones reales.

En concordancia con ello, en la presente investigación se implementaron juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad en los niños del nivel inicial, contando con la participación de 35 estudiantes.

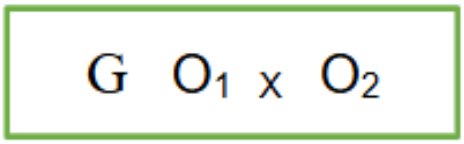
Por su parte, Ruiz y Valenzuela (2022) señalan que la investigación explicativa se caracteriza por su profundidad analítica, ya que busca identificar y comprender las causas que originan determinados fenómenos

con el fin de describir la relación entre ellos. Su objetivo central es comprobar una hipótesis causal, donde la variable independiente actúa como factor desencadenante y la variable dependiente representa el resultado o efecto. Para ello, el investigador requiere dominio metodológico y rigor en la interpretación de los datos.

En esta investigación, el nivel explicativo se aplica porque no solo se pretende describir la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad, sino explicar la relación de causa y efecto entre ambas variables. Es decir, se busca demostrar que la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica constituye el factor que favorece el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioafectivas en los niños del nivel inicial.

3.2 Diseño de la investigación

Los diseños preexperimentales, para Ruiz y Valenzuela (2022) este tipo de diseño se considera limitado, ya que sus resultados no pueden generalizarse debido a que se trabaja únicamente con un solo grupo, lo que reduce la validez de las conclusiones. Dentro de los diseños preexperimentales se encuentra el diseño de preprueba y posprueba con un solo grupo



Donde:

G = Grupo de estudio

O_1 = Evaluación inicial (pretest)

O_2 = Evaluación final (postest)

X = Variable independiente aplicada (intervención)

Este esquema metodológico posibilita la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la intervención, con el propósito de determinar las variaciones generadas y examinarlas de manera analítica.

3.3 Población, muestra y muestreo

Donde:

Población. La población se entiende como el conjunto total de elementos o unidades de análisis hacia los cuales se orienta una investigación. Dichos elementos comparten características comunes que permiten realizar inferencias y generalizaciones a partir del estudio. La población puede estar constituida por personas, instituciones, objetos o cualquier entidad vinculada al fenómeno investigado (Ruiz & Valenzuela, 2022).

Desde esta perspectiva, la población considerada en el presente estudio estuvo conformada por la totalidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.° 923 de Pampa Alegre, ubicada en el distrito de Río Tambo, provincia de Satipo, región Junín.

Muestra. Según Ruiz y Valenzuela (2022), la muestra corresponde a una porción o subconjunto de la población que se considera representativo del total. Su selección tiene como finalidad obtener información relevante respecto a las variables investigadas, manteniendo características semejantes al grupo de origen.

En relación con la muestra, participaron 35 niños del nivel inicial de la Institución Educativa N.° 923 de Pampa Alegre, perteneciente al distrito de Río Tambo, provincia de Satipo, departamento de Junín.

Técnica de muestreo. En cuanto al tipo de muestreo, se empleó un muestreo no probabilístico. De acuerdo con Ruiz y Valenzuela (2022), en este tipo de selección, la elección de los participantes no depende del azar, sino de criterios establecidos por el investigador. Una de sus modalidades más frecuentes es el *muestreo por conveniencia*, que consiste en seleccionar a los sujetos o elementos que resultan más accesibles y adecuados para el desarrollo del estudio.

3.4 Hipótesis y variables

3.4.1 Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos tradicionales si fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025

Hipótesis específicas

Los juegos tradicionales fortalecen el área motora de forma significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva de manera significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva de manera significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

3.5 Operacionalización de las variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala	Instrumento
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades lúdicas heredadas culturalmente que promueven la socialización, creatividad y desarrollo integral infantil mediante la participación activa y cooperativa (Bravo & Pinargote, 2024). **Definición Operativa** Los juegos tradicionales se utilizarán como estrategia pedagógica orientada en la mejora de la psicomotricidad en los niños del	Fase planificación	Claridad en la definición de objetivos pedagógicos vinculados al desarrollo psicomotor. Selección adecuada de juegos tradicionales considerando recursos, tiempo y pertinencia curricular.	Ordinal	Guía de observación
		Fase implementación	Nivel de participación activa de los niños durante la ejecución de los juegos tradicionales. Uso efectivo de los recursos y estrategias didácticas durante las actividades lúdicas.		
		Fase evaluación	Grado de logro de las destrezas psicomotoras esperadas en los		

	nivel inicial		niños. Retroalimentación aplicada para mejorar la estrategia y reforzar las habilidades observadas.		
La psicomotricidad	**Definición Conceptual** La psicomotricidad es una disciplina educativa que promueve el desarrollo integral del individuo mediante la interacción entre movimiento, emoción y pensamiento, favoreciendo la expresión corporal y la creatividad (Córdoba, 2018). **Definición Operativa** La psicomotricidad se evaluará a través del desarrollo del área motora, área cognitiva y el área socioafectiva por medio de una guía de observación	Área motora	Coordinación y control de movimientos corporales. Desarrollo del equilibrio, fuerza y destrezas motrices gruesas		
		Área cognitiva	Capacidad de atención, concentración y resolución de problemas. Desarrollo de nociones básicas de espacio, tiempo y secuencia		
		Área socioafectiva	Interacción positiva y cooperativa con sus pares. Expresión y autorregulación de emociones en contextos de juego.		

3.6 Métodos de la investigación

El método científico es una vía general para el desarrollo de las investigaciones, sustentada en la relación dialéctica entre lo sensible, lo abstracto y la práctica. Parte de la observación concreta del mundo a través de sensaciones y percepciones, avanzando hacia la abstracción, donde se identifican propiedades y relaciones esenciales de los fenómenos.

Posteriormente, estas abstracciones se integran en conceptos, categorías, leyes y teorías que reflejan la realidad en el pensamiento. Finalmente, dichos planteamientos deben ser verificados en la práctica mediante la contrastación empírica, asegurando así su validez objetiva (Rodríguez & Pérez, 2017).

3.7 Técnicas Instrumentos aplicados

Para Arroyo (2020) la observación científica consiste en un proceso sistemático de percepción que tiene como objetivo obtener información precisa sobre uno o varios hechos o situaciones problemáticas. Estas manifestaciones deben registrarse de manera rigurosa para transformarlas en datos útiles para el análisis.

De acuerdo con SINEACE (2020), la guía de observación es un recurso metodológico que facilita la obtención de información de manera organizada y sistemática sobre diversos aspectos relacionados con la práctica educativa, con la finalidad de evaluar su desarrollo y promover la mejora continua de la calidad de los servicios escolares.

Para el desarrollo de la presente investigación, se empleó como instrumento una guía de observación conformada por tres dimensiones y un total de 18 ítems. Asimismo, dicha guía estableció tres niveles de valoración de carácter ordinal: deficiente (1), regular (2) y bueno (3).

Según Arroyo (2020), la confiabilidad se refiere al grado en que un instrumento produce resultados consistentes cuando es aplicado repetidamente a un mismo sujeto u objeto. Por su parte, la validez corresponde al nivel en que dicho instrumento realmente mide aquello que se propone medir. Esta última comprende distintos tipos, entre ellos:

- **Validez de contenido**, que determina si el instrumento abarca adecuadamente los indicadores de la variable.
- **Validez de criterio**, que examina la correlación entre los resultados obtenidos y un referente externo.
- **Validez de constructo**, que verifica la coherencia del instrumento con los fundamentos teóricos y estudios previos vinculados a las variables y dimensiones que evalúa.

