



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

N°251 DEL DISTRITO DE LAMPA

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. MILAGROS NERY QUISOCALA CUTIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2024



NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°251 DEL DISTRITO DE LAMPA

AUTOR

MILAGROS NERY QUISOCALA CUTIPA

RECuento DE PALABRAS

17592 Words

RECuento DE CARACTERES

87152 Characters

RECuento DE PÁGINAS

119 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

11.3MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 4, 2024 9:43 AM CST

FECHA DEL INFORME

Jul 4, 2024 9:45 AM CST

● **12% de similitud general**

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

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



Firmado digitalmente por ORTEGA
GALLEGOS Karen Zulma FAU
20145496170 hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 04.07.2024 11:32:23 -06:00



Firmado digitalmente por ARIAS
HUACCO Yarina Milza FAU
20145496170 hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.07.2024 10:41:20 -06:00

Resumen



DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada con profundo amor y gratitud a mi familia, y de manera especial a mi madre, quien ha sido el pilar fundamental en mi formación profesional. Su apoyo incondicional, sus valiosos consejos y la provisión de los recursos necesarios han sido cruciales para alcanzar este logro. Asimismo, dedico este trabajo a la memoria de mi abuela Julia, quien desde el cielo me ha cuidado y guiado, inspirándome a continuar esforzándome en mis estudios. Finalmente, extiendo mi agradecimiento a mis maestras, cuya dedicación y enseñanza han sido esenciales en la consecución de este objetivo.

MILAGROS NERY



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios por Su amor y bondad, y por permitirme alcanzar este objetivo. Mi profundo agradecimiento a mi familia, por el apoyo y la motivación constante que me han brindado, Gracias a ello he tenido la oportunidad de estudiar y formarme como profesional en la prestigiosa Universidad Nacional del Altiplano Puno. Extiendo mi gratitud a la Escuela Profesional de Educación Inicial y a mis maestras, por su amor, paciencia, comprensión, y por compartir sus conocimientos a lo largo de todo el proceso de mi formación profesional.

Agradezco también a mi asesora, Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos, y a mis jurados, Dra. Kelly Ivonne Ayala Pineda, Dra. Martha Ticona Mamani, y M. Sc. Nivia Taca Chalco, por su apoyo y guía, que han sido fundamentales para mejorar la presente investigación.

MILAGROS NERY



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	15
ABSTRACT	16
CAPÍTULO	
INTRODUCCIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	20
1.2.1 Problema general	20
1.2.2 Problemas específicos	20
1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.3.1 Hipótesis General.....	22
1.3.2 Hipótesis Especificas	22
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.5.1 Objetivo general.....	21
1.5.2 Objetivos específicos	21

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA



2.1	ANTECEDENTES.....	24
2.1.1	Antecedentes Internacionales.....	24
2.1.2	Antecedentes Nacionales	25
2.1.3	Antecedentes Locales.....	26
2.2	MARCO TEÓRICO.....	28
2.2.1	Juegos.....	28
2.2.2	Tipos de juegos	28
2.2.3	Juegos tradicionales	30
2.2.4	Características de los juegos tradicionales.....	30
2.2.5	Clasificación de juegos tradicionales.....	31
2.2.6	Psicomotricidad.....	32
2.2.7	Importancia del área de Psicomotricidad	32
2.2.8	Desarrollo de la psicomotricidad	33
2.2.9	Psicomotricidad Gruesa	33
2.2.10	Aspectos de la Psicomotricidad Gruesa.....	33
2.2.11	Esquema corporal.....	34
2.2.12	Equilibrio	34
2.2.13	Coordinación.....	34
2.3	MARCO CONCEPTUAL.....	35
2.3.1	Juego	35
2.3.2	Psicomotricidad.....	35
2.3.3	Psicomotricidad Gruesa	35
2.3.4	Equilibrio	36
2.3.5	Coordinación.....	36



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1	ÁMBITO DE ESTUDIO	37
3.2	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	37
3.3	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	38
3.4	POBLACIÓN Y TAMAÑO DE MUESTRA	38
3.4.1	Población.....	39
3.4.2	Muestra	39
3.5	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.5.1	Tipo de Investigación.....	40
3.5.2	Diseño de Investigación.....	40
3.6	DISEÑO ESTADÍSTICO.....	42
3.6.1	Prueba de normalidad	42
3.6.2	Hipótesis Estadística	43
3.6.3	Prueba de Hipótesis.....	43
3.6.4	Contrastación de hipótesis	44
3.7	TÉCNICA E INSTRUMENTOS.....	44
3.7.1	Técnica	44
3.7.2	Instrumento Escala Motriz Ozer	45
3.7.3	Confiabilidad:	46
3.8	PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.9	OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	49

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1	RESULTADOS	50
------------	-------------------------	-----------



4.1.1	Resultados de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.....	50
4.1.2	Resultado de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.....	55
4.1.3	Resultado de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.....	59
4.2	CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	64
4.2.1	Resultado de la hipótesis general sobre los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.....	64
4.2.2	Resultado de la hipótesis específica I sobre los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.....	66
4.2.3	Resultado de la hipótesis específica II sobre los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa	68
4.3	DISCUSIÓN	69
V.	CONCLUSIONES	74
VI.	RECOMENDACIONES.....	76
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77



ANEXOS82

Área: Perspectivas teóricas de la educación

Tema: Cultura popular andina

fecha de sustentación: 08 de julio del 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N°251, ubicada en el distrito de Lampa.	39
Tabla 2 Muestra de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251, ubicada en el distrito de Lampa	40
Tabla 3 Resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov con ajuste de Lilliefors	43
Tabla 4 Coeficiente motriz	46
Tabla 5 Escala de evaluación.....	46
Tabla 6 Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad.....	47
Tabla 7 Prueba de confiabilidad	47
Tabla 8 Operacionalización de variables	49
Tabla 9 Nivel de psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo Experimental.....	51
Tabla 10 Nivel de psicomotricidad gruesa en el Post test del grupo control y grupo experimental.	53
Tabla 13 Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Pretest del grupo control y grupo experimental.....	56
Tabla 14 Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Post test del grupo control y grupo experimental.....	58
Tabla 11 Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo Experimental.	60
Tabla 12 Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Post test del Grupo Control y Grupo Experimental.	62



Tabla 15	Prueba de Wilcoxon para la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	65
Tabla 16	Prueba de Wilcoxon para la influencia en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa.	67
Tabla 17	Prueba de Wilcoxon para la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa.....	68



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ubicación del estudio	37
Figura 2. Nivel de psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251.	52
Figura 3. Nivel de psicomotricidad Gruesa en el Post test del Grupo Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251	54
Figura 4. Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Pretest del grupo control y grupo experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251	56
Figura 5. Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Post test del grupo control y grupo experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251	58
Figura 6. Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251	61
Figura 7. Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Post test del Grupo Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251	63



ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO.1. Base De Datos Del Pre –Postest Ozer	82
ANEXO 2. Prueba pretest y post test	84
ANEXO 3. Matriz De Consistencia	86
ANEXO 4. Protocolo De Consentimiento Informado	88
ANEXO 5. Autorización Para La Ejecución Del Proyecto De Investigación	89
ANEXO 6. Constancia De Ejecucion De Proyecto De Investigacion	90
ANEXO 7. Talleres De Juegos Tradicionales	91
ANEXO 8. Talleres De Juegos Tradicionales	114
ANEXO 9. Enlace De Videos De La Ejecucion De Los Talleres.	118
ANEXO 10. Declaración Jurada De Autenticidad De Tesis	119
ANEXO 11. Autorización Para El Depós Ito De Tesis O Trabajo De Investigación En El Repositorio Institucional	120



ACRÓNIMOS

UNAP: Universidad Nacional del Altiplano Puno.

OZER: Instrumento de Medición de Psicomotricidad Gruesa PMGO (Psicomotricidad Gruesa Özer)



RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno – 2023. La metodología se basó en un enfoque cuantitativo de tipo experimental con un diseño cuasiexperimental; la población estuvo compuesta por un total de 150 niños matriculados en el año 2023, de los cuales 44 conformaron la muestra, esta se dividió en dos grupos: sección “A” grupo experimental y sección “B” grupo de control cada grupo conformado por 22 niños. Para la recopilación de datos se aplicó una prueba de entrada al grupo experimental y de control utilizando el instrumento de la Escala Motriz De Ozer esta escala es una versión abreviada del Examen Motor de Otzeretzki Guillman el cual evalúa la coordinación y el equilibrio de la psicomotricidad gruesa de niños menores de 6 años, posteriormente se ejecutó los talleres de los juegos tradicional con el grupo experimental, finalizando con una prueba de salida para ambos grupos. Como resultado, el grupo de control demostró que el 10% alcanzo un nivel normal, el 5% un nivel normal inferior y el 85% un nivel inferior; a diferencia del grupo experimental, que participó en la intervención con los talleres de juegos tradicionales, ya que el 5% logró un nivel superior, el 40% alcanzó un nivel normal superior, el 15% alcanzó un nivel normal, el 10% obtuvo un nivel normal inferior y el 30% se mantuvo en un nivel inferior, llegando a la conclusión, que la influencia de los juegos tradicionales promueven el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años.

Palabras Clave: Aprendizaje, Juegos, Juegos Tradicionales, Psicomotricidad, Tecnología.



ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the influence of traditional games for the development of gross psychomotor skills in 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 251 of the district of Lampa, Puno - 2023. The methodology was based in a quantitative experimental approach with a quasi-experimental design; The population was made up of a total of 150 children enrolled in the year 2023, of which 44 made up the sample, this was divided into two groups: section "A" experimental group and section "B" control group, each group made up of 22 children. For data collection, an entry test was applied to the experimental and control group using the Ozer Motor Scale instrument, this scale is an abbreviated version of the Otzeretzki Guillman Motor Test which evaluates the coordination and balance of gross psychomotor skills. . of children under 6 years old, later the traditional games workshops were carried out with the experimental group, ending with an exit test for both groups. As a result, the control group demonstrated that 10% reached a normal level, 5% a lower normal level, and 85% a lower level; unlike the experimental group, which participated in the intervention with traditional game workshops, since 5% achieved a higher level, 40% reached a higher normal level, 15% reached a normal level, 10% obtained a lower normal level and 30% remained at a lower level, reaching the conclusion that the influence of traditional games promotes the development of gross psychomotor skills in 4-year-old boys and girls.

Keywords: Learning, Games, Traditional Games, Psychomotricity, Technology.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad gruesa es esencial para el desarrollo de los niños menores de 6 años, ya que les permite coordinar movimientos amplios, realizar acciones con flexibilidad, resistencia, fuerza y velocidad, habilidades necesarias en su rutina diaria. No obstante, como principal factor el confinamiento global durante la pandemia provocó un aumento en la adquisición de dispositivos y acceso a internet, lo que resultó en un menor desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Existen varios enfoques para promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños. A través del juego, los niños pueden adquirir diversas habilidades, incluyendo el fortalecimiento de su psicomotricidad gruesa. Esto les brinda la oportunidad de revalorar y participar en juegos tradicionales que son parte de su cultura, contribuyendo al desarrollo de su destreza motriz.

El juego se posiciona como la estrategia primordial para fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Entre estas estrategias se incluyen los juegos tradicionales, los cuales lamentablemente han experimentado una desvalorización progresiva a lo largo del tiempo. No obstante, es crucial reconocer su relevancia en la formación de la identidad cultural de los niños, al tiempo que ofrecen beneficios significativos en el ámbito psicomotriz

El contenido de la presente investigación está estructurado de los siguientes capítulos:

Capítulo I: Presentación del problema de investigación tanto en un contexto general como específico, además de la exposición de la justificación que aborda



interrogantes como el propósito y las razones detrás del estudio, y, por último, establece el objetivo principal junto con los objetivos específicos.

Capítulo II: Los precedentes que brindarán respaldo a la investigación de manera resumida, así como también abarca el marco teórico del estudio, que incluye las dimensiones de las variables y otros detalles relevantes.

Capítulo III: Detalla los medios empleados para recopilar datos y la técnica empleada, además de describir la población y la muestra estudiada. También se presenta la metodología de la investigación, que engloba el enfoque, tipo y diseño que facilitarán el manejo de los datos. Por último, se aborda la operacionalización de las variables independientes y dependientes.

Capítulo IV: Abarca los hallazgos y el análisis de los datos obtenidos en la investigación, junto con la evaluación de las hipótesis planteadas. Asimismo, se presenta una comparación y análisis en relación con otros estudios relevantes en la discusión de la investigación.

En los capítulos finales se exponen las conclusiones que reflejan los resultados de la investigación. Además, se presentan las recomendaciones basadas en las conclusiones alcanzadas. Se aspira a que esta investigación sea de utilidad para otros investigadores.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde que nacemos, todos nosotros nos relacionamos con nuestro entorno a través de nuestras acciones corporales; en el caso de los niños y las niñas esta interacción con el mundo se manifiesta a través de actividades como tocar, sentir, moverse, andar, correr, saltar, entre otras; su expresión espontánea se refleja mediante gestos, posturas, movimientos, desplazamientos y juegos, en este proceso, se destaca la estrecha relación



entre el cuerpo, las emociones y el aprendizaje, que se fusionan de manera íntima en su desarrollo, constituyendo lo que conocemos como Psicomotricidad (Ministerio de Educación, 2016).

A pesar de la relevancia que posee el desarrollo psicomotriz en la infancia, no ha recibido la atención necesaria, esta falta de atención se atribuye a diversos factores, como la limitación de tiempo que experimentan en el juego libre los padres con sus hijos debido a las exigencias económicas, el temor a los riesgos que implica el juego al aire libre para los niños y, de manera significativa, el aumento exponencial en el acceso a dispositivos tecnológicos e internet, esta última circunstancia mantiene a los niños sedentarios durante períodos prolongados, afectando negativamente su desarrollo en cuanto a la psicomotricidad gruesa.

De acuerdo con el estudio de (Castañeda Osorio & Sanchez Luna Victoria, 2020) la situación de confinamiento derivada de la pandemia declarada por la Organización Mundial de la Salud en el año 2020 ha tenido un impacto sustancial en el desarrollo psicomotor de niños y niñas, la necesidad de aislamiento social ha llevado a la limitación de actividades al aire libre, la interrupción de clases presenciales y una reducción en las interacciones sociales, creando un entorno que afecta directamente las oportunidades para el desarrollo motor en la infancia.

Por otro lado, a medida que transcurren los años, se observa una disminución en el interés hacia los juegos tradicionales que forman parte de nuestra cultura, los cuales han contribuido al desarrollo psicomotriz a generaciones pasadas como nuestros bisabuelos, abuelo y padres, estos juegos han caído en el olvido o son poco practicados por la generación actual.



