

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL,
MOQUEGUA, PERÚ, 2025**

TESIS PRESENTADA POR:

ROJAS TORRES, Agustina Mary

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-3996-3475>

VILLALTA APAZA , Helly Rosario

Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-8696-5952>

ASESORA:

Lic. MURILLO VELASQUEZ, Maria Esther

Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-0000-0560>

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Desarrollo socioemocional y físico en primera infancia

MOQUEGUA – PERÚ

2026

JURADO DICTAMINADOR

TESIS: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, PERÚ, 2025.


PRESIDENTE :


Mg. Efrain Justo Choque Alanoca

SECRETARIA :


Prof. Ana Maria Catherine Cahuana Colana

VOCAL :


Mg. Edith Ynes Quispe Gallegos

Moquegua, Enero del 2026

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios por guiarnos y darnos la fortaleza para culminar esta tesis. A la Institución Educativa Inicial que nos brindó los accesos para aplicar el instrumento de investigación, a sus directivos, a docentes y, especialmente, a los niños, por abrirnos sus puertas y colaborar activamente, haciendo posible esta investigación.

Expresamos nuestra profunda gratitud a nuestra asesora, por su invaluable apoyo, paciencia y orientación durante todo el proceso de tesis. Su experiencia y conocimientos fueron esenciales para el éxito de este trabajo

DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis, fruto de nuestro esfuerzo y perseverancia, en primer lugar a Dios, por ser la luz que ilumina nuestro camino y la fuente de nuestra fortaleza. A nuestras queridas familias, por su amor incondicional, su apoyo constante y su fe inquebrantable en nosotras. Sus sacrificios y palabras de aliento fueron nuestra mayor motivación.

A los niños y niñas de la educación inicial, que con su inocencia y alegría nos recuerdan cada día el propósito de nuestra labor. Esta investigación es un tributo a su potencial ilimitado y a la importancia de un desarrollo pleno

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA**



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES

Yo, **Rojas Torres, Agustina Mary y Villalta Apaza, Helly Rosario** bachilleres del programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera, declaramos bajo juramento que toda la información que acompañan la presente tesis titulada: **"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, PERÚ, 2025"**, es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la presente tesis:

- No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
- No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPP Mercedes Cabello de Carbonera.

Rojas Torres, Agustina Mary
DNI : 44481171



Villalta Apaza, Helly Rosario
DNI : 75945888



ÍNDICE

JURADO DICTAMINADOR	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DEDICATORIA.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	3
1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Formulación del Problema	4
1.2.1 Interrogante General	4
1.2.2 Interrogantes Específicas	4
1.3 Formulación de Objetivos	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Formulación de Hipótesis.....	5
1.4.1 Hipótesis General.....	5
1.4.2 Hipótesis Específicas	5
1.5 Justificación e Importancia.....	5
1.6 Limitaciones del Estudio	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Antecedentes del Estudio	8
2.2 Bases Teóricas - Científicas	11

2.2.1 Juegos Tradicionales.....	11
2.2.2 Clasificación de los Juegos Tradicionales	11
2.2.3 Características de los Juegos Tradicionales en la Educación Inicial.....	15
2.2.4 Importancia de los Juegos Tradicionales.....	15
2.2.5 Tipos de Juegos Tradicionales	15
2.2.6 Los Juegos Tradicionales según diversos autores	16
2.2.7 La Psicomotricidad	16
2.2.8 Características de la Psicomotricidad.....	16
2.2.9 Importancia de la Psicomotricidad.....	17
2.2.10 Aspectos en la Evaluación de la Psicomotricidad en niños.....	17
2.2.11 Área de Psicomotricidad según el Programa Curricular de Educación Inicial	17
2.2.12 Dimensiones de la Psicomotricidad en el Desarrollo Infantil.....	18
2.3 Definición de Términos Básicos.....	19
2.3.1 Juegos Tradicionales.....	19
2.3.2 Psicomotricidad	19
2.3.3 Nivel Inicial	19
CAPÍTULO III	20
METODOLOGÍA.....	20
3.1 Tipo de Investigación	20
3.2 Diseño de Investigación	20
3.3 Población y Muestra	20
3.3.1 Población	20
3.3.2 Muestra	21
3.4 Variables de Estudio.....	21
3.4.1 Variable Independiente.....	21
3.4.2 Variable Dependiente	21
3.4.3 Variables intervinientes	22
3.4.4 Operacionalización de Variables	23
3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	25