En ese marco, la validez del instrumento se estableció mediante juicio de expertos, realizado por tres docentes con grado de maestría. En cuanto a la confiabilidad, esta se determinó a través de una prueba piloto aplicada a una muestra de 10 niños de otra institución educativa.

3.8 Procesamiento de la información

Para la realización de la presente investigación se empleó un diseño preexperimental con aplicación de pretest y postest, utilizando como instrumento una guía de observación que permitió evaluar el nivel de psicomotricidad en 20 niños del nivel inicial de la Institución Educativa N.° 923 Pampa Alegre, ubicada en el distrito de Río Tambo. La intervención consistió en la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica orientada a fortalecer las capacidades psicomotoras. Previamente, se obtuvo la autorización de la institución educativa, así como el consentimiento informado de los padres de familia, asegurando el cumplimiento de los criterios éticos correspondientes.

En lo referente al procesamiento de la información, los datos obtenidos fueron organizados inicialmente en una hoja de cálculo en Excel con el propósito de facilitar su sistematización. Posteriormente, se hizo uso del software estadístico SPSS para el análisis de la hipótesis. En primera instancia, se aplicó una prueba de normalidad con el objetivo de determinar el comportamiento de la distribución de los datos; y al evidenciarse que estos no seguían una distribución normal, se procedió a utilizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Finalmente, los resultados fueron presentados mediante tablas y gráficos, lo que permitió su adecuada interpretación y la verificación del efecto de la estrategia pedagógica implementada.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

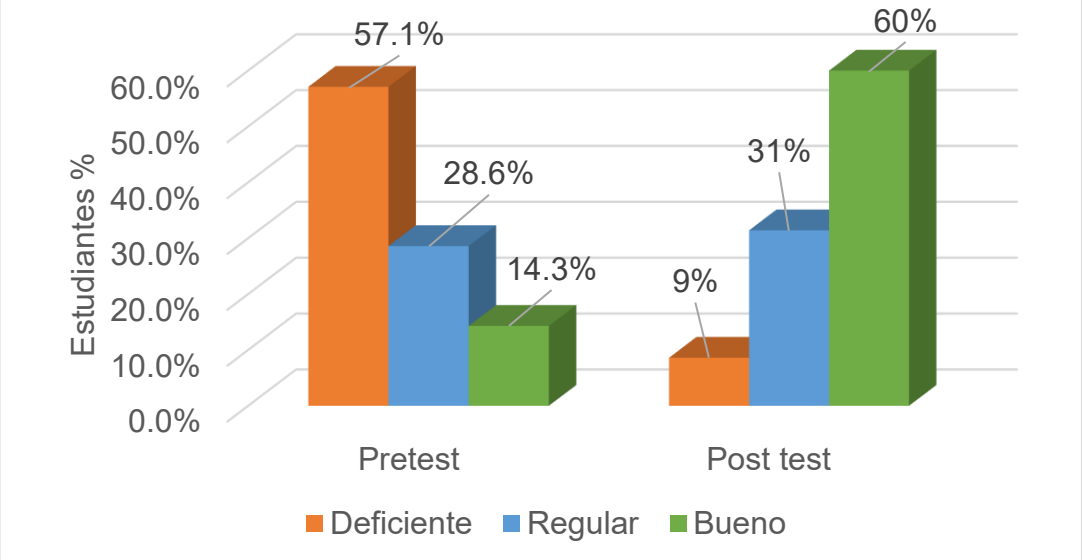
4.1 Análisis e interpretación de resultados por objetivo.

Según el objetivo General: Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Tabla 1. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad

Niveles	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Deficiente	20	57.1%	3	8.6%
Regular	10	28.6%	11	31.4%
Bueno	5	14.3%	21	60.0%
Total	35	100%	35	100%

Gráfico 1. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad



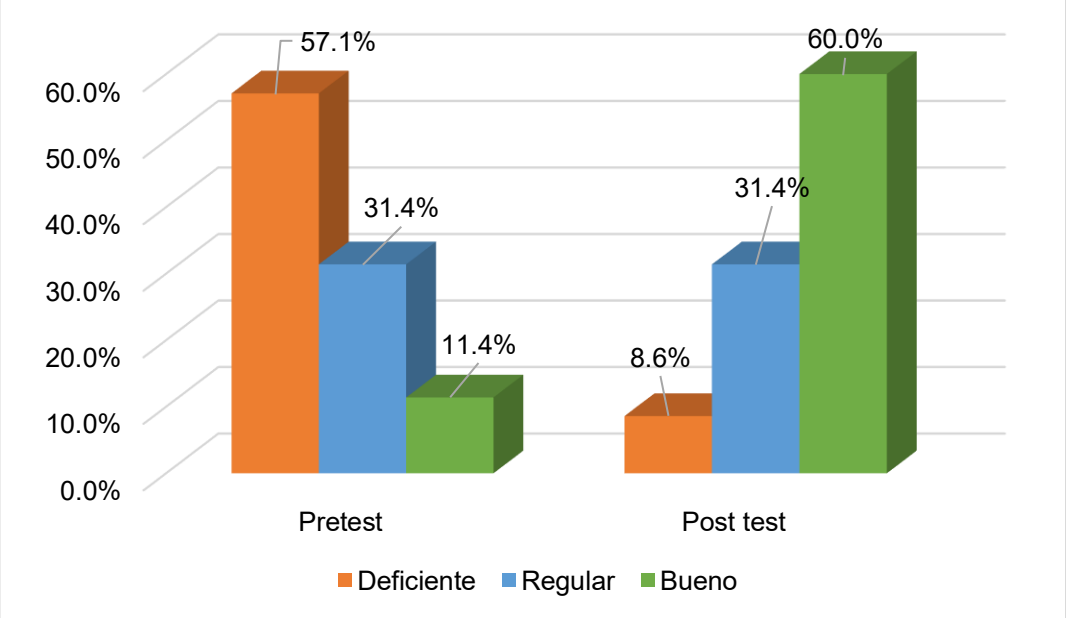
De acuerdo con la Tabla 1, se observa que en la evaluación inicial (pretest) el 57.1% de los estudiantes se encontraba en un nivel deficiente en el desarrollo de la psicomotricidad, mientras que solo el 28.6% se ubicaba en un nivel regular y una mínima proporción en bueno. Después de la aplicación de la estrategia basada en juegos tradicionales (postest), el 60% se ubicó en el nivel bueno, 31% en nivel regular y solo una mínima proporción en deficiente. Mostrando un buen desarrollo en la mayoría de los estudiantes.

Según el objetivo específico 1: Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área motora en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Tabla 2. Nivel de desarrollo de del área motor

Niveles	**Pretest**		**Post test**	
	fi	%	fi	%
Deficiente	20	57.1%	3	8.6%
Regular	11	31.4%	11	31.4%
Bueno	4	11.4%	21	60.0%
Total	35	100%	35	100%

Gráfico 2. Nivel de desarrollo de del área motor



En cuanto a área motor (Tabla 2), el nivel deficiente 57.1% de los niños, mientras que el 31% en el nivel regular y solo una mínima proporción en la escala bueno. Luego de la implantación de los juegos, en la evaluación del post test el 60% logró alcanzar el nivel bueno y una mínima proporción se ubicó en los demás niveles. Corroborando que la mayoría de los niños presentó un buen desenvolvimiento en el área motor.