Bajaña (2016), indica que los juegos tradicionales no reciben la atención adecuada, ya que no se les otorga la importancia que merecen como parte integral de la cultura lo que genera problemas en el desarrollo psicomotriz necesario para que los niños puedan desenvolverse de manera efectiva en la vida.

En la Institución Educativa Inicial N°251, ubicada en el distrito de Lampa, se observó que los niños y niñas enfrentaban dificultades en su desarrollo psicomotriz grueso, lo cual impactaba negativamente en su capacidad natural para desenvolverse de manera óptima y acorde a su edad. Además, se evidenció que no participaban en la práctica de juegos tradicionales, los cuales son inherentes a la rica cultura del distrito de Lampa, en la región de Puno, los niños eran totalmente ajenos a la mayoría de estos juegos que constituyen una parte valiosa de las tradiciones de sus generaciones anteriores.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa?



1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Determinar la **influencia** de los **juegos tradicionales** para el desarrollo de la **psicomotricidad** gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa,

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la **influencia** de los **juegos tradicionales** para el desarrollo de la **coordinación de la psicomotricidad** gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa
- Determinar la **influencia** de los **juegos tradicionales** para el desarrollo del **equilibrio de la psicomotricidad** gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa



1.4 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 Hipótesis General

Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

1.4.2 Hipótesis Especificas

- Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La psicomotricidad gruesa representa un pilar fundamental en el desarrollo integral de la infancia, no obstante, su evolución se ve desafiada por diversas dificultades, especialmente en el contexto actual, estas dificultades emergen como consecuencia de la creciente dependencia de dispositivos tecnológicos e internet, una tendencia que se ha acentuado durante el periodo de la pandemia, además, se observa una disminución significativa en la práctica de juegos al aire libre, actividad primordial para el desarrollo motor, incluyendo los juegos tradicionales, los cuales han experimentado una desvalorización progresiva a lo largo del tiempo Mendiara (2009),

Los juegos tradicionales no solo forman parte intrínseca de nuestra cultura, sino que también representan una herramienta fundamental en el desarrollo psicomotor grueso



de los niños, específicamente aquellos juegos que inciden en el equilibrio y la coordinación de movimientos juegan un papel crucial en el restablecimiento y fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa en niños Mendiara (2009),

Considerando la relevancia de los juegos tradicionales en el contexto educativo, se les reconoce como una excelente alternativa para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras en los niños, estos juegos no solo estimulan el pensamiento y la creatividad, sino que también promueven el uso activo de sus extremidades, por ende, se plantea la integración de los juegos tradicionales como parte integral de la metodología educativa basada en el juego como herramienta de aprendizaje en las escuelas, se subraya la capacidad de estos juegos para contribuir al desarrollo de habilidades motoras y de coordinación en los niños.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 Antecedentes Internacionales

López (2018), investigó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños de 3 a 4 años de la Escuela Básica General "Isidro Ayora" de la ciudad de Latacunga, Ecuador; los resultados indicaron que, dado que la motricidad es una parte crucial del proceso educativo, es importante proporcionar a los niños y niñas experiencias significativas que fomenten un desarrollo integral; por lo tanto, las actividades de desarrollo motor deben ser cuidadosamente programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las demás actividades académicas.

Morante & Vargas (2019), llevaron a cabo un estudio en Ecuador para investigar las actividades lúdicas que pueden contribuir al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años; el objetivo era proponer actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades motrices gruesas, las cuales son fundamentales en el proceso madurativo de los niños; los resultados del estudio indicaron que la aplicación y ejecución de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas del subnivel inicial puede facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje; las docentes utilizan la metodología de "juego-trabajo" como herramienta de enseñanza, creando así un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

En España se llevó a cabo un estudio para evaluar el impacto de un programa de actividad física integral en la motricidad gruesa de niños y niñas con



diversidad funcional, los resultados del estudio indican que el programa produjo mejoras significativas en la motricidad gruesa de los niños y niñas con diversidad funcional que participaron en el mismo, esta mejora se observó tanto a nivel global, considerando todos los ítems del test Gross Motor Function Measure, como a nivel de categorías, analizando las distintas tareas motrices individualmente, los resultados cuantitativos complementaron y reafirmaron las valoraciones positivas de los participantes en el programa, este tipo de estudios es de gran importancia para mejorar el desarrollo motor y cognitivo de los niños con diversidad funcional (Osorio et al., 2019).

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Chocce & Conde (2018), realizaron un estudio en Huancavelica para investigar el valor de los juegos populares en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" De Oyolo, Paucar De Sara Sara. Los resultados del estudio demostraron que los juegos populares no solo mejoran la motricidad gruesa, sino que también proporcionan oportunidades para el aprendizaje de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, y son una actividad que se puede disfrutar indefinidamente; en los pueblos rurales de la provincia de Paucar de Sara Sara, los juegos populares siguen siendo una actividad lúdica muy valorada en la vida de los niños, ya que a través de ella pueden adquirir destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados con el movimiento y el equilibrio de su cuerpo; en resumen, este estudio resalta la importancia de los juegos populares en la educación inicial de los niños y niñas, especialmente en las zonas rurales donde estos juegos son una parte integral de la cultura local (Chocce & Conde, 2018).



Huarcaya & Rojas (2018), realizaron un estudio cuyo objetivo principal fue establecer el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°435 Del Distrito De Chincha Alta – Chincha; luego de analizar los resultados obtenidos, se concluyó que la mayoría de los niños y niñas de esta institución educativa presentan un nivel de motricidad gruesa superior y normal superior, aunque también se identificó una cantidad considerable de niños con niveles normales, normal inferior e inferior de acuerdo a la escala de Ozer, este estudio resulta relevante para evaluar el nivel de desarrollo motriz de los niños y niñas en edad temprana y contribuir a la implementación de estrategias y programas de intervención que fomenten el desarrollo motor adecuado.

Yahuana (2018), realizó un estudio en Piura con el propósito de evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años que asisten a la I.E.P. "Mi Nidito" durante el año 2017; los resultados obtenidos indicaron que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en términos globales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito, en Piura en 2017, se encuentra en una etapa temprana, lo cual se debe principalmente a la falta de desarrollo en el equilibrio corporal y la coordinación general; por lo tanto, se requiere una intervención pedagógica, como la propuesta didáctica presentada en esta investigación basada en el juego motriz, para estimular su desarrollo.

2.1.3 Antecedentes Locales

En su investigación, Mamani & Garcia (2019), concluyeron que los juegos tradicionales son efectivos para el desarrollo psicomotor de los niños de cuatro años y que la mayoría de los niños evaluados estaban en el rango de 14 a 16 puntos



(38%) y entre 17 a 20 puntos (29%) en la escala de desarrollo; esto demuestra la efectividad de los juegos tradicionales, ya que los niños buscan dominar su propio cuerpo, explorar y manipular objetos de su entorno; además, los autores demostraron estadísticamente la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico, con un valor de $2.2434 > 1.96$ en la prueba de "t" de Student y un promedio de $14.1 > 13.1$; se concluye que el uso regular de juegos tradicionales puede ser una forma efectiva de desarrollar la coordinación en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno en el año 2018.

Zulma (2021), realizó una investigación en la que evalué el nivel de Psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI N° 255 en la ciudad de Puno, con el fin de determinar su desempeño en actividades que implican movimientos amplios y coordinación general del cuerpo; los resultados obtenidos indican que un 68% de los niños tienen un nivel superior o normal superior según la Escala de Ozer, lo que sugiere que tienen un buen desempeño en estas actividades; no obstante, también se observó que un porcentaje significativo de niños presentó un nivel normal, normal inferior o incluso inferior, lo que indica que pueden tener dificultades en este tipo de actividades.

Montes (2018), hizo un estudio con el objetivo principal de evaluar el nivel de coordinación motora gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Yucay durante el año 2018, como resultado de la investigación, se encontraron diferencias significativas en el nivel de coordinación motora gruesa en los niños evaluados; al evaluar el primer indicador desarrollado sobre la coordinación óculo podal, se observó que el 57% de los estudiantes



coordinó sus movimientos con mayor precisión en acciones que involucran el uso de los pies, como patear.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1 Juegos

Huizinga (1954), concibe los juegos como entornos estructurados de libertad, en los que los individuos se embarcan voluntariamente. Definidos por límites de tiempo y espacio, los juegos operan bajo reglas que, pese a ser autoimpuestas, se observan con rigurosidad. Lejos de ser triviales, estos espacios de acción crean realidades alternas que engendran emociones intensas y una inmersión profunda. Huizinga subraya el papel esencial de los juegos como constructores y reflejos de la trama social, desempeñando una función que trasciende la mera distracción para convertirse en una fuerza modeladora de la cultura. Esta perspectiva nos invita a considerar los juegos no solo como actividades lúdicas, sino como poderosos mediadores de la experiencia humana y pilares de la civilización.

2.2.2 Tipos de juegos

La clasificación de los juegos adquiere una nueva dimensión al considerar la diversidad inherente en cada tipo:

- **Juegos Deportivos:** Estos son una manifestación de la búsqueda humana por la excelencia física y la superación personal. Más allá de la competencia, fomentan valores como la justicia, el respeto y el trabajo en equipo. Ejemplos como el fútbol y el baloncesto no solo son pruebas de habilidad sino también de estrategia colectiva y resiliencia personal (Apaza, 2021).



- **Juegos de Mesa:** Estos juegos trascienden el entretenimiento al servir como instrumentos para el desarrollo del razonamiento lógico y la toma de decisiones. Ajedrez, dominó, y parchís son ejemplos que desafían a los jugadores a ejercitar la mente en escenarios de complejidad variable y a menudo reflejan la astucia y previsión de los participantes (Apaza, 2021).
- **Juegos de Construcción:** Estos juegos son fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras finas y la comprensión de principios básicos de ingeniería y diseño. Al construir con bloques o piezas de lego, los jugadores aprenden sobre estructura, balance y la importancia de la visión en la creación de estructuras funcionales y estéticamente agradables (Apaza, 2021).
- **Juegos Simbólicos:** Estos juegos son cruciales en las etapas tempranas del desarrollo cognitivo y social. Al imitar roles y situaciones, los niños desarrollan empatía y habilidades sociales. Jugar a ser médico, maestro o bombero permite a los participantes ensayar comportamientos y procesos de pensamiento que son esenciales para la interacción social y el desarrollo de la identidad personal (Apaza, 2021).

Cada una de estas categorías cumple una función vital en el desarrollo del ser humano, no sólo en términos de habilidades concretas sino también en la construcción de un sentido de identidad y pertenencia dentro de una comunidad. Los juegos, por tanto, son más que simples pasatiempos; son herramientas de aprendizaje y medios a través de los cuales se expresan y comprenden las complejidades de la vida humana.



2.2.3 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales constituyen un legado cultural invaluable, anclado en la historia y la identidad colectiva de las comunidades. Son el reflejo de la sabiduría popular y actúan como un puente entre el pasado y el presente, conectando generaciones a través de la práctica lúdica. Guevara (2021), menciona estos juegos como una manifestación genuina de la creatividad infantil, dotados de un significativo valor educativo y cultural, la rayuela, el trompo y saltar la cuerda son ejemplos emblemáticos de estas prácticas lúdicas, que no solo entretienen, sino que también educan.

2.2.4 Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se distinguen por rasgos particulares que los diferencian de otros tipos de juegos y actividades recreativas. De acuerdo con (Guevara (2021) estas características son fundamentales para comprender su rol en la sociedad:

- **Transmisión Intergeneracional:** Estos juegos han sido heredados a través de las generaciones, preservando las técnicas y conocimientos ancestrales.
- **Simplicidad Material:** Se caracterizan por su uso de materiales sencillos y a menudo encontrados en la naturaleza, lo que facilita su acceso y promueve la sostenibilidad.
- **Entorno Natural:** Habitualmente se practican al aire libre, en espacios que fomentan la conexión con el medio ambiente y la comunidad.



- **Estímulo Creativo y Social:** Fomentan la imaginación, la cooperación y la socialización, siendo un vehículo para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Estas características no solo definen a los juegos tradicionales, sino que también subrayan su importancia como herramientas pedagógicas y como reservorios de la identidad cultural. Al participar en estos juegos, niños y adultos no solo se divierten, sino que también ejercitan valores comunitarios, fortalecen lazos sociales y perpetúan prácticas culturales esenciales.

2.2.5 Clasificación de juegos tradicionales

En su esencia, los juegos tradicionales encapsulan el ingenio y la identidad cultural, clasificándose en múltiples categorías que reflejan su origen, temática y mecánica de juego. Acosta & Velástegui (2023), nos ofrece una perspectiva de clasificación que destaca la riqueza y variedad de estos juegos:

- **Juegos de Habilidad:** Esta categoría comprende aquellos juegos que desafían la destreza y precisión física. Ejemplos clásicos incluyen el trompo, saltar la cuerda y el yoyo.
- **Juegos de Carrera:** Definidos por su dinamismo y exigencia física, estos juegos, como la carrera de sacos o la carrera de tres pies, ponen a prueba la velocidad y la resistencia de los participantes.
- **Juegos de Persecución:** Aquí se incluyen juegos que combinan la agilidad física con la estrategia, tales como el escondite y la gallinita ciega, donde la astucia es tan crucial como la velocidad.



2.2.6 Psicomotricidad

La psicomotricidad se establece como una disciplina integral que explora la interacción sinérgica entre el movimiento corporal y las esferas cognitiva, emocional y social del ser humano. Mendiara (2009), señala que esta disciplina es fundamental para el desarrollo integral, abarcando la motricidad gruesa y fina, la cual implica movimientos amplios y precisos del cuerpo, respectivamente. También pone énfasis en aspectos como el equilibrio, que es esencial para la gestión del espacio y el cuerpo; la coordinación, que permite la fluidez y armonía de movimientos; el esquema corporal, que es la conciencia de las partes del cuerpo y sus capacidades; y la lateralidad, que refiere a la preferencia consistente por un lado del cuerpo, lo cual es crucial para definir la orientación espacial y la organización neurológica para funciones como la escritura y otros actos motrices cotidianos.

2.2.7 Importancia del área de Psicomotricidad

La psicomotricidad desempeña un papel trascendental en el desarrollo holístico de la infancia. Esta área es crucial, ya que facilita a los niños y niñas la oportunidad de descubrir y comprender su cuerpo, así como de afinar habilidades que son tanto físicas como cognitivas. Además, la psicomotricidad es instrumental en la potenciación de la autoestima y las competencias sociales de los más jóvenes. Kassia de Camargos & Mendes (2016), subraya la importancia de esta disciplina en la educación inicial, etapa en la que se establecen los cimientos del desarrollo humano, durante esta fase crítica, la psicomotricidad contribuye a la configuración de habilidades sensoriomotrices, perceptivas y de relación, todas esenciales para el crecimiento y aprendizaje futuro.