3.5.1 Técnica.....	25
3.5.2 Instrumento	25
3.5.3 Aspectos de Validez.....	25
3.5.4 Confiabilidad.....	25
3.6 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.....	26
CAPÍTULO IV.....	27
PROGRAMA EXPERIMENTAL.....	27
4.1 Descripción del Programa.....	27
4.2 Objetivos del Programa.....	27
4.3 Cronograma de Aplicación.....	27
4.4 Cuadro de Competencias y Capacidades	28
4.5 Ruta de Actividades.....	29
4.6 Unidades Didácticas	30
CAPÍTULO V.....	63
RESULTADOS DEL ESTUDIO	63
5.1 Presentación de los Resultados.....	63
5.1.1 Resultados de la Variable Dependiente Desarrollo de la Psicomotricidad	63
5.1.2 Resultados por dimensiones del Desarrollo de la Psicomotricidad	64
5.2 Contrastación de Hipótesis	68
5.2.1 Comprobación de Hipótesis General	69
5.2.2 Comprobación de Hipótesis Específicas.....	70
5.3 Discusión	75
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	77
6.1 Conclusiones	77
6.2 Sugerencias.....	78
REFERENCIAS.....	79
ANEXOS.....	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de niños y niñas de la IEI N° 252	21
Tabla 2 Operacionalización de las Variables Juegos Tradicionales y Psicomotricidad.....	23
Tabla 3 Cronograma de Aplicación	27
Tabla 4 Competencias y Capacidades desarrolladas.....	28
Tabla 5 Ruta de Actividades Desarrolladas.....	29
Tabla 6 Resultados por categorías del Pretest y Postest del desarrollo de la Psicomotricidad	63
Tabla 7 Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Coordinación.....	64
Tabla 8 Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Lenguaje	66
Tabla 9 Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Motricidad	67
Tabla 10 Prueba de normalidad para la variable independiente y dependiente.....	68
Tabla 11 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis General.....	69
Tabla 12 Resultados de la Hipótesis General	69
Tabla 13 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis Específica 1	71
Tabla 14 Resultados de la Hipótesis Específica 1	71
Tabla 15 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis Específica 2	72
Tabla 16 Resultados de la Hipótesis Específica 2.....	72
Tabla 17 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis Específica 3	74
Tabla 18 Resultados de la Hipótesis Específica 3.....	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados por categorías del Pretest y Postest del desarrollo de la Psicomotricidad	64
Figura 2 Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Coordinación	65
Figura 3 Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Lenguaje	66
Figura 4 Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Motricidad.....	67
Figura 5 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis General.....	70
Figura 6 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis Específica 1	71
Figura 7 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis Específica 2.....	73
Figura 8 Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis Específica 3.....	74

RESUMEN

La presente investigación, titulada Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025, tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la aplicación de un programa basado en juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad.

El estudio se enmarcó en el tipo de investigación aplicada, con un diseño pre-experimental de enfoque cuantitativo. Se trabajó con una muestra no probabilística de 13 estudiantes de nivel inicial. Para la recolección de datos, se aplicó el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) en mediciones Pretest y Postest. La hipótesis se contrastó mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, justificada por la ausencia de normalidad en el Pretest.

Los resultados descriptivos mostraron una mejora generalizada tras la intervención, destacando la eliminación total de la categoría Retraso en la variable psicomotricidad. El análisis inferencial confirmó que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo global de la psicomotricidad ($p=0.008$). Al analizar las dimensiones, se encontró también una influencia significativa en Lenguaje ($p=0.048$) y Motricidad ($p=0.026$), siendo esta última la de mayor impacto. Sin embargo, la dimensión Coordinación no alcanzó el umbral de significancia estadística ($p=0.068$).