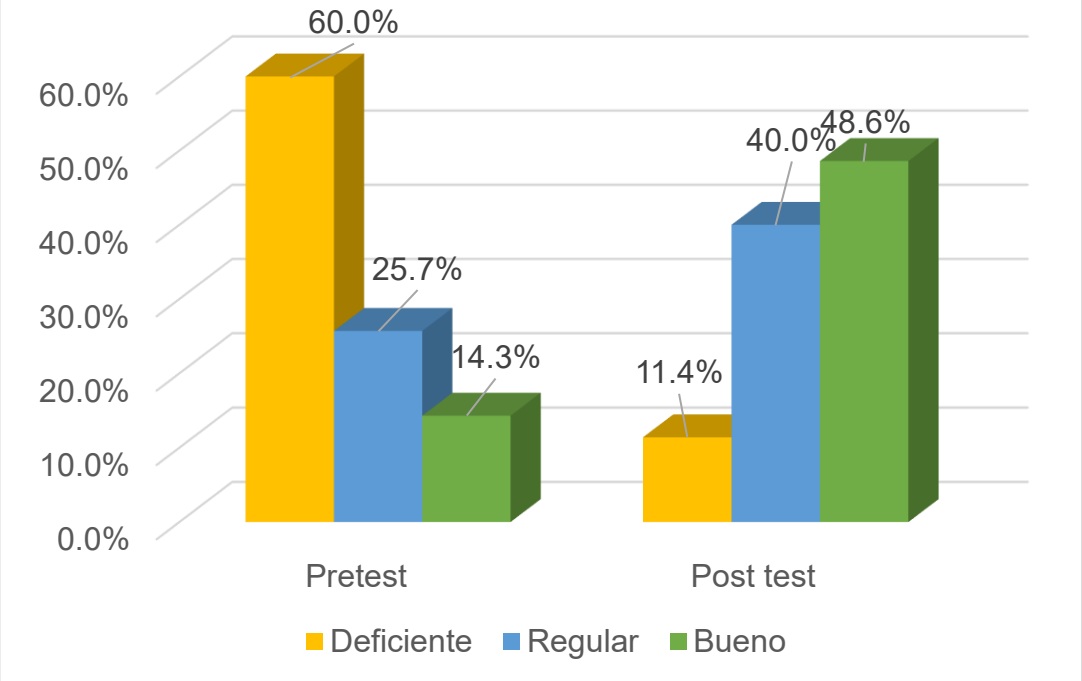
Según el objetivo específico 2: Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva en niños del nivel inicial de la

institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Tabla 3. Nivel de desarrollo del área cognitiva

Niveles	**Pretest**		**Post test**	
	fi	%	fi	%
Deficiente	21	60.0%	4	11.4%
Regular	9	25.7%	14	40.0%
Bueno	5	14.3%	17	48.6%
Total	35	100%	35	100%

Gráfico 3. Nivel de desarrollo del área cognitiva



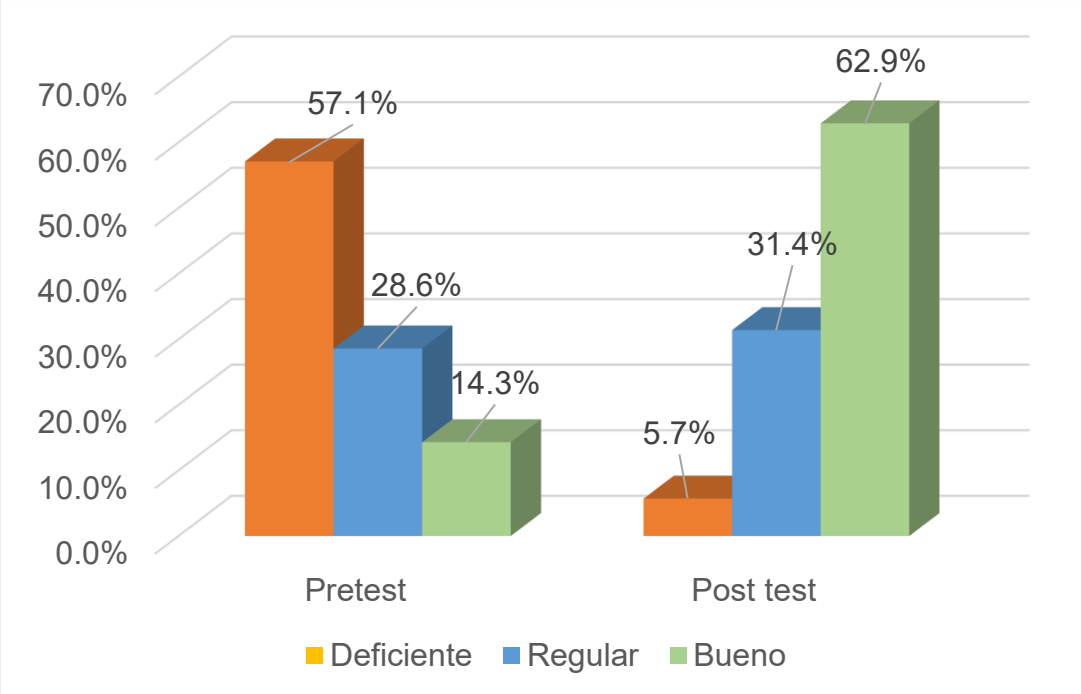
En el área cognitiva (Tabla 3), el porcentaje de estudiantes en nivel deficiente fue de 60%, 27% en nivel regular y solo el 14% en bueno. Presentando ciertas deficiencias en la mayor parte de los evaluados. Luego de la implementación de los juegos, en la evaluación del post test 48.6% alcanzó un buen desarrollo en el área cognitiva y una mínima proporción de niños se ubicó en las demás escalas.

Según el objetivo específico: Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Tabla 4. Nivel de desarrollo de del área socioafectiva

Niveles	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Deficiente	20	57.1%	2	5.7%
Regular	10	28.6%	11	31.4%
Bueno	5	14.3%	22	62.9%
Total	35	100%	35	100%

Gráfico 4. Nivel de desarrollo de del área socioafectiva



Por último, en el área socioafectiva, la tabla 4 presentó en el pretest el 57.1% en nivel deficiente, 28,6 en Regular y solo 14.3% en bueno. Presentando ciertos problemas socioafectivos en la mayoría de los niños. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales, en la evaluación del post test se obtuvo un 62.9% de los niños con un nivel bueno, 31.4% en le nivel regular y solo una mínima proporción en la escala deficiente. Por lo que se resalta que una mayoría de los niños presentó un buen desenvolvimiento socioafectivo.

4.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Los juegos tradicionales si fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025

Hipótesis específicas

Los juegos tradicionales fortalecen el área motora de forma significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva de manera significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva de manera significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.

Tabla 5. Resultados del contraste de normalidad

		Shapiro-Wilk	
	N	**W**	**p**
Pretest	21	0.861	0.007
Post test	21	0.903	0.040

Según la tabla 5 tanto para el pre y post test se obtuvo el valor de p<0,05. Por lo tanto, si la prueba de normalidad mostró que p ≤ 0.05, entonces se concluye que los datos no son normales y por ello se aplica una prueba no paramétrica (como la de Wilcoxon).