2.2.8 Desarrollo de la psicomotricidad

La psicomotricidad es una capacidad dinámica que evoluciona a lo largo de la vida, siendo la infancia el periodo de mayor desarrollo y adquisición de habilidades motrices. Córdova (2021), indica que la psicomotricidad florece mediante la exploración activa y la práctica de movimientos, y puede ser estimulada eficazmente a través de actividades recreativas y juegos diseñados para tal fin.

2.2.9 Psicomotricidad Gruesa

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

2.2.10 Aspectos de la Psicomotricidad Gruesa

Los aspectos que definen la psicomotricidad gruesa comprenden el equilibrio, la coordinación, la lateralidad, la orientación espacial y la percepción corporal. Valdez (2019), sostiene que el desarrollo de estas dimensiones es fundamental y se potencia mediante la exploración física y el movimiento. Estas habilidades pueden ser fomentadas y mejoradas por medio de actividades lúdicas y juegos estructurados, que no solo son divertidos sino también educativos.



2.2.11 Esquema corporal

El esquema corporal es una representación cognitiva que cada uno posee de su propio cuerpo, su estructura, y la capacidad de movimiento. Es un pilar del desarrollo psicomotor, tal como afirma Apaza (2021), al ser un prerrequisito para que los niños y niñas adquieran un control refinado de su cuerpo y se relacionen armónicamente con su entorno. Este conocimiento interno es crucial para la autoconciencia y la capacidad de interactuar con el espacio que nos rodea.

2.2.12 Equilibrio

El equilibrio es una habilidad fundamental que permite a los individuos mantener una postura estable y gestionar movimientos controlados. Apaza (2021), resalta su relevancia en la psicomotricidad gruesa, ya que constituye la base sobre la que los niños y niñas construyen una motricidad coordinada y segura, esencial para la ejecución de tareas diarias y la práctica deportiva.

2.2.13 Coordinación

La coordinación es la habilidad de ejecutar movimientos ordenados y armoniosos, implicando múltiples partes del cuerpo. Según Apaza (2021), esta capacidad es esencial en la psicomotricidad gruesa, ya que facilita la realización eficiente y segura de actividades físicas complejas, la coordinación está en el corazón de la habilidad motriz y es vital para el desempeño competente en juegos, deportes y tareas cotidianas.



2.3 MARCO CONCEPTUAL

2.3.1 Juego

El juego es una estrategia fundamental en la educación, ya que, además de ser divertido, promueve el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los estudiantes, a través del juego, los niños desarrollan habilidades de pensamiento crítico, cooperación, comunicación y manejo emocional, mientras mejoran su coordinación y bienestar físico. Integrar juegos en el aula, ya sea mediante actividades físicas, juegos de mesa, proyectos colaborativos o plataformas digitales, aumenta la motivación, el compromiso y fomenta la creatividad, haciendo del aprendizaje una experiencia atractiva y significativa (Torres, 2002)

2.3.2 Psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina que estudia la relación entre las funciones motoras, emocionales y cognitivas del ser humano, entendiendo que el desarrollo físico y el psicológico están interconectados, se enfoca en cómo las experiencias y las interacciones con el entorno influyen en la construcción del individuo, integrando movimientos, emociones y pensamientos en una compleja trama que define el comportamiento y el desarrollo global de la persona (Fresno, 2013)

2.3.3 Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos amplios y coordinados del cuerpo, que involucran grandes grupos musculares estas habilidades incluyen actividades como caminar, correr, saltar, trepar y lanzar objetos, y son fundamentales para la movilidad, el equilibrio y la



coordinación general, el desarrollo adecuado de la psicomotricidad gruesa es esencial para que los niños puedan participar eficazmente en actividades físicas y cotidianas, contribuyendo a su bienestar físico y a su interacción social (Herrada, 2017)

2.3.4 Equilibrio

Se refiere a la capacidad del cuerpo para mantener una posición estable, ya sea en reposo o en movimiento, a través de la coordinación de los sistemas sensoriales, musculares y nerviosos. Este concepto implica el control postural y la habilidad para ajustar el cuerpo frente a diferentes estímulos y fuerzas externas, permitiendo realizar actividades motoras con precisión y seguridad. El equilibrio es esencial para el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como caminar, correr y saltar, y es fundamental para la autonomía y la interacción efectiva en el entorno (Gómez, 2017)

2.3.5 Coordinación

Se refiere a la capacidad de ejecutar movimientos precisos y fluidos, integrando diferentes partes del cuerpo de manera eficiente, es fundamental para el desarrollo global de la persona, ya que implica controlar y regular movimientos grandes y pequeños, lo que influye en aspectos cognitivos, emocionales y sociales, facilitando la autonomía y adaptación en diversas actividades cotidianas y educativas (Poca-Silvestre, 2011).

CAPÍTULO III

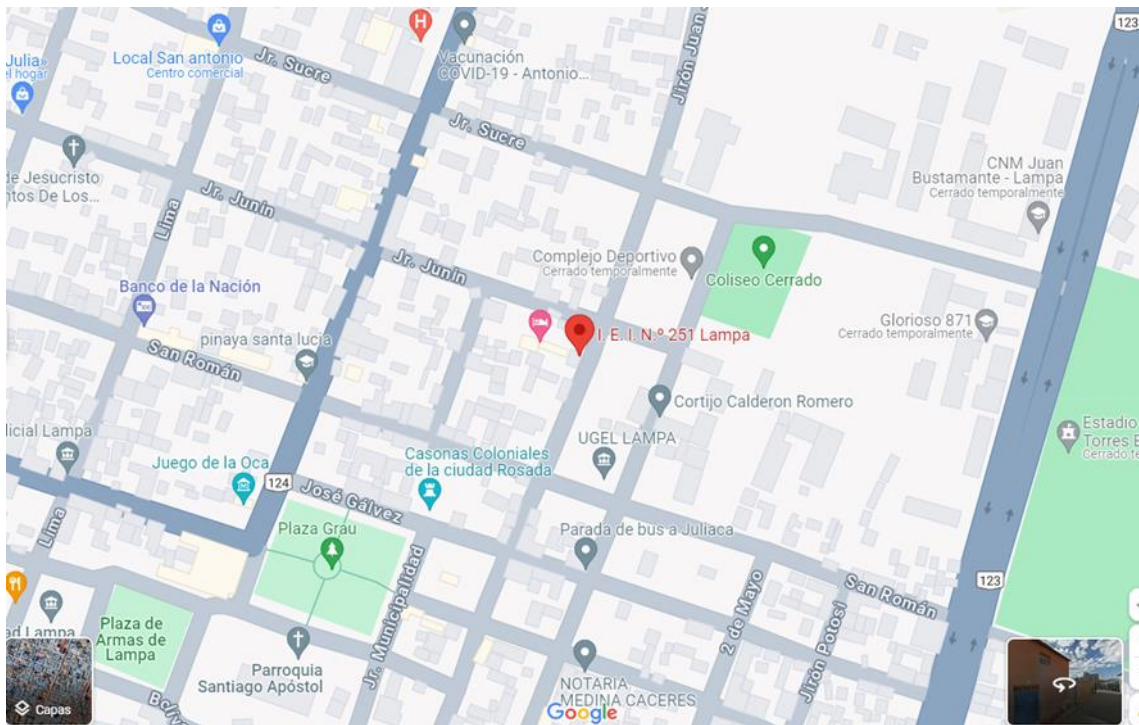
MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 ÁMBITO DE ESTUDIO

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno.

Figura 1

Ubicación del estudio



3.2 PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación se aprobó el 22 de mayo del 2023, por lo que se ejecutó en un periodo de cuatros meses en la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno.



3.3 PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Los recursos utilizados en la indagación fueron originarios de fondos internos. Algunos de estos recursos fueron destinados a la recopilación de datos e información, así como al procesamiento de los mismos, incluyendo:

- Hojas blancas bond
- Impresora para los cuestionarios
- Bolígrafos
- Celulares
- Computadora o laptop
- USB
- Fotocopias
- Internet, entre otros.
- Material didáctico para cada taller.
- Parlantes.

3.4 POBLACIÓN Y TAMAÑO DE MUESTRA

Se aplicó el muestreo probabilístico aleatorio simple es un método de selección de muestra en el que cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida e igual de ser seleccionado, se realiza mediante un proceso de selección aleatoria, donde cada unidad en la población tiene la misma oportunidad de ser incluida en la muestra final, lo que garantiza que cada muestra potencial tenga la misma probabilidad de ser seleccionada y representa una forma imparcial y eficiente de obtener una muestra representativa de una población más amplia (Carrillo, 2015).



3.4.1 Población

La población de este análisis se compone de 150 niños y niñas que forman parte de los diferentes niveles distintos en la Institución Educativa Inicial N°251, ubicada en el distrito de Lampa.

Tabla 1

Población de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N°251, ubicada en el distrito de Lampa.

	Sección A	Sección B	Sección C
3 años	20	25	-
4 años	22	22	-
5 años	20	21	20

Nota. Datos extraídos de la nómina de matrícula.

3.4.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por un total de 44 niños y niñas de 4 años de edad de la sección “A” y de la sección “B”.

Tabla 2

Muestra de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial

N°251, ubicada en el distrito de Lampa

	Sección A	Sección B
Niños	12	9
Niñas	10	13
Total	22	22

Nota, elaborado por el investigador.

3.5 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, dado que este método se encarga de recopilar datos para validar la hipótesis mediante el análisis estadístico y cálculos numéricos, con el objetivo de identificar patrones de comportamiento y poner a prueba suposiciones (Sampieri et al., 2014).

3.5.1 Tipo de Investigación

Se utilizó el tipo de investigación experimental, el cual se define como un enfoque de investigación científica que se guía por un diseño específico, su objetivo principal es confirmar o intentar confirmar una suposición o hipótesis a través de la exploración, según lo indicado por Galarza (2021), el procedimiento experimental se basa en el control y la manipulación de una o más variables independientes, las cuales se utilizan en una o más variables dependientes.

3.5.2 Diseño de Investigación

Galarza (2021), los diseños cuasiexperimentales buscan encontrar un grupo de comparación que se asemeje lo más posible al grupo que recibe el



tratamiento, considerando las características iniciales del estudio (anteriores a la intervención), este grupo de comparación sirve para estimar los resultados que se habrían obtenido si el programa o la política en cuestión no se hubieran implementado, es decir, un escenario hipotético. De esta manera, se puede determinar si el programa ha tenido un impacto diferencial al comparar los resultados entre el grupo que recibió el tratamiento y el grupo de comparación.

Se implementó un diseño cuasiexperimental que implicó la formación de dos grupos: el grupo experimental y el grupo de control, la evaluación se llevó a cabo en ambos grupos mediante pruebas de pre test y post test, este diseño cuasiexperimental se seleccionó debido a que la variable de intervención (los talleres de los juegos tradicionales) se aplicó exclusivamente al grupo experimental, sin intervenir en el grupo de control.

G1	O1	X	O2
G2	O3		O4

En donde:

G1 : Grupo Experimental

G2 : Grupo de Control

O1, O3: Prueba pretest

X: Juegos Tradicionales

O2, O4: Prueba Post test



3.6 DISEÑO ESTADÍSTICO

3.6.1 Prueba de normalidad

La aplicación de esta prueba tiene como finalidad de asignar los datos de manera normal o no normal, en el escenario en el que los datos se distribuyan de manera normal, se empleará una prueba paramétrica para comparar de manera equitativa los promedios de los resultados obtenidos.

Se llevó a cabo la evaluación de la normalidad de los datos mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov, y se optó por realizar el análisis utilizando el software IBM SPSS Statistics. La prueba de normalidad nos permitió determinar si la elección entre un análisis no paramétrico o paramétrico sería adecuada para las hipótesis planteadas.

Por lo que, se planteó las siguientes hipótesis:

H₁: Los datos no tienen una distribución normal.

H₀: Los datos tiene una distribución normal.

El nivel de significancia o margen de error se establece en un 5%, equivalente a un valor de **0,05**, con un nivel de confianza al 95%.

Decisión:

- Si el valor es mayor que 0.05 se acepta la H₀ y se rechaza la H₁, lo que indica que los datos tienen una distribución normal, entonces se utiliza pruebas paramétricas.
- Si el valor es menor o igual que 0.05, se rechaza la H₀ y se acepta la H₁, lo que indica que los datos no tienen una distribución normal, entonces se utiliza pruebas no paramétricas.

Tabla 3

Resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov con ajuste de Lilliefors

Prueba	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE-TEST	,159	40	,013	,949	40	,072
POST-TEST	,158	40	,013	,887	40	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota, elaborado con el programa SPSS

Interpretación

Las pruebas se realizaron considerando la división bilateral, donde el valor de significancia resultó ser inferior **0.013**, lo que llevó a la contradicción de la hipótesis nula (H_0), según los resultados de la prueba se determinó que la distribución no es normal, por lo que, para contrastar de la hipótesis general, se empleó la prueba de Wilcoxon para pruebas no paramétricas.

3.6.2 Hipótesis Estadística

En consecuencia, de la prueba de normalidad se optó por el tipo de diseño estadístico de Wilcoxon.

3.6.3 Prueba de Hipótesis

- **(H₁)** Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno – 2023.



- **(H₀)** Los juegos tradicionales no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno - 2023

3.6.4 Contrastación de hipótesis

Regla para la decisión:

- Si, el valor de Significancia es $> 0,05$ la (H₀) es aceptada y la (H₁) es rechazada.
 - Si, el valor de Significancia es $< 0,05$ la (H₀) es rechazada y la (H₁) es aceptada.
- a) El margen de error que asumirá: $\alpha=0.05$.

3.7 TÉCNICA E INSTRUMENTOS

3.7.1 Técnica

Cuestionario: La técnica utilizada en esta investigación fue el cuestionario de escala motriz del test de Ozer

La encuesta se emplea ampliamente como método de investigación debido a su capacidad para recopilar y procesar datos de manera rápida y eficiente (Anguita et al., 2003).

Observación: La observación desempeña un papel crucial en la adquisición de información detallada y contextualizada sobre fenómenos, comportamientos o situaciones en el marco de la investigación. La aplicación de esta técnica se ajusta a los objetivos particulares del presente estudio y a la complejidad inherente al tema de investigación.



3.7.2 Instrumento Escala Motriz Ozer

En las últimas décadas, ha surgido un creciente interés en la investigación y evaluación de las conductas motrices en niños, evidenciado por la creación de numerosos instrumentos destinados a medir el desarrollo motor en diferentes etapas infantiles.