Se concluye que los juegos tradicionales constituyen una herramienta pedagógica efectiva para potenciar el desarrollo psicomotor en la educación inicial, siendo especialmente eficientes en la estimulación de las habilidades motrices y lingüísticas de los niños.

Palabras Clave: Juegos Tradicionales, Psicomotricidad, Coordinación, Lenguaje, Motricidad, Educación Inicial.

ABSTRACT

The present investigation, titled Traditional Games for Developing Psychomotor Development in Students of an Initial Education Institution, Moquegua, Peru, 2025, had as its main objective to determine the influence of implementing a traditional games program on psychomotor development.

The study was framed as applied research with a quantitative quasi-experimental design. A non-probabilistic sample of 13 preschool students was used. The Test of Psychomotor Development (TEPSI) was applied in Pretest and Posttest measurements for data collection. The hypothesis was tested using the non-parametric Wilcoxon Signed-Ranks Test, justified by the absence of normality in the Pretest data.

Descriptive results showed a generalized improvement after the intervention, notably the total elimination of the "Retraso" (Delay) category in the overall psychomotor variable. The inferential analysis confirmed that traditional games significantly influence overall psychomotor development ($p=0.008$). Analyzing the dimensions, a significant influence was also found in Language ($p=0.048$) and Motricity/Motor Skills ($p=0.026$), the latter having the greatest impact. However, the Coordination dimension did not reach the threshold of statistical significance ($p=0.068$).

It is concluded that traditional games constitute an effective pedagogical tool for enhancing psychomotor development in initial education, being particularly efficient in stimulating children's motor and linguistic skills.

Keywords: Traditional Games, Psychomotor Development, Coordination, Language, Motor Skills, Preschool Education.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, surge de la necesidad de fortalecer el desarrollo integral en la primera infancia. En el contexto educativo actual, a menudo se privilegian enfoques cognitivos, dejando en segundo plano la importancia del movimiento y la interacción lúdica para el desarrollo psicomotor. Los juegos tradicionales, legados de nuestra cultura, representan una herramienta valiosa y accesible que no solo fomenta la actividad física, sino que también promueve habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales.

Este estudio busca demostrar la efectividad de un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación, lenguaje, motricidad y otras destrezas psicomotoras en niños de educación inicial. Se espera que los resultados no solo contribuyan al conocimiento científico, sino que también sirvan como un recurso práctico para docentes y padres de familia, promoviendo una metodología de enseñanza más dinámica y contextualizada. El documento se estructura en cinco capítulos que detallan el proceso de investigación, desde el planteamiento del problema hasta el análisis de los resultados.

El Capítulo I: Planteamiento del Problema establece la problemática a abordar, formulando las preguntas de investigación y definiendo los objetivos generales y específicos. Además, se presenta la hipótesis, que postula la relación positiva entre la aplicación del programa de juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor. Finalmente, se justifica la relevancia del estudio desde perspectivas teórica, práctica y social.

El Capítulo II: Marco Teórico se dedica a la revisión de literatura especializada. Se definen los conceptos clave como psicomotricidad, sus dimensiones y los juegos tradicionales, sustentando teóricamente la investigación. También se incluyen los antecedentes de estudios similares que respaldan la viabilidad y la importancia del trabajo.

El Capítulo III: Metodología de la Investigación detalla el diseño del estudio, que es de tipo pre experimental. Se especifica la población y muestra de la investigación, así como las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, garantizando la rigurosidad científica del proceso.

El Capítulo IV: Programa Experimental describe la intervención propuesta. Aquí se presenta el cronograma de ejecución, las sesiones de aprendizaje detalladas y la ruta de actividades que se siguieron para aplicar el programa de juegos tradicionales en los estudiantes, conformando el núcleo de la investigación.