Tabla 6. Prueba de Wilcoxon de la variable psicomotricidad

			Estadístico	**p**
Pretest	Post test	W de Wilcoxon	24.5	0.001

Nota. H_a $\mu_{\text{Medida 1 - Medida 2}} \neq 0$

Los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon aplicada a la variable *psicomotricidad*, obteniéndose un valor de **p = 0,001**, inferior al nivel de significancia (p < 0,05). Este resultado permite rechazar la hipótesis nula

y establecer que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones del pretest y del postest. En consecuencia, se evidencia que la implementación de los juegos tradicionales contribuyó de manera efectiva al fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial.

Tabla 7. Prueba de Wilcoxon del área motora

			Estadístico	**p**
Pretest	Post test	W de Wilcoxon	22.0	0.001

Nota. H_a $\mu_{\text{Medida 1 - Medida 2}} \neq 0$

Según los resultados de la prueba de Wilcoxon respecto al área *motora*, se observa un valor **p < 0,05** (p = 0,001). Esto confirma que las variaciones identificadas después de la intervención son significativas, lo que indica que los juegos tradicionales ejercieron una influencia positiva en el desarrollo motora de los estudiantes de nivel inicial.

Tabla 8. Prueba de Wilcoxon del área cognitiva

			Estadístico	**p**
Pretest DM2	Post test DM2	W de Wilcoxon	23.0	0.001

Nota. H_a $\mu_{\text{Medida 1 - Medida 2}} \neq 0$

Los resultados de la prueba de Wilcoxon respecto al área *cognitiva* se observa un valor **p < 0,05** (p = 0,001). Esto confirma que las variaciones identificadas después de la intervención son significativas, lo que indica que los juegos tradicionales ejercieron una influencia positiva en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de nivel inicial de la misma institución.

Tabla 9. Prueba de Wilcoxon del área socioafectiva

			Estadístico		p
Pretest	Post test	W de Wilcoxon	23.50	a	0.001

Nota. H_a $\mu_{\text{Medida 1 - Medida 2}} \neq 0$

Los resultados del contraste de Wilcoxon correspondiente al área *socioafectiva*, registrándose también un valor **p < 0,05** (p = 0,001). Este hallazgo demuestra que la aplicación de juegos tradicionales fortaleció de manera significativa las habilidades socioemocionales de los niños del nivel inicial.

4.3 Discusión de los resultados

El presente estudio confirma que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica efectiva para promover el desarrollo psicomotor en los niños del nivel inicial, aspecto que coincide con diversas investigaciones realizadas tanto a nivel nacional como internacional. En ese sentido, Espinoza (2023) en la región de Huánuco evidenció que estas prácticas lúdicas favorecen significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, permitiendo que alcancen niveles adecuados en actividades corporales. De manera semejante, Asto (2022) en Ayacucho demostró que la incorporación de juegos tradicionales mejora notablemente la motricidad gruesa en niños de 3 años, resultado que coincide con los hallazgos obtenidos en este trabajo, al evidenciar que los cambios observados responden directamente a la aplicación de la estrategia lúdica.

En el ámbito internacional, el estudio de Minchala y Morales (2022) en Ecuador comprobó que los juegos tradicionales estimulan de manera efectiva la motricidad gruesa, favoreciendo el equilibrio, la coordinación y el control postural. Asimismo, Carvajal y Pastrano (2025) sostienen que estas actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral, ya que fortalecen no solo el aspecto motor, sino también las capacidades cognitivas y socioemocionales. Estos aportes coinciden con los resultados de la presente investigación, donde se constató que la implementación de juegos tradicionales fortaleció de manera significativa las dimensiones motriz,

cognitiva y socioafectiva de la psicomotricidad.

Desde la perspectiva teórica, Vygotsky (citado en Pérez, 2015) plantea que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite la apropiación de herramientas culturales y la autorregulación de la conducta. Bajo este enfoque, los resultados obtenidos evidencian que los juegos tradicionales no solo cumplen un propósito recreativo, sino que también poseen un carácter formativo, al integrar movimiento, interacción social y construcción simbólica. De igual forma, la teoría dinámico-vivencial de Lapierre y Aucouturier señala que el niño desarrolla su capacidad de abstracción a partir de la experiencia corporal directa, lo que explica que las mejoras observadas en los niños de la I.E. N.° 923 de Pampa Alegre se deriven de la vivencia motriz y afectiva que generan las dinámicas lúdicas tradicionales.

En síntesis, tanto la revisión de antecedentes como el marco teórico permiten confirmar que los juegos tradicionales representan un recurso transversal que favorece el desarrollo psicomotor en diversos contextos socioculturales y grupos etarios, mostrando resultados consistentes y replicables. Esto demuestra que la propuesta no constituye un caso aislado, sino un fenómeno respaldado empíricamente.

Como contribución investigativa, este estudio reafirma la necesidad de revalorizar los juegos tradicionales en el entorno educativo, no solo como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad, sino también como medio de preservación cultural y construcción de identidad. Se aporta evidencia significativa en un contexto amazónico como Río Tambo, ampliando la pertinencia y aplicabilidad de estas prácticas en zonas rurales y con recursos limitados, demostrando que el rescate de saberes ancestrales constituye una vía eficaz y accesible para promover el desarrollo integral en la primera infancia.

Conclusiones

Se constata que la incorporación de los juegos tradicionales constituye una estrategia pedagógica eficaz para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial, evidenciándose progresos significativos en su desarrollo integral.

Los resultados reflejan que los juegos tradicionales funcionan como un recurso didáctico que favorece el mejoramiento de las habilidades motoras, al promover el dominio de la coordinación, el equilibrio y el control corporal, componentes esenciales en la maduración psicomotriz.

De igual manera, se observa que estas actividades lúdicas contribuyen al desarrollo cognitivo, al estimular capacidades como la atención, la memoria y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para el aprendizaje y la construcción de conocimientos en la infancia temprana.

Finalmente, se concluye que los juegos tradicionales inciden positivamente en el ámbito socioafectivo, al fomentar la interacción, la cooperación y el respeto entre pares, elementos clave para el fortalecimiento de las habilidades sociales y la convivencia en la primera infancia.

Recomendaciones

Integrar de manera planificada los juegos tradicionales dentro de la organización curricular del nivel inicial, asignando tiempos definidos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Con ello, se favorecerá el fortalecimiento continuo de la psicomotricidad en los niños, al mismo tiempo que se preserva y valoriza una práctica cultural significativa que contribuye a la construcción de la identidad local y regional.

Brindar procesos de capacitación docente orientados al uso pedagógico de los juegos tradicionales, proporcionando estrategias y orientaciones metodológicas que permitan adaptar dichas dinámicas a las características, necesidades e intereses de los estudiantes. De esta forma, se garantiza que cada actividad responda a objetivos de desarrollo motor, cognitivo y socioemocional, promoviendo aprendizajes relevantes y significativos.