A pesar de los desafíos inherentes a su aplicación, este instrumento ha experimentado una extensa utilización, con variadas adaptaciones, en diversas naciones europeas, así como en Canadá y Norteamérica. La escala de motriz de Ozer (Guilmain & Guilmain, 1981), compone de 20 ítems o acciones que requieren ejecución por parte del niño, siendo precedidas por una demostración.

Cada ítem se califica con 3, 2, 1 o 0 puntos de acuerdo con los siguientes criterios:

- a) Se otorga 3 puntos a una ejecución perfectamente correcta.
- b) Se otorga 2 puntos cuando la ejecución tiene algunos defectos o fallas
- c) Se otorga 1 punto cuando la ejecución presenta muchas fallas.
- d) Se otorga 0 puntos cuando el niño no logra ejecutar la acción solicitada.

En donde:

Para la obtención de la psicomotricidad gruesa se obtuvo a través de la siguiente fórmula:

$$CM = EM / EC \times 100$$

- CM: cociente motriz
- EM: edad motriz o neurológica (edad mental)

- EC: edad cronológica

Esta fórmula permitió obtener el nivel de motricidad gruesa, en función a

los siguientes baremos:<

Tabla 4

Coefficiente motriz

CM Diagnóstico de Motricidad	Nivel de Motricidad
120 a +	Nivel de motricidad superior
110 a 119	Nivel de motricidad normal superior
90 a 109	Nivel de motricidad normal
80 a 89	Nivel de motricidad inferior
79 a -	Nivel de motricidad muy inferior

Nota, elaborado por el investigador

Tabla 5

Escala de evaluación

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Bajo	Medio	Alto
Equilibrio	10	0 a 9	10 a 19	20 a 30
Coordinación motora gruesa	10	0 a 9	10 a 19	20 a 30

Equilibrio: mínimo: 0, máximo: 30, diferencia: 30

Coordinación motora gruesa: Mínimo: 0, Máximo: 30, Diferencia: $30/3 = 20$

3.7.3 Confiabilidad:

La confiabilidad de una prueba se refiere a su capacidad para generar resultados consistentes y precisos en diferentes aplicaciones o momentos. La consistencia implica que, al repetir la prueba bajo condiciones similares, se obtienen puntuaciones similares, indicando una medición coherente de la característica evaluada (Hidalgo, 2016).

Para la confiabilidad se aplicó la prueba de Alfa de Cronbach porque las respuestas de los ítems fueron variadas, los servicios del coeficiente confiabilidad varia de 0 a 1, interpretada de la siguiente manera.

Tabla 6

Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad.

Coefficiente de confiabilidad Magnitud	
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Nota, elaborado por el investigador

Tabla 7

Prueba de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Número de elementos	Interpretación
0,993	20	Muy alta confiabilidad

En la Tabla 7 se presenta la prueba de confiabilidad realizada utilizando el instrumento Ozer. Se calculó el coeficiente de confiabilidad, representado como Alfa de Cronbach, y se determinó que su valor es de 0,993. Este resultado se obtuvo a partir de una muestra piloto de 20 elementos.

La interpretación de este valor indica una "Muy alta confiabilidad" de acuerdo a la Tabla 8. Esto significa que el instrumento Ozer es altamente confiable para medir las variables en cuestión. La alta consistencia y confiabilidad de los resultados respaldan la validez de las mediciones realizadas con este instrumento en el contexto de la presente investigación.



La Tabla 7 proporciona evidencia sólida de la confiabilidad del instrumento Ozer y respalda la validez de los resultados que se presentarán y analizarán en capítulos posteriores de esta tesis.

3.8 PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se llevó a cabo una coordinación previa y se presentó una solicitud de ejecución a la Directora de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, una vez obtenida la aprobación se procedió a aplicar la prueba pre test a grupo de control y al grupo experimental. Posteriormente se desarrolló la aplicación de los talleres de los juegos tradicionales al grupo experimental preparando los materiales y ambientes de desarrollo, seguidamente se aplicó la prueba post test a los dos grupos. Finalmente, tras la ejecución del estudio, se continuó con la recopilación de datos para descifrar los resultados de la investigación

3.9 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Tabla 8

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
V1: Juegos Tradicionales	Jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Normas • Participación • Sanciones 	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Experimental. Diseño: cuasi experimental Población: Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno. Muestra: Niños y niñas de 4 años de la sección “A” y “B” de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno. Métodos de recogida de datos: pretest y post test en dos grupos. Escala de medición: Objetivo General Niveles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel de motricidad superior • Nivel de motricidad normal superior • Nivel de motricidad normal • Nivel de motricidad normal inferior • Nivel de motricidad inferior <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bajo • Medio • Alto
	Ambientes	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente natural • Ambiente ciudadano • Ambiente interno 	
	Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconstruido • Material manufacturado en fábrica 	
V2: Psicomotricidad Gruesa	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Pararse • Golpear • Saltar • Caminar 	
	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Moverse de manera asociada • Golpear rítmicamente • Tocarse varias veces • Alternar rápidamente • Movimiento rápido de labios • Movimiento rápido de lengua 	



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 RESULTADOS

La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa. Esta entidad brinda servicios educativos a niños en a etapa inicial, el cual cuenta con un total de 150 estudiantes. El estudio se aplicó a niños y niñas de 4 años divididos en dos secciones “A” y “B”, que a continuación, procederé a describir en detalle.

4.1.1 Resultados de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

Se aplico un pretest a grupo de control (sección “A”) y al grupo experimental (sección “B”), para realizar este diagnóstico utilizamos el test de la Escala motriz de Ozer, la distribución del nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 años del nivel inicial se llevó a cabo a través de la división de la edad motriz con la edad cronológica (meses) multiplicado por 100.

Tabla 9

Nivel de psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo

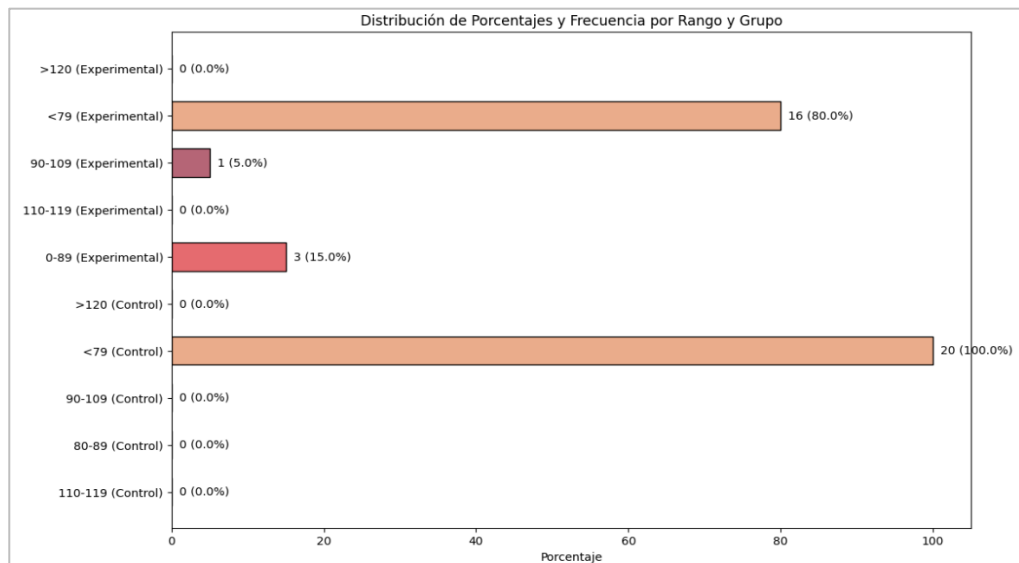
Experimental.

Grupo	Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Control	Motricidad superior	>120	0	0.00%
	Motricidad normal superior	110-119	0	0.00%
	Motricidad normal	90-109	0	0.00%
	Motricidad normal inferior	80-89	0	0.00%
	Motricidad inferior	<79	20	100.00%
	Total			20
Experimental	Motricidad superior	>120	0	0.00%
	Motricidad normal superior	110-119	0	0.00%
	Motricidad normal	90-109	0	0.00%
	Motricidad normal inferior	0-89	1	5.00%
	Motricidad inferior	<79	19	95.00%
	Total			20

Nota. Elaborado por el programa SPSS v22.

Figura 2.

Nivel de psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251.



Nota. Elaborado por el programa SPSS v22.

Interpretación: La Tabla 9, presenta los resultados del pretest administrado a los grupos de control y experimental, detallando la distribución de los niveles de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años. Se observa que un porcentaje significativo de niños en el grupo control tiene un nivel de motricidad inferior (100% del grupo, que corresponde a 20 niños), mientras que en el grupo experimental, la mayoría tiene un nivel de motricidad inferior (95%, equivalente a 19 niños) y un 5% (1 niños) con un nivel de motricidad normal inferior, estos resultados según la prueba pretest de la Escala motriz de Ozer, nos dan a entender que los niños tanto del grupo de control como del grupo experimental tienen dificultades para mantener el equilibrio, coordinar movimientos, exhibir fuerza, velocidad y agilidad. Deducimos así que estas limitaciones impactan su participación en actividades físicas y cotidianas, así como en su desarrollo social y emocional y sobre todo en el desarrollo motor

grueso. Estos resultados sugieren la implementación de intervenciones con actividades específicas para mejorar estas habilidades motoras.

Se aplicó una prueba post test al grupo de control (sección “A”) y al grupo experimental (sección “B”), posterior a la aplicación de los talleres de juegos tradicionales, para este diagnóstico utilizamos el test de la Escala motriz de Ozer, la distribución del nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 años del nivel inicial se llevó a cabo a través de la división de la edad motriz con la edad cronológica (meses) multiplicado por 100.

Tabla 10

Nivel de psicomotricidad gruesa en el Post test del grupo control y grupo experimental.

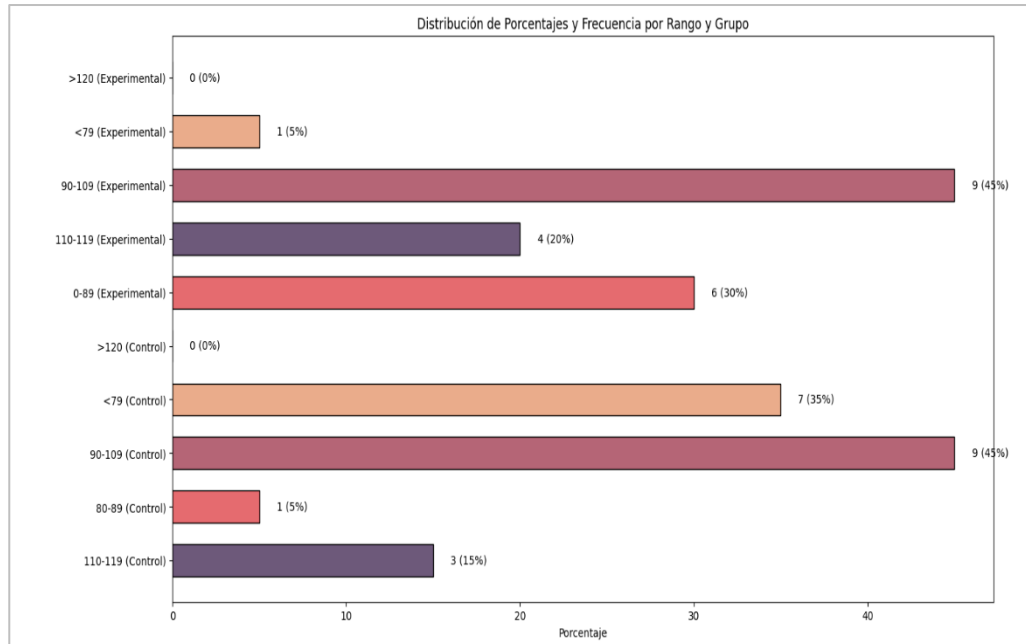
Grupo	Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Control	Motricidad superior	>120	0	0%
	Motricidad normal superior	110-119	0	0%
	Motricidad normal	90-109	2	10%
	Motricidad normal inferior	80-89	1	5%
	Motricidad inferior	<79	17	85%
	Total		20	100%
Experimental	Motricidad superior	>120	1	5%
	Motricidad normal superior	110-119	8	20%
	Motricidad normal	90-109	3	45%
	Motricidad normal inferior	0-89	2	30%
	Motricidad inferior	<79	6	5%
	Total		20	100%

Nota. Elaborado por el programa SPSS v22.

Figura 3.

Nivel de psicomotricidad Gruesa en el Post test del Grupo Control y Grupo

Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251



Nota. Elaborado por el programa SPSS v22.

Interpretación: La Tabla 10, presenta los resultados del post-test aplicado a los grupos de control y experimental, revelando la distribución de los niveles de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años después de la implementación de talleres de juegos tradicionales en el grupo experimental (4 años “B”). En el grupo de control, se observa que un 85% (17 niños) tienen un nivel de motricidad inferior, un 5% (1 niño) tiene un nivel de motricidad normal y un 10% (2 niños) tienen un nivel de motricidad normal inferior. Por otro lado, en el grupo experimental, obtuvo un 5% (1 de 20) un nivel superior, el 40% (8 de 20) alcanzó un nivel normal superior, el 15% (3 de 20) logró un nivel normal, el 10% (2 de 20) se ubicó en un nivel normal inferior, y un 30% (6 de 20) permaneció en un nivel inferior. Estos resultados indican avances significativos en el grupo Experimental en cuanto al desarrollo del equilibrio, coordinación,



fuerza, velocidad y agilidad. a demostrado un impacto positivo en el desarrollo psicomotor, permitiendo a los niños realizar actividades físicas con mayor destreza y eficacia, lo que subraya la importancia de los juegos tradicionales en la promoción del desarrollo infantil.