Finalmente, el Capítulo V: Resultados y Discusión presenta el análisis estadístico de los datos obtenidos. Se realiza la contrastación de la hipótesis para validar los hallazgos. La discusión

interpreta los resultados, los compara con la teoría y estudios previos, y extrae las conclusiones más relevantes de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Planteamiento del Problema

El desarrollo de la psicomotricidad en la primera infancia se ha convertido en un tema crucial para las políticas educativas. Existe un consenso creciente de que la falta de actividades lúdicas y motrices adecuadas en la etapa inicial de la educación conduce a deficiencias en el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. Los cambios en el estilo de vida de los niños, influenciados por la globalización y el uso generalizado de la tecnología, han reducido drásticamente el tiempo que dedican al juego libre y la exploración.

En este contexto, la investigación ha señalado la eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad. Por ejemplo, en un estudio publicado en la revista *Frontiers in Psychology*, se concluye que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva y significativa en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños. Melián-Correa et al. (2022) argumentan que la integración de estos juegos en los programas de desarrollo motor no solo beneficia las habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, sino que también contribuye a la preservación de la diversidad cultural.

En el contexto nacional, el desarrollo psicomotor en la primera infancia es una preocupación constante, ya que constituye la base para aprendizajes posteriores, tanto a nivel físico como cognitivo y socioemocional. Según el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (MIDIS, 2019), existen brechas significativas en la atención del desarrollo infantil temprano, especialmente en zonas alejadas o con limitados recursos, lo cual impacta directamente en el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas en los niños de educación inicial. Esta situación limita su autonomía, coordinación y equilibrio, fundamentales para su desenvolvimiento futuro.

El Censo Escolar 2023 reportado por el MINEDU reveló que un porcentaje importante de instituciones educativas del nivel inicial carece de recursos adecuados, materiales y propuestas pedagógicas pertinentes para estimular la psicomotricidad en sus estudiantes, señalando que un 37.4% de docentes manifiestan limitaciones en la implementación de actividades lúdicas orientadas al desarrollo motor (MINEDU, 2023). Esta situación refleja una debilidad estructural en la práctica pedagógica cotidiana, donde se priorizan actividades académicas en detrimento del juego y la actividad corporal, pese a que la Ley General de Educación (Ley N.º 28044) reconoce el juego como un eje fundamental en el aprendizaje de los niños menores de 6 años.

Durante una evaluación previa realizada en la Institución Educativa de nivel inicial de Moquegua, se identificaron dificultades notorias en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

de los niños de 5 años. Mediante la observación directa y la aplicación de listas de cotejo, se evidenció que un número significativo de estudiantes presentaba limitaciones en su coordinación motriz, equilibrio dinámico y control postural. Por ejemplo, muchos de ellos mostraban dificultad para ejecutar actividades como saltar con ambos pies, lanzar objetos con precisión o desplazarse siguiendo un patrón rítmico. Esta situación está directamente relacionada con la escasa implementación de estrategias pedagógicas lúdicas, como los juegos tradicionales, que estimulen de manera natural y significativa las habilidades motrices.

Diversos estudios señalan que el juego tradicional es una herramienta pedagógica valiosa para promover el desarrollo psicomotor en la infancia. Según Delval (2002), el juego tradicional no solo fortalece las capacidades físicas, sino también contribuye al desarrollo emocional, social y cognitivo del niño, al ser una actividad culturalmente enraizada que promueve la interacción y el movimiento. Asimismo, Bernate (2021) destacan que la incorporación de juegos tradicionales en la planificación docente mejora significativamente la coordinación, lateralidad y el equilibrio en niños de 4 y 5 años.

En este contexto, surge la necesidad de proponer una estrategia pedagógica basada en la aplicación de juegos tradicionales como medio para favorecer el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial investigada. Se busca, así, rescatar prácticas culturales significativas y adaptarlas al entorno educativo, en beneficio del desarrollo integral de los estudiantes del nivel inicial.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Interrogante General

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025?

1.2.2 Interrogantes Específicas

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025?