Fomentar la participación activa de las familias en actividades educativas basadas en juegos tradicionales, mediante la organización de jornadas lúdicas comunitarias. Esto permitirá fortalecer los vínculos afectivos entre niños, padres y docentes, a la vez que se incentiva la transmisión intergeneracional de saberes culturales y se promueve la práctica de valores como la cooperación, el respeto y la solidaridad

Referencias Bibliográficas

Alva, J. (2021). *El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa Nº 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote* [Tesis de titulación, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22661

Arroyo, A. (2020). *Metodología de la investigación en las ciencias empresariales* (1a edición). Ed9itorial Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/5402

Asto, Y. (2022). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial Nº 429-129/MX-P de Aicas [*Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25951

Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, *7*(1), 28. http://hdl.handle.net/2183/27592

Bravo, J., & Pinargote, E. (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II | Maestro y Sociedad. *Maestro y Sociedad,* *21*(2), 18. https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6439

Caicedo, R., Moreira, C., & Viscarra, D. (2024). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz: Revisión bibliográfica. *Revista Polo del Conocimiento*, *9*(3), 88-106. https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6629

Capacoila, R., Quispe, O. L., & Quispe, L. (2025). Comparación del desarrollo

psicomotor y estado nutricional en preescolares peruanos. *Revista española de nutrición comunitaria*, *31*(1), 1. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10239945

Carhuaz, A. (2024). *Juegos tradicionales y desarrollo motriz en niños del lll ciclo en una institución educativa de Huancayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#6.05.01

Carvajal, K., & Pastrano, K. (2025). *"Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de Educación Inicial"* [Tesis de licenciatura, Ecuador : Pujilí : Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)]. https://repositorio.utc.edu.ec/handle/123456789/14480

Casancho, I. (2023). *Juegos tradicionales infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Pangoa Satipo* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo, Benedicto XVI]. https://repositorio.uct.edu.pe/items/87d6a353-beea-489e-8a1b-fd169d6500fa

Cevallos, 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 cuidad de Riobamba, periodo* [bachelorThesis, Riobamba]. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203

Chillogallo, E., & Romero, K. (2024). *El desarrollo psicomotor en niños y niñas de edades comprendidas entre 0 a 6 años, institucionalizados en el Hogar Infantil Tadeo Torres; septiembre 2022—Febrero 2023, Cuenca* [Tesis de titulación, Universidad de Cuenca]. http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/41549

Córdoba, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la*

infancia (2a Edición). IC Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uladech/113433?page=424

Córdova-Cando, D., Fernández, R., & Rivadeneira, M. (2021). Vivencias de aprendizaje en el desarrollo psicomotor de los niños de 2 a 3 años. *Revista Dominio de las Ciencias*, *7*(3), 3-17. https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.1889

Espinoza, R. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I N° 33091 Llicopampa—Huánuco* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31763

Fierro, J. (2023). *Desarrollo psicomotor y lateralidad en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Fray Martincito, Huancayo 2022* [Tesis de licenciatura, Repositorio Institucional - UPLA]. http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/6205

García, J., & Berruezo, P. (2013). *Psicomotricidad y educación infantil* (1a edición). Editorial CEPE. https://elibro.net/es/ereader/uladech/156562?page=10

García-Ramírez, V., & Meza, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista educare*, *26*(2), 12. https://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3753481003/html/

Guallpa, C., & Vazquez, A. (2022). Uso de una estrategia lúdica para el proceso enseñanza-aprendizaje de la temática “Seres vivos y su ambiente” de la asignatura de Biología. *Revista cientifica de investigación Educativa*, *1*(7), 69-82. https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/752

Lara, P., & García, A. (2015). *Desarrollo cognitivo y motor: Técnico superior en educación infantil* (1ra Edición). Editorial CEP, S.L.

https://elibro.net/es/ereader/uladech/50775?page=125

Mendieta, L., Mendieta, R., & Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil* (1a edicón). Edittorial Investigación y Desarrollo Ecuador (CIDE). https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf

Minchala, L., & Morales, B. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca – Ecuador.* [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2744

Montes, R., & Paucar, J. (2020). *Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años de una institución educativa público del barrio de yananaco—Huancavelica* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3355

Ovejero, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor* (1a Edición). Editorial Macmillan Iberia, S.A. https://elibro.net/es/ereader/uladech/43265?page=153

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (1a edición, Vols. 1-5). Editorial Educación Inicial CEMEI. https://goo.su/lvSq2PY

Peralta, B. (2025). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa Nº 2303 Villa Rica, Satipo* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/39303

Pérez, E. (2021). *Desarrollo psicomotor y el pensamiento lógico matemático en niños de 4 años de Educación Inicial, San Martín de Porres* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54343

Pérez, M. (2015). *El Juego Infantil y su Metodología* (2a. Edición). Editorial ICB. https://elibro.net/es/ereader/uladech/120432?page=18

Ramírez, V., & Meza, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE*, *26*(2), Article 2. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776

Ramirez, V., & Meza, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, *26*(2), 27-51. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776

Ramos, R. (2022). *Juego motor para desarrollar la psicomotricidad en estudiantes de 4 y 5 años de la institución educativa Bilingüe N°701-A del distrito de Río Tambo, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28386

Rezabala, C. (2024). Los Juegos Populares y el desarrollo psicomotriz en niños con Síndrome Down: Revisión Sistemática. *Revista de investigación educativa y deportiva*, *3*(9), 1366-1386. https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/8222

Rodrigo-Barboza, S., Bustamante-Tapia, Y., & Gonzales, A. (2023). Deficiencia de hierro y desarrollo psicomotor infantil en una zona rural de Chota, Perú 2022. *Revista Universidad y Salud*, *25*(3), 43-49. https://doi.org/10.22267/rus.232503.311

Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, *82*, 179-200. https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647

Ruiz, C., & Valenzuela, M. (2022). Metodología de la investigación. En *Fondo*

Editorial UNAT (1a edición). Editorial Fondo Editorial UNAT. https://doi.org/10.56224/EdiUnat.4

Sailema, Á., Torres, M., & Guevara, P. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, *36*(2), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-03002017000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=pt

Sineace. (2020). Guía de técnicas e instrumentos de recojo de información para evaluadores externos. En *Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa—SINEACE* (1a edición). Editorial SINEACE. https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/handle/20.500.12982/6480

Anexos

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor.

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación.

Anexo 3: Formato de autorización para publicación en el repositorio académico digital.

Anexo 4: Matriz de consistencia.

Anexo 5: Matriz de operacionalización.

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento.

Anexo 7: Fichas de validación.

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos.

Anexo 9: Base de datos: (Se incluye tabla con los datos de resultados, según dimensiones o indicadores).

Anexo 10: Parte documentaria.

(Documentos formales resoluciones, constancias y otros documentos de autorización): (Todos estos documentos deben tener vigencia dentro del marco de los alcances de la Resolución que aprueba dicho trabajo de investigación. Se añade que deben estar debidamente firmados y sellados, sin enmendaduras y en correspondencia con resoluciones.

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR (A)

Señor director general del Instituto de Educación Superior Pedagógica Privada "San Juan Bosco"

Yo, Mg./Lic. BARRETO CANTURINI Elena Marlene identificado (a) con DNI N° 20025201, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado:

JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. 923 Pampa Alegre Rio Tambo - 2025

desarrollada por el/los investigador (es):

Nombres y Apellidos: Miriam Mercedes Manuel Roberto DNI: 70472039

Nombres y Apellidos: _____ DNI: _____,

egresado (a) de la especialidad: EDUCACION INICIAL

considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de investigación del IESPP "San Juan Bosco" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Satipo, 10, de octubre del 2025.