4.1.2 Resultado de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

Se hace referencia a los movimientos ejecutados de manera fluida y orgánica con el cuerpo. La evaluación del grado de coordinación se llevó a cabo mediante la consideración de los ítems planteados en la Escala Motriz de Ozer, compuesta por 10 elementos, obteniendo los resultados que se detallan a continuación:

Tabla 11

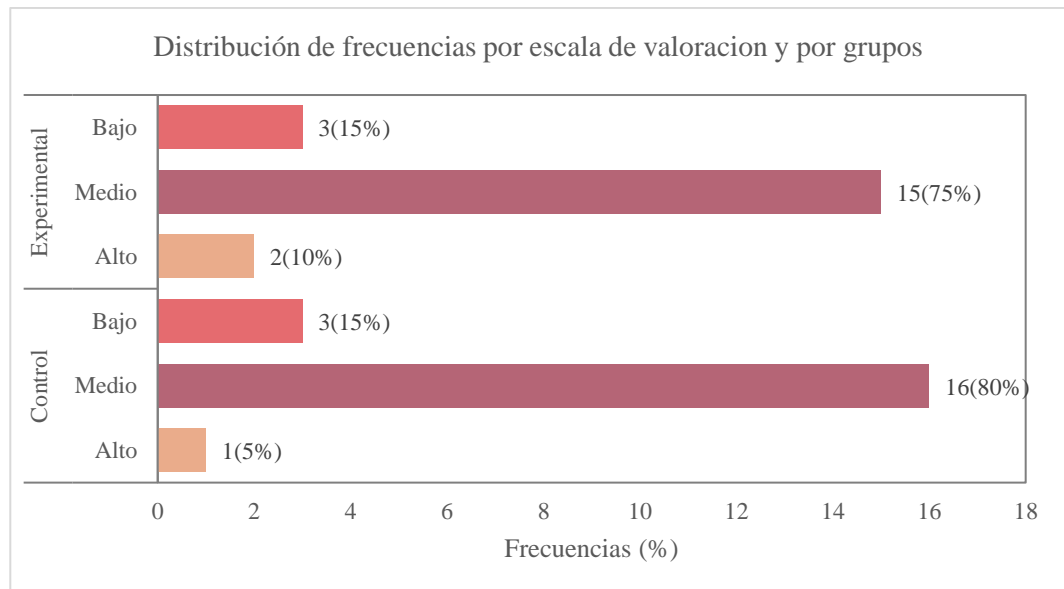
Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Pretest del grupo control y grupo experimental.

	Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Control	Alto	1	5%
	Medio	16	80%
	Bajo	3	15%
	Total	20	100%
Experimental	Alto	2	10%
	Medio	15	75%
	Bajo	3	15%
	Total	20	100%

Nota. Base de datos de Pre Test Ozer.

Figura 4.

Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Pretest del grupo control y grupo experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251



Nota. Base de datos de Pre Test Ozer.

Interpretación: En la Tabla 13 se presentan los resultados del pretest aplicado a los grupos de control y experimental en relación con la coordinación



de la psicomotricidad gruesa. En el grupo de control, el 80% de los niños exhibe un nivel medio, el 15% un nivel bajo, y solo el 5% alcanza un nivel alto de coordinación motora gruesa. En contraste, en el grupo experimental, el 75% muestra un nivel medio, el 15% un nivel bajo, y el 10% un nivel alto. Los niños en el nivel "alto" de coordinación muestran habilidades avanzadas para movimientos precisos y complejos, como movimientos rápidos de boca y lengua o tocar la nariz. En el nivel "medio", ejecutan movimientos básicos con cierta coordinación, pero luchan con tareas complejas, como tocar un pie y un dedo rítmicamente. Por otro lado, los niños que se encuentran dentro del nivel "bajo" de coordinación, los niños muestran dificultades significativas para realizar movimientos coordinados, incluso en tareas básicas, como dificultades para tocar un pie y un dedo de forma rítmica. Estos datos sugieren que la mayoría de los niños en la muestra tienen dificultades significativas con la coordinación motora gruesa.

Tabla 12

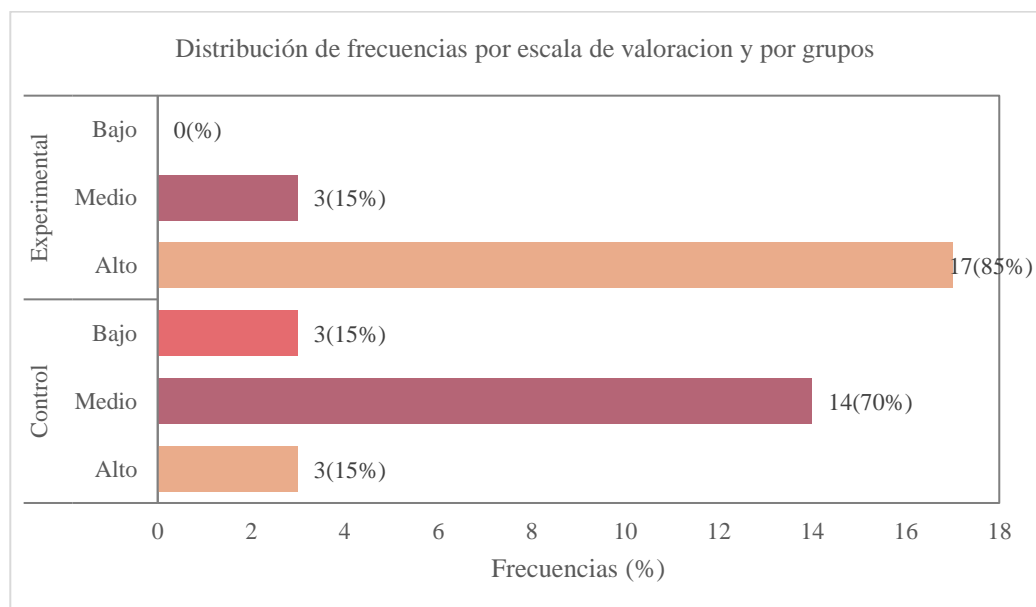
Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Post test del grupo control y grupo experimental.

	Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Control	Alto	3	15%
	Medio	14	70%
	Bajo	3	15%
	Total	20	100%
Experimental	Alto	17	85%
	Medio	3	15%
	Bajo	0	0%
	Total	20	100%

Nota. Base de datos de Post Test Ozer.

Figura 5.

Nivel de coordinación de la psicomotricidad gruesa en el Post test del grupo control y grupo experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251



Nota. Base de datos de Post Test Ozer.

Interpretación: En la Tabla 14 se presentan los resultados de la prueba post test de la Escala motriz de Ozer, aplicada al grupo de control y al grupo experimental, después de la implementación de talleres de juego tradicionales. Los



resultados muestran diferencias notables entre ambos grupos. En el grupo de control, el 15% de los niños (3 de 20) alcanzó un nivel alto de coordinación motora gruesa, el 70% (14 de 20) un nivel medio, y el 15% (3 de 20) un nivel bajo. Por otro lado, en el grupo experimental, el 85% de los niños (17 de 20) alcanzó un nivel alto, lo que significa que los niños de 4 años del grupo experimental después de la implementación de los talleres de juegos tradicionales presentan un buen nivel de coordinación y realizaron actividades asociadas a movimientos de mano y cuerpo, como tocarse la nariz y realizar movimientos rápidos de boca y lengua. El 15% (3 de 20) un nivel medio, lo que significa la existencia de niños que aun presentan dificultades para realizar movimientos de coordinación como tocar un pie y el dedo rítmicamente. Ningún participante se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados muestran una mejora significativa en la coordinación motora gruesa en el grupo experimental, lo que sugiere que la mayoría experimentó mejoras significativas en sus habilidades de coordinación tras la aplicación de los talleres de juegos tradicionales.

4.1.3 Resultado de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

El equilibrio en la psicomotricidad gruesa se refiere a la capacidad de mantener la estabilidad y el control del cuerpo en movimientos más amplios y que involucran grupos musculares grandes, como mantenerse de pie, caminar, correr o saltar.

Para determinar el Nivel de equilibrio motor grueso, se llevaron a cabo una prueba Pre Test al grupo de control y al grupo experimental, utilizando los elementos



incluidos en la Escala Motriz de Ozer, la cual abarca 10 ítems específicos. Como resultado de este procedimiento, se obtuvo lo siguiente:

Tabla 13

Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo Control y Grupo Experimental.

	Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Control	Alto	2	10%
	Medio	5	25%
	Bajo	13	65%
	Total	20	100%
Experimental	Alto	2	10%
	Medio	10	50%
	Bajo	8	40%
	Total	20	100%

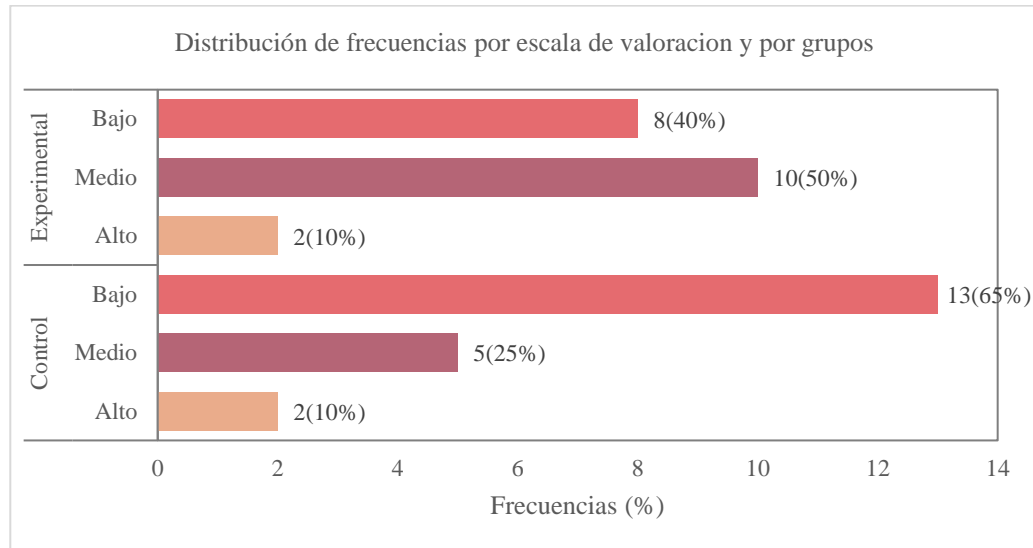
Nota. Base de datos de Pre Test Ozer.

Figura 6.

Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Pretest del Grupo

Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa

Inicial N°251



Nota. Base de datos de Pre Test Ozer.

Interpretación: La Tabla 11 y la Figura 5 muestran los resultados del pretest del nivel de equilibrio de la psicomotricidad gruesa en el grupo de control y el grupo experimental de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251. En el grupo de control, el 10% de los niños (2 de 20) alcanzaron un nivel alto de equilibrio, el 25% (5 de 20) un nivel medio, y el 65% (13 de 20) un nivel bajo. En el grupo experimental, los resultados son similares, con el 10% (2 de 20) alcanzando un nivel alto, el 50% (10 de 20) un nivel medio, y el 40% (8 de 20) un nivel bajo. De estos resultados se considera que los niños que se encuentran en el nivel "alto" de equilibrio pueden mantener posturas estables por períodos prolongados y realizar movimientos que requieren un control preciso del cuerpo, como estar de pie en un pie sin perder el equilibrio. En el nivel "medio", logran mantener posturas estables por períodos cortos, pero pueden tener dificultades en situaciones desafiantes o prolongadas. Los niños que se



encuentran en el nivel bajo pueden tener problemas para mantener posturas estables y pueden experimentar dificultades para realizar movimientos que requieren un control preciso del cuerpo. Estos resultados resaltan la necesidad de intervenciones dirigidas a mejorar esta habilidad, que es crucial para el desarrollo motor general.

Tabla 14

Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Post test del Grupo Control y Grupo Experimental.

	Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Control	Alto	6	30%
	Medio	8	40%
	Bajo	6	30%
	Total	20	100%
Experimental	Alto	16	80%
	Medio	3	15%
	Bajo	1	5%
	Total	20	100%

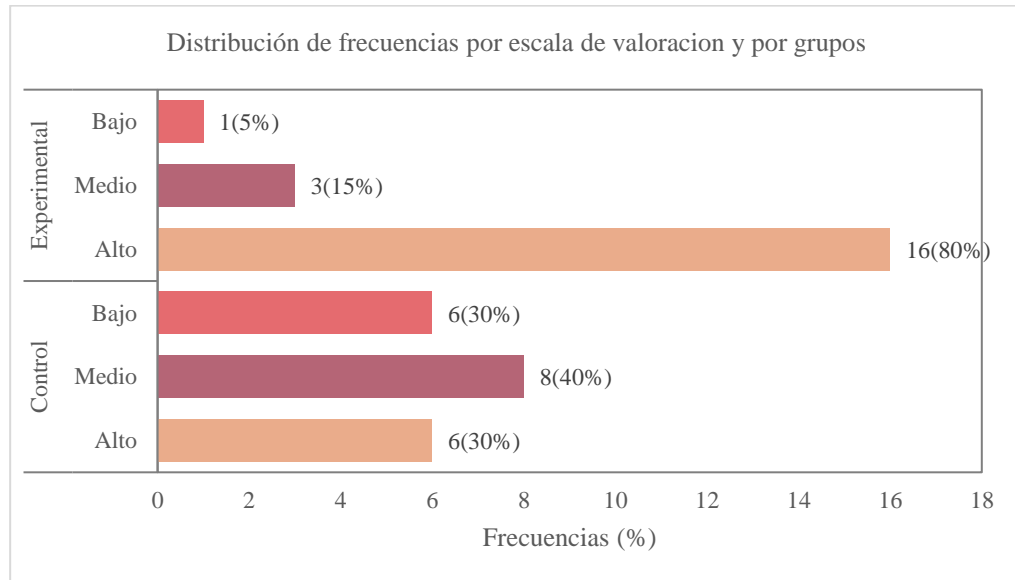
Nota. Base de datos de Post Test Ozer..

Figura 7.

Nivel de Equilibrio de la Psicomotricidad Gruesa en el Post test del Grupo

Control y Grupo Experimental de los niños de 4 años de la Institución Educativa

Inicial N°251



Nota. Base de datos de Post Test Ozer.

Interpretación: La Tabla 12, muestran los resultados del post test de nivel de equilibrio de la psicomotricidad gruesa tanto en el grupo de control como en el grupo experimental de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251, después de implementar talleres de juegos tradicionales en el grupo experimental. En el grupo de control, el 30% de los participantes exhibe un nivel alto de coordinación motora gruesa, el 40% un nivel medio, y el 30% un nivel bajo. Por otro lado, en el grupo experimental, el 80% muestra un nivel alto, que son niños que tienen la capacidad de mantener posturas estables durante períodos prolongados y realizar movimientos que requieren un control preciso del cuerpo, como mantenerse en un pie durante períodos prolongados sin perder el equilibrio. El 15% un nivel medio, que son niños que pueden mantener posturas estables durante períodos cortos, pero pueden tener dificultades para mantener



el equilibrio en situaciones más desafiantes o durante períodos prolongados. y el 5% un nivel bajo, que representa a un niño lo que significa que tiene problemas para mantener posturas estables y que experimenta dificultades para realizar movimientos que requieren un control preciso del cuerpo. Estos resultados muestran la eficacia de los talleres de juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa de los niños, contribuyendo a su desarrollo integral.

4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1 Resultado de la hipótesis general sobre los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.

Para demostrar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba de Wilcoxon en el programa de SPSS v22, para verificar los resultados de la Hipótesis.