1.3 Formulación de Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025

1.4 Formulación de Hipótesis

1.4.1 Hipótesis General

- Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025

1.4.2 Hipótesis Específicas

- Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025
- Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025
- Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025

1.5 Justificación e Importancia

La presente investigación se justifica por la necesidad de fortalecer el desarrollo psicomotor en la primera infancia a través de estrategias pedagógicas lúdicas y culturalmente significativas como los juegos tradicionales. Este estudio cobra relevancia al enfocarse en niños de 5 años, etapa en la cual las habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales se encuentran en pleno proceso de consolidación y requieren de estímulos adecuados para su óptimo desarrollo.

Considerando el enfoque teórico, diversos estudios sustentan la importancia del juego como medio natural de aprendizaje en los niños. Piaget (2016) afirmaba que el juego permite al niño asimilar la realidad, estimular su pensamiento y fortalecer su estructura cognitiva. Por su parte, Vygotsky (2012) sostenía que el juego constituye una herramienta clave para el desarrollo de funciones psicológicas superiores, como el lenguaje, la atención y la autorregulación. En ese sentido, los juegos tradicionales no solo conservan elementos culturales valiosos, sino que promueven el desarrollo psicomotor mediante actividades que combinan movimiento, interacción social y pensamiento simbólico (Delval, 2002).

La presente investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con diseño pre experimental, lo que permite evaluar los efectos concretos de una intervención educativa basada en juegos tradicionales sobre el desarrollo psicomotor. Esta elección metodológica se justifica en la necesidad de comprobar empíricamente el impacto de las estrategias lúdicas, a al grupo experimental, utilizando pruebas pre y post. Como señalan Hernández et al. (2014) los diseños pre experimentales permiten establecer relaciones causales en contextos educativos reales, donde no siempre es posible una asignación aleatoria de los participantes. En el plano práctico, este estudio contribuye con evidencia útil para docentes del nivel inicial, brindándoles una alternativa pedagógica accesible y eficaz que aprovecha los juegos tradicionales como medio de intervención. Los hallazgos pueden ser aplicados directamente en las aulas para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños, especialmente en zonas rurales o de escasos recursos donde el acceso a materiales didácticos modernos puede ser limitado. Como indica el MINEDU (2019), los juegos tradicionales fomentan la creatividad, la coordinación, la socialización y la identidad cultural, por lo que su implementación en el aula resulta altamente beneficiosa para el desarrollo integral del niño. Legalmente, la investigación se sustenta en normativas nacionales e internacionales que promueven el juego como derecho fundamental de la niñez. La Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 2006) reconoce el derecho del niño al descanso y al juego, y a participar libremente en actividades recreativas. Asimismo, la Ley General de Educación N.º 28044 del Perú establece que el nivel inicial tiene como finalidad garantizar el desarrollo integral de los niños menores de seis años, siendo el juego un eje fundamental en este proceso.

1.6 Limitaciones del Estudio

La presente tesis sobre el uso de juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad se encuentra delimitado por dos factores principales. En primer lugar, existe una limitación de la edad de los participantes. Esta investigación está enfocada y se aplica únicamente a los niños de 5 años (el aula de mayor edad del nivel inicial) de la institución educativa seleccionada. Por lo tanto, los resultados y las conclusiones sobre la efectividad de los juegos tradicionales no pueden ser aplicados directamente o generalizados a niños más pequeños (3 o 4 años) ni

a estudiantes de primaria. Además, la aplicación se restringe a la institución educativa de nivel inicial seleccionada, limitando la generalización a otros contextos culturales o geográficos.