BARRETO CANTURINI Elena Marlena
Apellidos y nombres completos de asesor(a)

DNI. N°: 20025201

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Señor director general del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco"

Yo, Miriam Mercedes Manuel Roberto

identificado (a) con DNI N° 70472039, como autor(a) del trabajo de investigación titulado:

JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 923 Pampa Alegre Rio Tambo 2025

y egresado de la especialidad de: EDUCACION INICIAL;

dejo constancia que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. Cumple con el índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el reglamento de investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del título de Profesor en Educación – Especialidad de INICIAL, el cual no supera al 20% de similitud.

Satipo, 03 de Noviembre del 2025

Apellidos y nombres completos de investigador(a)
Miriam Mercedes Manuel Roberto

DNI. N° 70472039

Anexo 3: publicación en el repositorio académico digital.

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1.-IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres : Manuel Roberto Miriam Mercedes

DNI :70472039 Correo electrónico: miriam70472039@gmail.com

Código de matrícula alumno : 70472039 ID ORCID :

2.-IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 323

Especialidad de Educación

Asesor BARRETO CANTURINI Elena Marlene

ID ORCID Asesor

DNI N° 20025201

3.- TIPO DE ACCESO

(X) Acceso abierto* ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente :

4.- ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el Archivo Word y Archivo PDF se entregó al IESPP "San Juan Bosco", como parte del proceso conducente a obtener el título de Profesor en Educación: INICIAL y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación : ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DOCENTE

Eje Temático :

Fecha de Firma de Autorización: 25 / Noviembre / 2025



Miriam Mercedes Manuel Roberto

Firma del autor que autoriza Nombres y apellidos

DNI. N° 70472039

Anexo 4: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo - 2025

Problema de investigación	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variables**	**Metodología**
Problema general ¿En qué medida los juegos tradicionales fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025? Problemas específicos ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el área motora en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025? ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025? ¿De qué manera los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva en niños del nivel	**Objetivo general** Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025 **Objetivos Específicos** Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área motora en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025. Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.	**Hipótesis general** Los juegos tradicionales si fortalecen la psicomotricidad en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025 **Hipótesis específicas** Los juegos tradicionales fortalecen el área motora de forma significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025. Los juegos tradicionales fortalecen el área cognitiva de manera significativa en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025. Los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva de manera significativa en niños del nivel inicial de la institución	Variable independiente; Juegos tradicionales Variable dependiente: La psicomotricidad **Dimensiones** Área motora Área cognitiva Área socioafectiva	Enfoque cuantitativo Tipo aplicada Nivel explicativo Diseño pre-experimental Población y muestra 35 estudiantes del nivel inicial Técnica Observación Instrumento Guía de observación

inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025?	Demostrar si los juegos tradicionales fortalecen el área socioafectiva en niños del nivel inicial de la institución educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.	educativa 923 Pampa Alegre, Rio Tambo – 2025.		

Anexo 5: Matriz de operacionalización

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala	Instrumento
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades lúdicas heredadas culturalmente que promueven la socialización, creatividad y desarrollo integral infantil mediante la participación activa y cooperativa (Bravo & Pinargote, 2024). **Definición Operativa** Los juegos tradicionales se utilizarán como estrategia pedagógica orientada en la mejora de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial	Fase planificación	Claridad en la definición de objetivos pedagógicos vinculados al desarrollo psicomotor. Selección adecuada de juegos tradicionales considerando recursos, tiempo y pertinencia curricular.	Ordinal	Guía de observación
		Fase implementación	Nivel de participación activa de los niños durante la ejecución de los juegos tradicionales. Uso efectivo de los recursos y estrategias didácticas durante las actividades lúdicas.		
		Fase evaluación	Grado de logro de las destrezas psicomotoras esperadas en los niños. Retroalimentación aplicada para mejorar la estrategia y reforzar las habilidades observadas.		
La psicomotricidad	**Definición Conceptual** La psicomotricidad es	Área motora	Coordinación y control de movimientos corporales. Desarrollo del equilibrio, fuerza y destrezas		

	una disciplina educativa que promueve el desarrollo integral del individuo mediante la interacción entre movimiento, emoción y pensamiento, favoreciendo la expresión corporal y la creatividad (Córdoba, 2018). **Definición Operativa** La psicomotricidad se evaluará a través del desarrollo del área motora, área cognitiva y el área socioafectiva por medio de una guía de observación		motrices gruesas		
		Área cognitiva	Capacidad de atención, concentración y resolución de problemas. Desarrollo de nociones básicas de espacio, tiempo y secuencia		
		Área socioafectiva	Interacción positiva y cooperativa con sus pares. Expresión y autorregulación de emociones en contextos de juego.		

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento:

variable	Dimensiones	Indicadores	Peso %	N° de item	Ítems/índice	Escala de valoración
Juegos tradicionales	Fase planificación	• Claridad en la definición de objetivos pedagógicos vinculados al desarrollo psicomotor. • Selección adecuada de juegos tradicionales considerando recursos, tiempo y pertinencia curricular.				•
	Fase implementación	• Nivel de participación activa de los niños durante la ejecución de los juegos tradicionales. • Uso efectivo de los recursos y estrategias didácticas durante las actividades lúdicas.				
	Fase evaluación	• Grado de logro de las destrezas psicomotoras esperadas en los niños. • Retroalimentación aplicada para mejorar la estrategia y reforzar las habilidades observadas.				
La psicomotricidad	Área motora	• Coordinación y control de movimientos corporales. • Desarrollo del equilibrio, fuerza y destrezas motrices gruesas	**33.3%**	**6**	**1-6**	• **Deficiente** • **Regular** • **Bueno**
	Área cognitiva	• Capacidad de atención, concentración y resolución de problemas. • Desarrollo de nociones básicas de espacio, tiempo y secuencia	**33.3%**	**6**	**7-12**	

	Área socioafectiva	• Interacción positiva y cooperativa con sus pares. • Expresión y autorregulación de emociones en contextos de juego.	**33.3%**	**6**	**13-18**	

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"SAN JUAN BOSCO"
RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID
AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: CASTRO VELIZ ELBA ISABEL
1.2 Cargo e institución donde labora : Docente I.E. N° 140
1.3 Nombre del instrumento evaluado: Guia de Observacion
1.4 Autor del instrumento: Manuel Roberto Miriam Mercedes

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	8 D	40 E

Coeficiente de validez = **1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E =** $\frac{48}{50}$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo/2 de..06...del 2019

FIRMA DEL JUEZ
41492946

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: Blanco Ramos Elizabeth Yessica

1.2 Cargo e institución donde labora : I.E. N° 140 Docente de aula

1.3 Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación

1.4 Autor del instrumento : Manuel Roberto Miriam Mercado

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D 9	E 40

Coeficiente de validez = **1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E =** $\frac{48}{50}$

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo 06 de 06 del 2015

FIRMA DEL JUEZ

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: Tcapco MAYTA Victoria Irene

1.2 Cargo e institución donde labora : Docente I.E. N°. 1140-S.

1.3 Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación

1.4 Autor del instrumento : ..... Manuel Roberto Miriam Marcelo

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D 2	E 48

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = $\frac{48}{50}$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo 10 de..06...del 2025

FIRMA DEL JUEZ

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos

La guía de observación es el instrumento diseñado para evaluar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de nivel inicial. Cada ítem se califica en una escala ordinal de tres categorías:

Deficiente (1): cuando el niño no logra demostrar la habilidad o la realiza de manera inadecuada. Regular (2): cuando el niño presenta la habilidad de forma parcial o con dificultades. Bueno (3): cuando el niño ejecuta la habilidad de manera adecuada y acorde a su edad.