- **(H₁)** Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa
- **(H₀)** Los juegos tradicionales no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

Tabla 15

Prueba de Wilcoxon para la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
JuegosTrad - Psicomotricidad	Rangos negativos	12 ^a	13,17	158,00
	Rangos positivos	45 ^b	33,22	1495,00
	Empates	23 ^c		
	Total	80		
a. Psicomotricidad < Equilibrio				
b. Psicomotricidad > Equilibrio				
c. Psicomotricidad = Equilibrio				

Estadísticos de prueba^a

JuegosTrad - Psicomotricidad	
Z	-5,331^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Elaborado por el programa SPSS v22.

Interpretación de los Resultados

1. **Estadístico Z:** El valor de -5,331 es el estadístico Z de la prueba de Wilcoxon. Este valor indica la magnitud de la diferencia entre las puntuaciones del pretest y el postest.
2. **Significancia (Sig. asin. bilateral):** El valor p es 0,000. En las pruebas estadísticas, un valor p menor que el nivel de significancia (usualmente establecido en 0,05) indica que los resultados son estadísticamente significativos.

Conclusión Basada en los Resultados

- Dado que el valor p es menor que 0,05 (en este caso, es 0,000), hay una diferencia estadísticamente significativa entre la psicomotricidad gruesa antes y después de la intervención.
- Esto sugiere que la intervención de los juegos tradicionales tuvo una influencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas involucrados en el estudio.

Interpretación. La tabla 15, muestra los resultados de la hipótesis general de acuerdo con la prueba Wilcoxon, el cual tiene un valor de significancia 0,000 que es menor a 0,025 por lo que se desmiente la hipótesis nula (H_0) el cual indica que no hay diferencias. Por lo tanto, según los efectos alcanzados inferimos que la ejecución de los talleres de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

4.2.2 Resultado de la hipótesis específica I sobre los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

- (H_1) Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa
- (H_0) Los juegos tradicionales no influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

Tabla 16

Prueba de Wilcoxon para la influencia en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Diff_Coordinación – Grupo	Rangos negativos	14 ^a	9,71	136,00
	Rangos positivos	22 ^b	24,09	530,00
	Empates	4 ^c		
	Total	40		
a. Diff_Coordinación < Grupo				
b. Diff_Coordinación > Grupo				
c. Diff_Coordinación = Grupo				

Estadísticos de prueba^a

	Diff_Coordinación – Grupo
Z	-3,112 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación. Dado el valor de significancia bajo (0.002), se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto sugiere que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa. El mayor número de rangos positivos (indicando mejora) en comparación con los negativos (indicando deterioro o no cambio) refuerza esta conclusión.

4.2.3 Resultado de la hipótesis específica II sobre los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

- **(H₁)** Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa
- **(H₀)** Los juegos tradicionales no influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa

Tabla 17

Prueba de Wilcoxon para la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Diff_Equilibrio – Grupo	Rangos negativos	19 ^a	10,32	196,00
	Rangos positivos	17 ^b	27,65	470,00
	Empates	4 ^c		
	Total	40		
a. Diff_Equilibrio < Grupo				
b. Diff_Equilibrio > Grupo				
c. Diff_Equilibrio = Grupo				

Estadísticos de prueba^a

	Diff_Equilibrio - Grupo
Z	-2,166 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.



Interpretación. El valor de significancia de 0.003 indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto sugiere que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa. Aunque la diferencia entre los rangos negativos y positivos no es muy amplia (19 frente a 17), la prueba estadística apoya la conclusión de que la intervención con juegos tradicionales tuvo un efecto positivo en la coordinación motora gruesa de los niños.

4.3 DISCUSIÓN

Tras demostrar el objetivo principal de esta investigación que fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno, en el año 2023. Se llevó a cabo un diagnóstico utilizando la prueba pre test Ozer, donde el grupo de control obtuvo un 100% (20 de 20) en un nivel inferior, mientras que el grupo experimental alcanzó un 95% (19 de 20) en un nivel inferior, y un 5% (1 de 20) en un nivel normal inferior. Después del diagnóstico, se implementaron talleres de juegos tradicionales exclusivamente para el grupo experimental, seguidos de un post test. En el post test, el grupo de control obtuvo un 10% (2 de 20) en un nivel normal, un 5% (1 de 20) en un nivel normal inferior, y un 85% (17 de 20) en un nivel inferior; en contraste, el grupo experimental, que participó en la intervención con los talleres de juegos tradicionales, mostró resultados diferentes: un 5% (1 de 20) obtuvo un nivel superior, el 40% (8 de 20) alcanzó un nivel normal superior, el 15% (3 de 20) logró un nivel normal, el 10% (2 de 20) se ubicó en un nivel normal inferior, y un 30% (6 de 20) permaneció en



un nivel inferior, estas diferencias entre los grupos en las pruebas pre test y post test son significativas. Además, se aplicó la prueba de Wilcoxon, donde se obtuvo un valor de significancia bilateral de 0.000, inferior a 0.05, este resultado llevó a la aceptación de la hipótesis alterna, que sostiene que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Los resultados obtenidos en la presente investigación muestran cierta relación con la investigación de (Champi, 2021), quien estableció una correlación significativa y considerable ($r = 0.668$) entre dos variables: la participación en juegos tradicionales y el nivel de psicomotricidad en alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 127 del Distrito de Congalla – Lircay, este hallazgo respalda que a medida que aumenta la participación en juegos tradicionales, se observa un mayor desarrollo en la psicomotricidad de estos estudiantes. Asimismo, Asto (2020), en su investigación también comprobó que la utilización de juegos tradicionales conlleva una mejora significativa en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, este resultado se respalda con el análisis estadístico utilizando el estadígrafo Wilcoxon, donde se obtuvo un valor de $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ igual a 0.000, demostrando una significancia inferior a 0.05, por consiguiente, se descartó la Hipótesis Nula y se aceptó la Hipótesis Alterna con un nivel de significancia del 5% y una confianza del 95%, estos hallazgos confirman la idea de que los juegos tradicionales fueron bien recibidos por los niños y que su aplicación apropiada contribuye al desarrollo de habilidades en la psicomotricidad gruesa. Finalmente la investigación de (Huarcaya & Rojas (2018), El análisis de la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 435 del distrito de Chíncha Alta – Chíncha, evaluado mediante la escala de Ozer, revela principalmente niveles superiores y normales superiores en la mayoría de los niños.



Además, se observa una proporción considerable de niños con niveles normales, normales inferiores e inferiores en esta habilidad motora.

El objetivo específico I fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio dentro de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno – 2023. En el pre test, el grupo de control mostró un 10% (2 de 20) en el nivel alto, un 25% (5 de 20) en el nivel medio y un 65% (13 de 20) en el nivel bajo. Mientras tanto, el grupo experimental registró un 10% (2 de 20) en el nivel alto, un 50% (10 de 20) en el nivel medio y un 40% (8 de 20) en el nivel bajo. Tras la implementación exclusiva de talleres de juegos tradicionales para el grupo experimental, el grupo de control alcanzó un 30% (6 de 20) en el nivel alto, un 40% (8 de 20) en el nivel medio y un 30% (6 de 20) en el nivel bajo. En contraste, el grupo experimental demostró un incremento notable con un 80% (16 de 20) en el nivel alto, un 15% (3 de 20) en el nivel medio y un 5% (1 de 20) en el nivel bajo. Estos resultados reflejan el impacto positivo de los talleres de juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio, respaldando la aceptación de la hipótesis alterna en concordancia con la prueba de Wilcoxon, que mostró un valor de significancia bilateral de 0.002, inferior a 0.05, confirmando la mejora significativa atribuida a estos talleres.

Estos resultados guardan cierta relación con (Llonto Loro, 2020) que en su investigación indica que el nivel de habilidades en el equilibrio motor grueso de los niños de 3 años en el PRONOEI "Lapicitos de Colores" en el Distrito de San José, Lambayeque, revela que el 60% se encuentra en un nivel de habilidad bajo, esto señala la necesidad de fortalecer estas capacidades a través de actividades motrices; estas actividades no solo contribuyen al desarrollo del aprendizaje en diversas áreas, sino que también permiten mostrar destrezas en movimientos corporales. (Villanueva Torres, 2021), menciona que



la capacidad de los niños para sostener su equilibrio, evaluada en las instituciones educativas N° 1649 y N° 1581 en Tambo Real, provincia del Santa - Ancash, mayoritariamente se sitúa en un nivel medio; además, se observa una considerable proporción de niños en el nivel alto, mientras que un reducido porcentaje muestra habilidades en el nivel bajo. Asimismo (Chahuasonco Gonzales, 2020), concluye que las actividades motoras enfocadas en el equilibrio ejercen una influencia significativa en el desarrollo del esquema corporal en niños y niñas con distintos niveles de habilidades iniciales en el CEBE N° 01 Stella Maris. En su mayoría, un 31.19% muestra un sólido dominio del equilibrio al momento de la evaluación inicial.

En relación al objetivo específico II, orientado a determinar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa, Puno, en el año 2023, los resultados del pre test revelaron que en el grupo de control, el 80% de los niños demostró un nivel medio, el 15% un nivel bajo, y solo el 5% alcanzó un nivel alto en la coordinación motora gruesa. Por otro lado, en el grupo experimental, el 75% mostró un nivel medio, el 15% un nivel bajo, y el 10% un nivel alto. A diferencia de la prueba post test donde el grupo de control, el 15% de los niños (3 de 20) alcanzó un nivel alto de coordinación motora gruesa, el 70% (14 de 20) un nivel medio, y el 15% (3 de 20) un nivel bajo. Por otro lado, en el grupo experimental, el 85% de los niños (17 de 20) alcanzó un nivel alto, el 15% (3 de 20) un nivel medio, y ningún participante se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados respaldan la hipótesis alternativa que postula que los juegos tradicionales tienen una contribución significativa al desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa. Este hallazgo se sustenta en la prueba de Wilcoxon, donde se obtuvo un valor de significancia de 0.030, menor a 0.05, confirmando la influencia positiva de los juegos tradicionales en esta habilidad motora específica.



Asi mismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de (Effio,2022), quien en su investigación detecto diferencias significativas en la dimensión de coordinación de la motricidad gruesa entre estudiantes de nivel inicial en una institución educativa en El Agustino durante el año 2022, se observó que estas diferencias son notablemente significativas entre los estudiantes de ambos salones y dos turnos, evidenciadas por un valor obtenido de $P= 0.038$ ($p >0.05$); T de Student = 2.642, por ende, se descartó la hipótesis nula, confirmando la existencia de diferencias significativas en esta dimensión específica de habilidad motora. Soplin & Chávez (2019), observa que la mayoría de los niños y niñas de cuatro años, precisamente el 71,4% (representado por 20 estudiantes), muestran un nivel inferior de coordinación motora gruesa. Además, un 21,4% se sitúa en un nivel de motricidad normal inferior, mientras que solo un 7,2% exhibe un desarrollo normal según la escala de Ozer, esto indica que la muestra estudiada enfrenta dificultades para ejecutar acciones que involucran segmentos corporales asociados a la motricidad gruesa, estas dificultades podrían estar relacionadas con la elección de actividades realizadas por las docentes, que se centran en el desarrollo de fichas de trabajo en lugar de seguir las sugerencias de la teoría del desarrollo motriz para diversificar las actividades. Finamente Quiñonez (2020), concluye que los niños del nido School Golf exhiben un elevado nivel de coordinación motora gruesa, tal como indica la escala motriz de Ozer, esta habilidad se atribuye a la participación diaria de los niños en una variedad de juegos motrices integrados en cada área curricular, estas actividades incluyen la búsqueda de objetos ocultos mientras saltan, la asociación de números y cantidades al correr de un lado a otro, la disposición de los elementos de escritura con su respectivo logo al pasar por un túnel formado por sillas, así como la creación de relatos motores, entre otras.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Tras la implementación de los talleres de juegos tradicionales, el grupo experimental exhibió resultados significativos, el 5% logró un nivel superior, el 40% alcanzó un nivel normal superior, el 15% obtuvo un nivel normal, el 10% se situó en un nivel normal inferior y el 30% permaneció en un nivel inferior. Por otro lado, el grupo de control alcanzó un 10% un nivel normal, el 5% un nivel normal inferior y el 85% se mantuvo en un nivel inferior, estos resultados revelan una disparidad notable entre el grupo de control y el grupo experimental lo que corrobora la hipótesis general planteada sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.

SEGUNDA: Tras la aplicación de los talleres de juegos tradicionales, los resultados muestran diferencias notables entre ambos grupos; en el grupo de control, el 15% de los niños (3 de 20) alcanzó un nivel alto de coordinación motora gruesa, el 70% (14 de 20) un nivel medio, y el 15% (3 de 20) un nivel bajo, en contraste, en el grupo experimental, el 85% (17 de 20) alcanzó un nivel alto, mostrando un buen nivel de coordinación y habilidades motoras complejas como tocarse la nariz y realizar movimientos rápidos de boca y lengua, mientras que el 15% (3 de 20) logró un nivel medio, indicando algunas dificultades en movimientos coordinados como tocar un pie y el dedo rítmicamente y ningún participante del grupo experimental quedó en el nivel bajo. Estos resultados verifican la hipótesis específica I que indica que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.



TERCERA: Posterior a la implementación talleres de juegos tradicionales en el grupo experimental de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251, se observó una notable mejora en el equilibrio de la psicomotricidad gruesa; en el grupo de control, el 30% de los niños exhibió un nivel alto de coordinación motora gruesa, el 40% un nivel medio, y el 30% un nivel bajo, en contraste, en el grupo experimental, el 80% mostró un nivel alto, pudiendo mantener posturas estables durante períodos prolongados y realizar movimientos precisos, el 15% alcanzó un nivel medio, logrando mantener posturas estables por períodos cortos, y el 5% se mantuvo en un nivel bajo, con dificultades para mantener el equilibrio, estos resultados respaldan la hipótesis específica II que indica que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a los educadores del nivel inicial continuar con estos talleres y expandirlos a otras instituciones educativas para beneficiar a más niños, para que puedan desarrollar de manera integral la motricidad gruesa. Además, es fundamental desarrollar programas de capacitación para educadores en la implementación de estos Juegos Tradicionales y actividades lúdicas, y de esta manera asegurar su integración efectiva.

SEGUNDA: Se recomienda integrar Juegos Tradicionales que involucran el desarrollo del equilibrio en la rutina diaria de los niños, tanto en el aula como en el recreo, a su vez diseñar espacios seguros y adecuados para la práctica de equilibrio, y fomentar la participación de los padres en actividades que involucren el desarrollo del equilibrio en el hogar, proporcionando orientaciones y ejemplos de Juegos Tradicionales que pueden realizarse fuera del entorno escolar.

TERCERA: Se recomienda promover actividades y juegos para el desarrollo de la coordinación en diferentes contextos educativos, desarrollar y distribuir materiales didácticos para maestros, y que estos realicen evaluaciones periódicas y personalizadas para identificar y apoyar las necesidades motoras de los niños, de esta manera fomentar la colaboración entre educadores y especialistas, continuar investigando y adaptando los talleres basados en resultados y retroalimentación, y abogar por políticas educativas que incluyan programas de desarrollo psicomotor a través del juego.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Bones, S. B., & Velástegui Avila, A. D. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños y niñas en el nivel inicial*.
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/37435>
- Anguita, J. C., Labrador, J. R. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538.
- Apaza Quispe, M. A. (2021). Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19831>
- Asto Huaman, Y. (2020). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas-2020*.
- Bajaña, G. (2016). Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la unidad educativa “Aurora Estrada y Ayala” Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos. *Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador*.
- Carrillo, L. A. (2015). *Población y muestra*.
- Castañeda Osorio, C. I., & Sanchez Luna Victoria, C. V. (2020). *Nivel del desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 4 años de la IE Alfredo Pinillos, Trujillo 2020*.



- Chahuasonco Gonzales, S. (2020). *Aplicación de actividades de psicomotricidad gruesa y su incidencia en el dominio del esquema corporal en niños y niñas con habilidades diferentes de nivel inicial del CEBE N° 01 Stella Maris de Puerto Maldonado, año 2019.*
- Champi Quispe, J. (2021). *Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 127 del Distrito de Congalla-Lircay.*
- Chocce, R. E., & Conde, C. D. de la F. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de La Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara.*
- Córdova Farfán, M. M. (2021). *Actividades psicomotrices para desarrollar la escritura en los estudiantes de 5 años de educación inicial del programa educativo pre escolar "Dios es Amor" Catacaos, Piura, 2018. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.* <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21239>
- Effio Garcia De Medina, E. E. (2022). *Estudio comparativo de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino-2022.*
- Fresno, E. (2013). *La práctica psicomotriz en Atención Temprana.*
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:170642802>
- Galarza, C. A. R. (2021). *Diseños de investigación experimental. CienciAmérica: Revista de Divulgación Científica de La Universidad Tecnológica Indoamérica, 10(1), 1-7.*
- Gómez, P. P. (2017). *Equilibrio Ocupacional en Estudiantes de Terapia Ocupacional.*
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:164820270>



- Guevara Huaman, L. M. D. M. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*.
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3664>
- Herrada, R. V. (2017). *Proyecto psicomotriz : Escola Grèvol*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:185748362>
- Hidalgo, L. (2016). Confiabilidad y Validez en el Contexto de la Investigación y Evaluación Cualitativas. *Sinopsis Educativa. Revista Venezolana de Investigación*, 5(1–2), 225–243.
- Huarcaya, P. F. S., & Rojas, F. L. I. (2018). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Inicial N° 435 del Distrito de chincha Alta-Chincha*.
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens: Un estudio de los elementos lúdicos de la cultura*. (El libro de bolsillo).
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Kassia de Camargos, E., & Mendes, R. M. (2016). La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento*. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/psicomotor-en-la-educacion-y-el-nino>
- Llonto Loro, K. S. (2020). *Desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad del PRONOEI Lapicitos de Colores del distrito de San José-Lambayeque 2018*.



López, V. E. F. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años .

<https://Repositorio.Uta.Edu.Ec/Handle/123456789/27992>.

Mamani, Y., & Garcia, Y. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N 192 Puno 2018.

Universidad Nacional Del Altiplano.

Mendiara Rivas, J. (2009). La psicomotricidad educativa : un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 62(2), 199–220.

<http://hdl.handle.net/11162/36678>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4548/Programa%20curricular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montes, V. S. (2018). Nivel de coordinación motora gruesa de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de Yucay 2018. *Universidad Nacional Del Altiplano*.

Morante, R. M. G., & Vargas, R. A. M. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años.

<https://Repositorio.Unemi.Edu.Ec/Handle/123456789/4879>.

Osorio, R. V. G., Piquer, M. P., Bartoll, Ó. C., & Capella-Peris Carlos. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de Investigación*, 16(1), 37–46.



- Poca-Silvestre, N. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. *SCIENTIA*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:268024182>
- Quiñonez Huamani, M. G. (2020). *Psicomotricidad gruesa en niños de inicial del nido School Golf durante aprendizaje remoto, 2020*.
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *RH Sampieri, Metodología de La Investigación, 22*.
- Soplin Diapiz, L., & Chávez Grández, S. (2019). *Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 18140, Chocta, Luya, 2019*.
- Valdez, C. J. (2019). Actividades Lúdicas tradicionales y convencionales para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niños de 4 años de la Red Suma Pankarita de la Provincia de Yunguyo. *Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez*. <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4087>
- Villanueva Torres, M. V. (2021). *Motricidad gruesa en la educación remota en los estudiantes de inicial-5 años en Tambo Real Santa 2021*.
- Yahuana, S. D. E. (2018). *Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la IEP "Mi Nidito", Piura, 2017*.
- Zulma, K. G. O. (2021). *Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI N° 255 - PUNO – 2021*.



ANEXO 2: Prueba pretest y post test

ESCALA MOTRIZ DE OZER

ÍTEMS	3	2	1	0
1) Pararse sobre el pie derecho (5 segundos) HAZ COMO YO HAGO, PÁRATE SOBRE UN PIE				
2) Pararse sobre el pie izquierdo (5 segundos) AHORA SOBRE EL OTRO				
3)Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) HAZ COMO YO SIGUE GOLPEANDO HASTA QUE TE DIGA PARA.				
4)Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
5)Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) GOLPEA CON LA PUNTA DE ESTE PIE				
6)Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
7)Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) AHORA GOLPEA CON LA PUNTA DEL OTRO PIE				
8)Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos) SALTANDO DENTRO DEL CUADRADO CON ESTE PIE HASTA QUE TE DIGA PARA.				
9) Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos) AHORA SALTA DENTRO DEL CUADRADO CON EL OTRO PIE HASTA QUE TE DIGA PARA.				
10) Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos) PÁRATE SOBRE ESTA LÍNEA, UN PIE DELANTE DEL OTRO				
11) Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos) CAMINA SOBRE ESTA LÍNEA PONIENDO UN PIE DELANTE DEL OTRO				
12) Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos) REGRESA Y HAZ LO MISMO CON LOS OJOS CERRADOS				
13) Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)				
14) Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos)				



GOLPEA CON ESTE DEDO Y ESTE PIE COMO HACIENDO MÚSICA				
15) Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos) AHORA GOLPEA CON EL OTRO DEDO Y EL OTRO PIE COMO HACIENDO MÚSICA				
16) Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces TÓCATE ESTE DEDO Y LUEGO TU NARIZ Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces. AHORA TOCAME EL OTRO DEDO Y LUEGO TU NARIZ				
17) Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (derecho) TÓCATE CADA DEDO DE ESTA MANO Y LUEGO REGRESA				
18) Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (IZQUIERDO) TÓCATE CADA DEDO DE LA OTRA MANO Y LUEGO REGRESA				
19) Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. HAZ ESTO CON TU BOCA				
20) Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. AHORA HAZ ESTO				

EQUILIBRIO: PREGUNTAS: 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11 y 12.

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA: PREGUNTAS: 4, 6, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

INSTRUMENTO RECUPERADO: Semino, G.(2016), Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura.

ANEXO 3: Matriz de consistencia

Matriz de Consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 251 DE LAMPA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa?</p>	<p>Objetivo general: - Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.</p>	<p>Hipotesis general: Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa.</p>	<p>Variable independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugadores • Ambientes • Recursos. <p>Variable dependiente: Psicomotricidad Gruesa.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación. • Equilibrio. 	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación cuasi experimental.</p> <p>G1 O1 X O2</p> <p>G2 O3 O4</p> <p>En donde:</p> <p>G1 : Grupo Experimental</p> <p>G2 : Grupo de Control</p> <p>O1, O3: Prueba pretest</p> <p>X: Juegos Tradicionales</p> <p>O2, O4: Prueba Post test</p>

<p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa? • ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa? 	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -• Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa. • Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa. 	<p>Hipótesis específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa • Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa 	<p>Población: La población es de 150 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 251 del distrito de Lampa.</p> <p>Muestra: La muestra esta conformada por 44 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 251 del distrito de Lampa.</p>
---	--	--	--



ANEXO 4: Protocolo de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo. _____

DNI N° _____ madre de mi menor hijo estudiante de la INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 251 - LAMPA declaro haber sido informado/a sobre los objetivos del proyecto titulado: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°251 DEL DISTRITO DE LAMPA, PUNO - 2023 y tener conocimiento del compromiso de confidencialidad y ética firmado por los responsables del equipo de investigación. que garantiza que mi identidad y la de mi menor hijo, así como la información registrada serán mantenidas en reserva. Asimismo, declaro estar informado/a sobre el carácter voluntario de mi participación, que podré interrumpir en cualquier momento sin que ello genere ningún perjuicio. Por lo tanto, accedo a cooperar con el proyecto y a que mis expresiones y la información de mi menor hijo, datos o resultados de pruebas sean registradas para fines de la investigación.

LAMPA- PUNO 2023

FIRMA

DNI:



ANEXO 5: Autorización para la ejecución del proyecto de investigación

**SOLICITO: PERMISO PARA
EJECUCION DE PROYECTO
DE INVESTIGACION**

SEÑORA:
ROSA LUZ JORDAN PILLCO
Directora de la Institución Educativa Inicial N° 251 - LAMPA


Yo Milagros Nery Quisocala Cutipa con DNI N° 71339876, con domicilio En Jr. Sucre N° 158 que está ubicado en la ciudad De Lampa, con teléfono N° 916348644 Email: quisocalacutipa@gmail.com ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que al haber realizado mi proyecto de investigación basada en la Institución Educativa Inicial 251 Lampa, solicito permiso para poder ejecutar dicho proyecto el consiste en la realización de talleres de juegos tradiciones en con el fin de investigar la eficacia que estos talleres tienen en cuanto al desarrollo de la motricidad.


POR LO EXPUESTO:

Pido a usted, señora Directora acceder a mi petición.

LAMPA, 26 DE MAYO DEL 2023



Milagros Nery Quisocala Cutipa
DNI: 71339876


Ministerio de Educación
Lampa
Rosa Luz Jordan Pillco
DIRECTORA (e)
I.E.I. N° 251 - LAMPA

Scanned by TapScanner



ANEXO 6: Constancia de ejecución de proyecto de investigación

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Directora de la institución educativa inicial N° 251 Lampa, Rosa luz Jordan Pillco otorga la presente constancia de ejecución de proyecto a:

Milagros Nery Quisocala Cutipa bachiller en Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del altiplano Puno, quien ha realizado la ejecución de su proyecto de investigación denominado:

“Los juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 251 del distrito de Lampa”, que se realizó durante el primer trimestre académico de dicha institución.

La tesista Milagros Nery Quisocala Cutipa realizó la ejecución de su proyecto de investigación a completa satisfacción y mostró en todo momento eficiencia puntualidad responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la prensa de constancia para fines que el interesado considere conveniente.





ANEXO 7: Talleres de juegos tradicionales

PLANIFICACION DEL DESARROLLO DE LOS TALLERES

SEMANA:01		
DEL 29 DE MAYO AL VIERNES 2 DE JUNIO		
LUNES 29	MIERCOLES	VIERNES
SOCIALIZACION CON NIÑOS	EVALUACION 4 ANOS A	EVALUACION 4 ANOS B
SEMANA:02		
MES DE JUNIO		
LUNES 05	MIERCOLES 7	VIERNES 9
TALLER 01: EL REY PIDE	TALLER 02: LAS SILLAS	TALLER 03: GATO Y EL RATON
SEMANA:01		
LUNES 12	MIERCOLES 14	VIERNES 16
TALLER 04: LOS ABRAZOS	TALLER 05: GALLINITA CIEGA	TALLER 06: RAYUELA
SEMANA:01		
LUNES 19	MIERCOLES 21	VIERNES 23
TALLER 07: LA CARRETILLA	TALLER 08: SALTA SOGA	TALLER 09: ENCANTADOS
SEMANA:01		
LUNES 26	MIERCOLES 28	VIERNES 30
TALLER 10: CARRERA DE SACOS	TALLER 11: LLEVAMOS EL HUEVO	TALLER 12: TELEFONO DESCONPUESTO



SEMANA: MES DE JULIO		
LUNES 03	MIÉRCOLES 05	VIERNES 07
TALLER 13: EL ESPEJO	TALLER 14: LAS PALMAS DE LAS MANOS	TALLER 15: MATAGENTE
SEMANA:01		
LUNES 10	MIÉRCOLES 12	VIERNES 14
TALLER 16: LAS ESCONDIDAS	TALLER 17: LA CUERDA	TALLER 18: SIMON DICE
SEMANA:01		
LUNES 17	MIÉRCOLES 19	VIERNES 21
TALLER 19: EL PANUELO	TALLER 20: CAMINATA SOBRE CINTAS	RECOPIACION DE TALLERES SIMON DICE LA CUERDA FLOJA CAMINATA SOBRE CINTAS


TALLERES DE JUEGOS TRADICIONALES

DATOS INFORMATIVOS

EL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	251 - LAMPA
EDAD	4° AÑO
DIRECTORA	ROSA LUZ JORDAN PILLO
PROFESORA DE AULA	ROSA LUZ JORDAN PILLO
ESTUDIANTE	MILAGROS NERY QUIBOCALA COTIPA
FECHA	45 MINUTOS CADA DÍEF.
DURACIÓN	251 - LAMPA

DESARROLLO DE LOS TALLERES DE JUEGOS TRADICIONALES ESTAN EN BASE AL AREA DE PSICOMOTRICIDAD

APRENDIZAJES ESPERADOS			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia?
PSICOMOTRICIDAD 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	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 • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Los niños logran realizar acciones de juego de manera autónoma y expresa emociones a través de ello; realiza movimientos de coordinación óculo. Manual y óculo. Podal en situaciones de juego.




TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

I. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>EL REY PIDE</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego como una corona.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Los niños y niñas se colocan en un círculo. Primero: uno de los niños elige un número y según ello se elige quien será el rey, y se forman dos equipos.</p>  <p>Segundo: el niño o niña elegido para rey será quien de <u>ordenes</u> a los equipos ya que <u>el</u> es el rey. Tercero: ambos equipos deberán de realizar la actividad u orden que realice el niño o niña que es rey, el equipo que realice no cumpla más ordenes será el equipo ganador.</p> 	<p>Hojas de colores</p> <p>Plumones.</p> <p>Corona.</p>	
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN Ya para culminar los niños y niñas manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

II. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>LAS SILLAS</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO Seguidamente se les presenta los materiales de juego y <u>se les</u> explica en lo que consiste.</p>  <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Los niños y niñas se <u>colocan las</u> sillas en círculo Primero: se coloca la canción, <u>muestras</u> este sonado los niños y niñas deberán de estar bailando y cantando.</p>  <p>Segundo: en cuanto la música pare los niños deberán de sentarse en una de las sillas. Tercero: El niño de que no llegue a sentarse en una de las sillas deberá de salir del juego. Y así se repetirá la ronda hasta que solo queden dos jugadores y será ahí donde se defina el ganador, se <u>volverá a repetir</u> el juego en cuanto acabe.</p>	Sillas. Equipo de sonido.	
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p align="center">EL GATO Y EL RATON</p> <p align="center">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p>	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p align="center">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego como las máscaras tanto de gato y ratón.</p>  <p align="center">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p><u>Los niños y niñas</u> se colocan en un círculo.</p> <p>Primero: uno de los niños elige un número y según eso se comienza a contar para poder elegir al gato y al ratón.</p> 	Mascaras. De gato y raton.	
CIERRE	<p align="center">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

IV. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>LOS ABRAZOS</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO Seguidamente se les presenta la secuencia del juego y en que consiste.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD <u>Los niños y niñas</u> se colocan en un círculo donde se les ira poniendo una música ellos deberán de estar bailando. Primero: la maestra dice fuertemente abrazos y lanza un numero los niños deberán de abrasarse según número que se diga, por ejemplo: Abrazos de tres. Y deberán formar grupo de tres y abrasarse</p>  <p>Segundo: se les recalca las indicaciones y se comienza la cuenta regresiva. Y se da <u>por iniciado</u> el juego los niños cantan y bailan mientras suena la canción los niños que no logren juntar la cantidad para darse el abrasso proceden a sentarse y el juego continua hasta lograr tener un ganador.</p> <p>VERBALIZACIÓN Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que momentos</u> tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 	Hojas de colores Plumones	
CIERRE			

TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

V. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>LA GALLINITA CIEGA</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego como las máscaras de gallinita y una chalina.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD <u>Los niños y niñas</u> se colocan en un círculo. Primero: uno de los niños elige un número y según eso se comienza a contar para poder escoger a quien será la gallinita ciega.</p>  <p>Segundo: se coloca una chalina que tape los ojos a quien será la gallinita ciega. Tercero: la gallinita ciega escoge un número y es la cantidad de vueltas que dará antes de iniciar el juego. La gallinita se encargará de atrapar a sus demás compañeros.</p> <p>VERBALIZACIÓN Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que momentos</u> tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p>	Mascara de gallina Chalina.	
CIERRE			

TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

VI. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p style="text-align: center;">LA RAYUELA</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p>  <p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego de la rayuela.</p> 	<p>Recurso humano</p>	<p>45 min</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los niños y niñas se colocan en una fila para que <u>uno a uno puedan</u> ir pasando por la rayuela.</p> <p>Primero: uno de los niños lanza un papel mojado a una de las casillas del juego y deberá de pasar la rayuela sin pisar donde se encuentra su papelito.</p>  <p>Segundo: una vez culminado procede a pasar el siguiente niño.</p>	<p>Tizas Papeles.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

VII. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p style="text-align: center;">LA CARRETILLA</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p>  <p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta juego y se les da indicaciones sobre <u>como</u> es que trata.</p>	<p>Recurso humano</p>	<p>45 min</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los niños y niñas se colocan en un círculo.</p> <p>Primero: se escoge dos niños uno deberá de estar con las manos en el piso y el otro compañero sostendrá sus pies en el aire y ambos deberán de avanzar hasta llegar <u>ala meta</u></p>   <p>Segundo: se forman dos grupos, en pares.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar los niños y niñas manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

VIII. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;">SALTA SOGA</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego de saltar la sogas.</p>  <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los <u>niños y niñas</u> se colocan en un círculo.</p> <p>Primero: se forman grupos de tres.</p>  <p>Segundo: dos de ellos serán quienes <u>giraran</u> las sogas para que el otro compañero sea quien salte una vez que el equipo falle el otro equipo pasara a jugar.</p>	Sogas.	
CIERRE	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		




TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

IX. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p style="text-align: center;">ENCANTADOS</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	<p>Recurso humano</p>	<p>45 min</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego como un sombrero de hada y una varita mágica para quien sea el encantador.</p>  <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los niños y niñas se colocan en un círculo.</p> <p>Primero: ya sentados escogemos a uno de los niños para que sea quien vaya a encantar.</p> 	<p>Sombrero de mago. Varita.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar los niños y niñas manifiestan lo que les gusto del juego y en que momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué otro juego similar conocen?</p> 		



TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

X. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p align="center">CARRERA DE SACOS</p> <p align="center">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p align="center">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego, se les presenta el saco.</p>  <p align="center">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los niños y niñas se colocan en dos filas.</p> <p>Primero: se forman dos grupos.</p> 	Sacos.	
CIERRE	<p align="center">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar los niños y niñas manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

XII.DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;">TELEFONO DESCONPUERTO</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego del teléfono desconpuerto.</p>  <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los niños y niñas se colocan en una sola fila, la maestra dice una frase al niño que se encuentre al inicio de la fila, el niño deberá de repetir la frase al oído del siguiente niño y de esta manera la frase deberá de llegar al otro extremo de la fila.</p> <p>El ultimo niño a quien le lega la frase deberá decirlo en voz alta y juntos compararemos la frase el inicio y del final para finalmente comprobar si es la misma frase o se modificó.</p>		
CIERRE	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar los niños y niñas manifiestan lo que les gusto del juego y en que momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué otro juego similar conocen?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE Nº 13

XIII. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>EL ESPEJO</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO Seguidamente se les presenta el juego se les explica en que consiste.</p>  <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Primero la maestra se coloca al frente de los niños y comienza a realizar movimientos que los niños deben de imitar, el juego consiste en que la maestra confunda un poco a los niños diciendo me toco la cabeza y la realidad se toque la nariz los niños deberán de seguir el movimiento y no lo que la muestra dice.</p> <p>VERBALIZACIÓN Ya para culminar los niños y niñas manifiestan lo que les gusto del juego y en que momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué otro juego similar conocen?</p>		
CIERRE			

TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

XIV. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p align="center">LAS PALMAS DE LA MANO</p> <p align="center">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p>  <p align="center">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Se les presenta a los niños el juego y sobre lo que consiste.</p> <p align="center">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Primero se les enseña las canciones que deberán de cantar mientras realizan el juego.</p> <p>Los niños se colocan en pares y empiezan con el juego ambos niños deberán de jugar diferentes canciones con las palmas de la mano.</p>	Recurso humano	45 min
DESARROLLO			
CIERRE	<p align="center">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

XV. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p style="text-align: center;">MATAGENTE</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p>  <p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego y se les presenta la pelota y se comienza a explicar el juego.</p> 	<p>Recurso humano</p> <p>Balones.</p>	<p>45 min</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p><u>Los niños y niñas</u> se colocan en una fila y dos niños a los extremos de esta fila.</p> <p>El juego consiste en que ambos niños lancen la pelota de extremo a extremos los niños que se encuentran en medio deberán de esquivar la pelota a los niños que les toque la pelota deberán de retirarse y esperar a que culmine el juego para que vuelvan a comenzar.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		


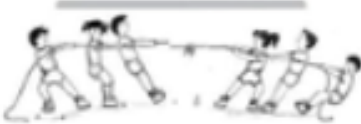

TALLER DE APRENDIZAJE N° 16

XVI. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p align="center">LAS ESCONDIDAS</p> <p align="center">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p align="center">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta el juego y se les explica en lo que consiste.</p> <p align="center">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los <u>niños y niñas</u> se colocan en un círculo.</p> <p>Primero: eligiendo un numero al, azar se escoge a quien será el que realice la cuenta.</p>  <p>Segundo: el niño elegido deberá de contar los números durante un minuto. Mientras tanto el resto de los niños deberán de esconderse.</p> <p>Una vez que termine el minuto el niño deberá de comenzar a buscar al resto de sus compañeros que están escondidos.</p> <p align="center">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar los <u>niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p>		
CIERRE	<p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		

TALLER DE APRENDIZAJE N° 17

XVII.DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;">LA CUERDA</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales del juego de la soga en este caso se presenta la soga.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p><u>Los niños y niñas</u> se colocan en un círculo.</p> <p>Primero: la maestra realiza dos equipos dependiendo del tamaño y considerando edades los niños para que ambos equipos estén parejos</p> <p>Segundo: ya formado los equipos de les recalca las reglas del juego y comienza la cuenta regresiva</p> <p>Tercero: ambos equipos deberán de jalar la soga para su lado y lograr que el equipo contrario pase la línea marcada. El equipo que sea jalado pasando la línea será el equipo perdedor.</p> 	Cuerdas.	
CIERRE	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		



TALLER DE APRENDIZAJE N° 18

XVIII. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>SIMON DICE</p> <p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego como las máscaras tanto de gato y ratón.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Los niños y niñas deberán de elegir a un niño quien será simón, y de esta forma el niño que sea elegido deberá de dar órdenes a los demás niños.</p> <p>El resto de <u>niños</u> deberán de obedecer las órdenes del niño que es simón.</p> <p>Las órdenes pueden incluir traer cosas imitar sonidos u otros.</p> <p>VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 		
CIERRE			

TALLER DE APRENDIZAJE N° 19

XIX. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p style="text-align: center;">EL PAÑUELO</p> <p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p>  <p style="text-align: center;">PRESENTACION DEL JUEGO</p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales con los que se realizara el juego del pañuelo.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>La persona con el pañuelo dirá en voz Page 2 alta un número, y entonces, el miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo de vuelta al lugar en el que estaba. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante sin punto.</p> 	<p>Recurso humano</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Plumones</p>	<p>45 min</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Ya para culminar <u>los niños, y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Qué <u>otro juego similar conocen?</u></p> 		
<p>CIERRE</p>			

TALLER DE APRENDIZAJE N° 20

XX. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>CAMINATA SOBRE CINTAS</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Se realiza la asamblea los niños se sientan en media luna y recordamos los acuerdos que se tiene antes de iniciar el juego</p> 	Recurso humano	45 min
DESARROLLO	<p>PRESENTACION DEL JUEGO Seguidamente se les presenta los materiales del juego como las cintas.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Se coloca una serie de circuitos donde incluyen <u>una caminata</u> sobre las, cintas, los niños deberán de pasar sobre la cinta caminando con un pie delante del otro en este juego se pone a prueba su equilibrio. Todos los niños deberán de pasar por el circuito.</p> <p>VERBALIZACIÓN Ya para culminar <u>los niños y niñas</u> manifiestan lo que les gusto del juego y en <u>que</u> momentos tuvieron dificultad.</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué <u>otro juego similar conocen</u>?</p> 	Soga Cinta maskit	
CIERRE			

ANEXO 8: Talleres de juegos tradicionales



LEYENDA

Se puede observar a los niños y niñas en el juego tradicional el Rey manda, en donde se realizaron algunos ejercicios de coordinación.



LEYENDA

Se puede observar a los niños y niñas jugar al gato y al ratón, desarrollando su capacidad de correr y equilibrar sus movimientos.

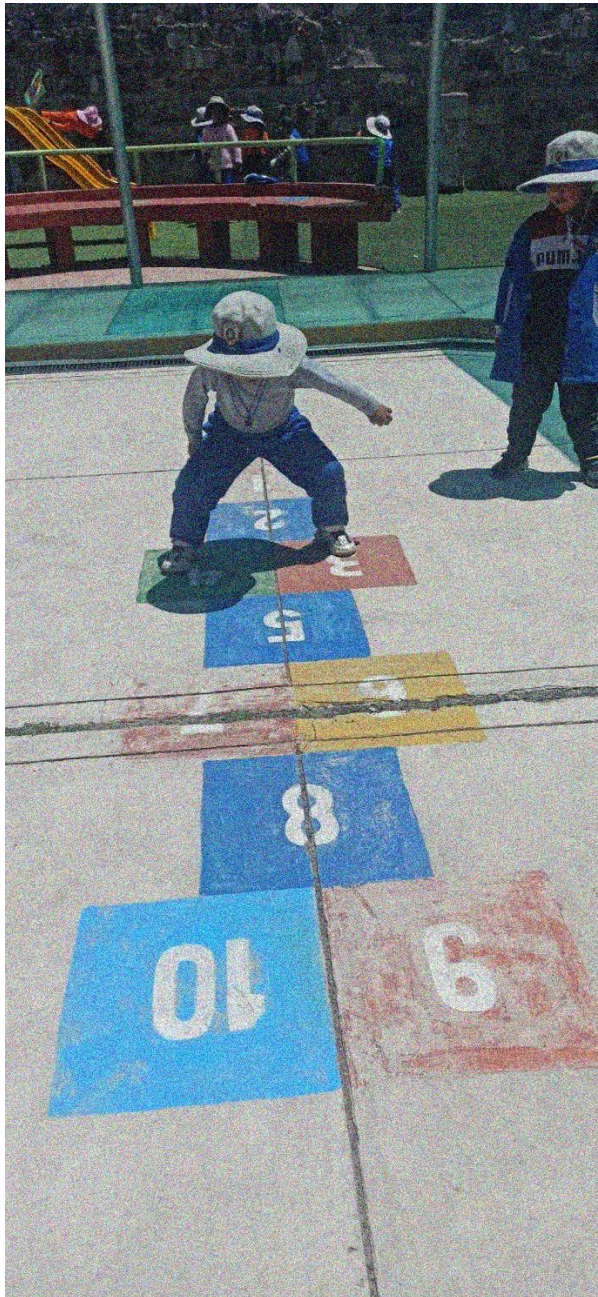


LEYENDA

Se puede observar a los niños y niñas jugar a saltar en sacos, desarrollando su habilidad en la velocidad, coordinación y equilibrio, asimismo, valorando uno de los juegos tradicionales del Distrito de

Lampa.

115



LEYENDA

Se puede observar a los niños y niñas jugar un juego tradicional llamado LOS TEJITOS, donde los niños demostraron sus habilidades en el equilibrio, puesto que había lugares donde saltaron con un pie.



LEYENDA

Se puede observar a los niños y niñas jugar un juego tradicional llamado MATA GENTE, donde se muestra el desarrollo de habilidades de coordinación de movimientos.



ANEXO 9: Enlace de videos de la ejecucion de los talleres

<https://www.youtube.com/watch?v=zmhxdOpQYTc>



ANEXO 10: Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Milagros Nery Quisocola Cutipa
identificado con DNI 71339876 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" Los juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 251 del distrito de Lampa "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 27 de Junio del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 11: Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Milagros Nery Quisacola Cutipa identificado con DNI 71339876 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ Los Juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 251 del distrito de Lampa. ”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 27 de Junio del 20 24

FIRMA (obligatoria)



Huella