N°	Dimensiones /ítems	Valoración		
		Deficiente	Regular	Bueno
	Dimensión área motora			
1	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una línea recta.			
2	Realiza saltos con ambos pies de manera coordinada.			
3	Lanza y atrapa una pelota con precisión.			
4	Coordina movimientos de brazos y piernas en actividades físicas.			
5	Corre y se detiene con control de su cuerpo.			
6	Participa activamente en juegos que requieren desplazamiento y fuerza			
	Dimensión: área cognitiva			
7	Identifica y sigue instrucciones simples y complejas durante el juego.			
8	Ordena objetos o acciones siguiendo una secuencia lógica.			
9	Reconoce nociones de dirección (arriba, abajo, adelante, atrás).			
10	Mantiene la atención en una actividad durante un tiempo determinado.			
11	Resuelve situaciones problemáticas planteadas en dinámicas lúdicas.			
12	Diferencia y clasifica elementos por color, forma o tamaño.			
	Dimensión: área socioafectiva			
13	Comparte materiales y respeta turnos durante la actividad.			
14	Coopera con sus compañeros en la realización de juegos grupales.			
15	Expresa emociones de manera adecuada durante la actividad lúdica.			
16	Demuestra iniciativa y seguridad en la participación de los juegos.			
17	Tolera la frustración cuando no logra un resultado esperado.			
18	Mantiene relaciones de respeto con sus compañeros y docentes.			

Anexo 9: Base de datos: (Se incluye tabla con los datos de resultados, según dimensiones o indicadores)

PRE TEST DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS																						
	DM1						DM2						DM3						VARIABLE			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	PUNTUACION			
alum																			CUANT	DM1	DM2	DM3
1	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	45	15	15	15
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35	11	12	12
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
10	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	14	18	18
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6

16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
25	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32	11	9	12
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
35	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	36	12	13	11

Página 1

		Pretest		Post test
	Deficiente	57.1%		5.7%
Pretest	Regular	28.6%		31.4%
	Bueno	14.3%		62.9%
Total	25	100%		

POST TEST DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS

	DM1						DM2						DM3						Variable			
P10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	PUNTUACION	DM1	DM2	DM3
alum																			CUANT			
1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	17	18	18
2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	44	17	12	15
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
7	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	46	16	13	17
8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	42	12	18	12
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
10	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52	16	18	18
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18
12	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	46	14	15	17
13	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	33	11	10	12
14	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	15	13	12
15	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	15	13	12
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	18	18	18

17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	6	6
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	37	12	12	13
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	37	12	12	13
20	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	45	16	14	15
21	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	43	14	13	16
22	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	45	13	15	17
23	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	45	13	15	17
24	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	8	6	6
25	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	29	9	9	11
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	38	12	12	14
27	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	45	16	14	15
28	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	45	16	14	15
29	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	44	15	13	16
30	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	18	17	18
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	37	12	12	13
32	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	45	16	14	15
33	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	45	16	14	15
34	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	44	14	13	17
35	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	15	16	18





Escaneado con CamScanner

ANEXO N° 10





Escaneado con CamScanner

ANEXO Nº 10





Escaneado con CamScanner

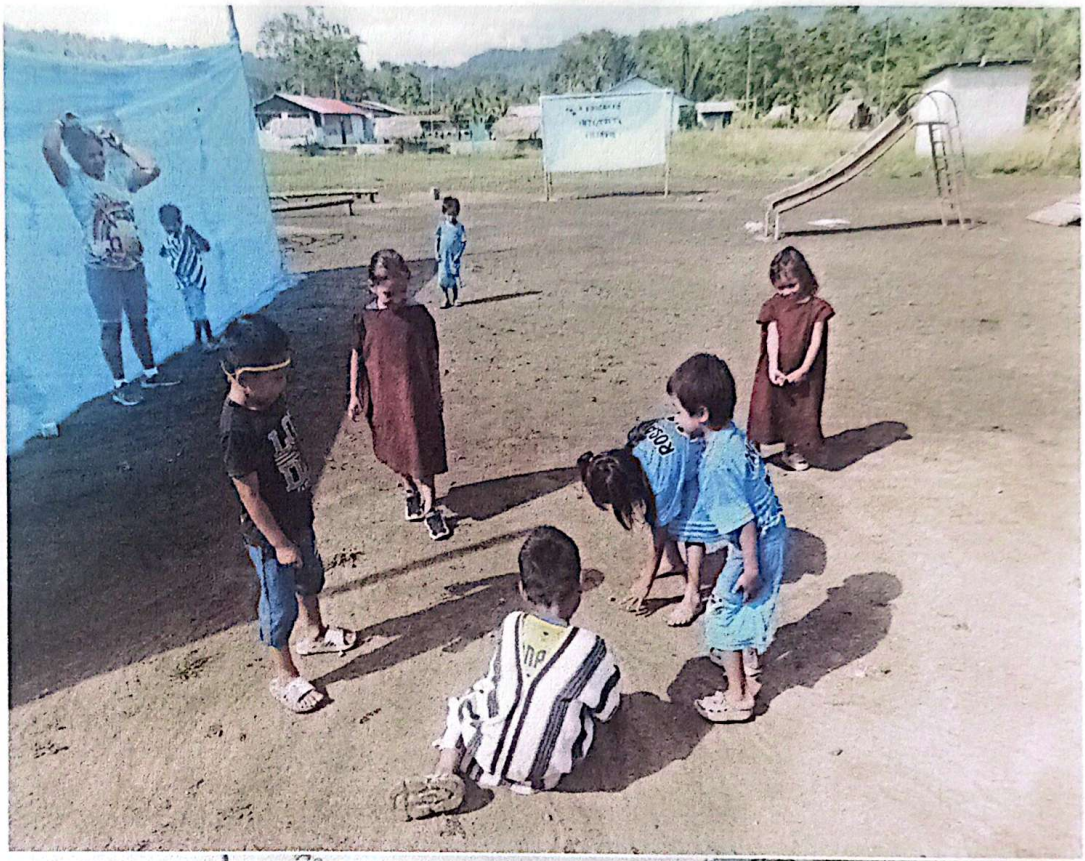
ANEXO Nº 10





Escaneado con CamScanner

ANEXO Nº 10





Escaneado con CamScanner

ANEXO 10

TALLER N° 3
"SALTAMOS SOBRE COLORES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Docente : Miriam M. Manuel Roberto
1.2. Edad : 3 años
1.3. Sección : unica

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

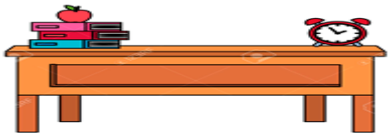
Área	Competencias	Capacidades	Desempeños 3 años	Criterio de evaluación	Evidencias
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficiey los objetos.	• Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, combinando habilidades motrices, de coordinación reconociendo sus sensaciones y cambios de los estados de su cuerpo.	Realiza proyectos motores espontáneamente

Secuencia	Actividades	Recursos
Inicio	ASAMBLEA • En la asamblea se recuerda a los niños y niñas las normas del taller de psicomotricidad. • Mostramos flores y preguntamos ¿Qué es esto? ¿Dónde vemos flores? ¿de qué color son? • A partir de ello, se generará un breve diálogo que permitirá conversar • Salimos al patio y observamos flores de colores.	Flores de colores
Desarrollo	EXPRESIVIDAD MOTRIZ • Les brindamos un espacio para que ellos puedan reconocer el espacio y las flores del piso. Se escucha sus propuestas para realizar el desplazamiento primero realizan el recorrido de manera libre ellos van combinando sus habilidades motrices (saltar, caminar, gatear, entre otros). Observamos distintas acciones que los niños van realizando los alentamos en sus movimientos. • Podemos pedir a los niños saltar sobre las flores de diferentes colores colocadas en el piso, diciendo en voz alta el color sobre el que caen. RELAJACIÓN • Avísanos el término del taller con cinco minutos de anticipación. • Acompañamos unos minutos en sus petates a tomar la postura relajante REPRESENTACION GRAFICA • Pedimos a los niños que dibujen lo que realizaron. • Los niños y niñas se sientan en asamblea y dialogamos sobre lo que más le gusto de la actividad.	

Cierre	CIERRE • Los niños y niñas se sientan en el mismo lugar en donde se empezó la asamblea dialogamos sobre lo que realizaron. • Guardan los materiales en sus respectivos lugares.	

TALLER DE APRENDIZAJE: "PSICOMOTRIZ"		
Área	Psicomotricidad	
Nombre de la Sesión	"Jugamos con nuestra lateralidad"	
Propósito	*Los niños realizaran juego para reconocer el lado derecho e izquierdo.*	
Competencia /capacidades	Desempeño Precisado	Criterios de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	▪ Reconoce su lateralidad (derecha - izquierda). Evidencia de Aprendizaje ▪ Desarrollaran juegos motrices. Instrumento de Evaluación ✓ Lista de Cotejo ✓ Mapa de Calor
Estándar de aprendizaje	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmos y movimiento en situaciones de juego.	

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	Tiempo: 15 min	RECURSOS

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>INICIO DE LA ACTIVIDAD
- Disponemos a los niños y niñas para jugar en el espacio determinado.
- Mostramos los materiales con lo que va a jugar: silbato, aros
- Conversamos sobre los cuidados a tener en el juego:
o Jugar en el espacio determinado.
o Usar los materiales con cuidado.
o Seguir las consignas del juego.
o Respetar el juego de amigo.
o Guardar los materiales en su lugar al terminar
• Comunica el propósito del taller a partir de las respuestas dadas:
▪ Que realizaran juego para reconocer el lado derecho e izquierdo</td>
<td>Silbato
Aros</td>
</tr>
<tr>
<td>MOMENTOS</td>
<td>ESTRATEGIA METODOLÓGICA Tiempo: 45 min</td>
<td>RECURSOS</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>- Motivamos a los niños a explorar su cuerpo, colocando las manos hacia la derecha, por ejemplo: coger las crayolas con la mano derecha, tocarse la oreja con la mano izquierda, el pecho de tu compañero con tu mano derecha, etc.
- Luego pedimos que coloquen la pierna izquierda encima de la silla.
- Preguntamos: ¿Es verdad que nuestras piernas están encima de la silla?
- Indicamos a los niños y niñas que observen el pupitre de la profesora y preguntamos: ¿Qué hay en la derecha del pupitre de la profesora y que hay en la izquierda del pupitre?

- Proponemos a los niños y niñas construir con bloques de madera, cajas, etc. de diferentes tamaños.
- Luego preguntamos: ¿Podemos armar una torre con la mano izquierda? ¿Podemos poner una caja más con la mano derecha en la torre? Esperamos que coloquen una más.
- -Ahora pedimos a los niños que salgan del salón y vayamos al patio, con anticipación preparamos un circuito de obstáculos.
- Pedimos a los niños recorrer el circuito según la indicación que se les dé: algunos niños pasarán saltando con el pie izquierdo, otros niños pasarán saltando con el pie derecho.
- Desarrollamos la actividad y pedimos la participación de todos los niños.
Se les entrega una hoja para que dibujen lo que más les agradó realizar.</td>
<td>Niños y niñas
Caja
Bloques
Cajas
Mesas
Fichas
Crayolas
Imágenes
Latas</td>
</tr>
<tr>
<td>MOMENTOS</td>
<td>ESTRATEGIA METODOLÓGICA Tiempo: 15 min</td>
<td>RECURSOS</td>
</tr>
</table>

	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • **Metacognición:** - Se interroga: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Te gustó jugar con aros? ¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo identificas, cuando un objeto está a la derecha o izquierda? • **Autoevaluación:** ¿Participe en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia? • **Transferencia:** Decimos a los niños y niñas que hoy participaron de juegos motrices para reconocer nuestra lateralidad.	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

" LOS NIÑOS TENEMOS DERECHO A LA RECREACIÓN"

Competencias / capacidades	Desempeños	Evidencias
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente	▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	▪ Celebran el derecho a la recreación participando en los juegos tradicionales. Criterios de evaluación ▪ Disfruta del momento del juego y la satisfacción que siente al mover su cuerpo comprendiendo que la recreación es un derecho muy importante para su desarrollo motor y emocional. Instrumentos ▪ Lista de Cotejo
ESTÁNDAR	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio 	INICIO DE LA ACTIVIDAD: - Nos ubicamos en un espacio libre para realizar la actividad. - Recordamos a los niños lavarse las manos antes y después del trabajo realizado. - Pedimos que dispongan de su botella de agua para que se hidraten - Invitamos a los niños a reunirnos en asamblea.

Desarrollo 	- Presentamos el propósito del taller: celebrar el derecho a la recreación participando de juegos tradicionales. DURANTE LA ACTIVIDAD: - Motivamos a los niños a realizar el calentamiento con canción "Yo tengo derecho a jugar" - Se pregunta ¿Qué escuchamos? ¿Por qué los niños deben tener estos derechos? ¿Les gusta este derecho? ¿Por qué? ¿Les gustaría jugar a los juegos tradicionales que antes jugábamos los adultos? Los niños responden. - Dialogamos con los niños y explicamos que como dice la canción tienen derecho a ser felices, rir, divertirse, cantar y hacer lo que más les divierta porque necesitan de estas actividades para que su cuerpo y mente estén bien y no se agoten. - Luego del calentamiento, proponemos a los niños celebrar el mejor derecho de todos jugando a los juegos tradicionales.Presentamos el dado de los juegos tradicionales - Nombramos qué juegos son y si es que ya los jugaron antes. - Nos organizamos para los juegos en los que participarán. - Se organiza los espacios y materiales necesarios. - Establecemos los acuerdos para el momento del juego. - Damos inicio a la actividad y los niños se divierten jugando. 
Cierre 	- Otra opción sería contar con la participación de los padres de familia para esta actividad, como forma de sensibilización para que sepan lo importante que es este derecho para la salud integral de los niños. Para finalizar la actividad, se proporciona hojas para que dibujen lo que - ¿Qué hicimos hoy?¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? - más les gustó de celebrar el derecho a la recreación.

Miriam Mercedes Manuel Roberto

Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad en nios del nivel inicial de la institucin educativa 923 Pampa Alegre, Ri...

Turnitin

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3618:120641892

Fecha de entrega
10 nov 2025, 9:44 a.m. GMT+5

Fecha de descarga
10 nov 2025, 9:48 a.m. GMT+5

Nombre del archivo
unknown_filename

Tamaño del archivo
421.8 KB

77 páginas

14.822 palabras

89.649 caracteres

16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

13% Fuentes de Internet
4% Publicaciones
11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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