En segundo lugar, se debe considerar la limitación por inasistencia de los niños. El objetivo del programa es que los niños practiquen los juegos tradicionales de forma constante para que su psicomotricidad mejore. Sin embargo, los niños de 5 años pueden faltar con frecuencia a clases (por salud o motivos familiares), lo que significa que algunos participantes podrían no recibir el programa completo de actividades. Esta falta de exposición total a los juegos puede influir en la forma en que medimos el desarrollo de la psicomotricidad, por lo que este factor es crucial al evaluar el impacto real del programa en el grupo estudiado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Estudio

La investigación presenta los siguientes antecedentes internacionales:

Bravo & Pinargote (2024) en su artículo de investigación tuvieron como objetivo general diseñar una estrategia lúdica basada en juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del subnivel II de la Unidad Educativa Fiscal Lodana, ubicada en el cantón Santa Ana, Ecuador. Se trató de una investigación de tipo descriptiva, con enfoque metodológico mixto (cuantitativo y cualitativo), diseño no experimental y corte transversal. Como instrumentos se emplearon el Test of Gross Motor Development, Second Edition (TGMD-2), entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes y encuestas aplicadas a padres de familia. La población estuvo compuesta por 39 niños de los cuales se seleccionó intencionalmente una muestra de 19 niños entre 4 y 5 años. Los resultados mostraron deficiencias en las habilidades motoras gruesas, especialmente en el control de objetos, y una práctica poco sistemática de juegos tradicionales en el aula. Las niñas presentaron mejores habilidades locomotoras, mientras que los niños mostraron ligeramente mejor control de objetos. Los padres y docentes valoraron positivamente la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica. En este contexto, la propuesta resultante fue una estrategia lúdica sistematizada, fundamentada en teorías del desarrollo infantil y alineada con el currículo nacional, que promueve una educación más integral. La importancia de este estudio radica en que demuestra el potencial de los juegos tradicionales no solo para mejorar habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio y la agilidad, sino también para fortalecer dimensiones cognitivas, socioemocionales y culturales en la educación inicial.

Moreta & Pasto (2022) presentaron la tesis para obtener el título profesional de licenciadas en ciencias de la educación inicial teniendo el objetivo general de establecer cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de dicho nivel educativo. La investigación se caracterizó por un enfoque mixto, tanto cuantitativo como cualitativo, y empleó métodos inductivo-deductivo, analítico-sintético y estadístico. Los instrumentos utilizados fueron encuestas aplicadas a docentes y fichas de observación dirigidas a 25 niños de 4 a 5 años, junto a 4 docentes de la Unidad Educativa. Los resultados revelaron que una parte significativa de los niños presentaba dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido principalmente a la escasa implementación de juegos tradicionales en las actividades pedagógicas. Asimismo, se evidenció la falta de una guía didáctica sistemática por parte del personal docente. A raíz de estos hallazgos, se diseñó una propuesta de guía de actividades con juegos tradicionales que busca fortalecer el desarrollo

motor grueso, al tiempo que rescata elementos culturales propios del contexto ecuatoriano. La importancia de este estudio radica en su aporte a una educación más integral y contextualizada, al promover el uso de herramientas lúdicas que no solo favorecen la coordinación, el equilibrio y la agilidad física, sino también el desarrollo emocional, social y cultural de los niños.

Torres (2016) en su investigación tuvo como objetivo general determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años. Se trató de una investigación con enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), con apoyo en el método empírico y una base documental-bibliográfica. El instrumento principal utilizado fue una ficha de observación aplicada a los niños del centro educativo. La población estuvo conformada por los estudiantes del nivel inicial del Centro Educativo N° 1 del Ministerio de Educación. Los resultados evidenciaron un bajo desarrollo psicomotriz en la mayoría de los niños, debido en parte a la escasa implementación de juegos tradicionales, el sedentarismo infantil y la falta de espacios recreativos adecuados. A partir de estos hallazgos, se propuso una guía de juegos tradicionales ecuatorianos que busca recuperar prácticas lúdicas autóctonas con un enfoque pedagógico, permitiendo a los docentes estimular el desarrollo físico, emocional y social de los niños. La importancia del estudio radica en su aporte al rescate del patrimonio cultural intangible y su utilidad como herramienta educativa que promueve una formación integral, creativa y significativa en los primeros años de vida escolar.

Asimismo, los antecedentes nacionales son:

Quispe & Condori (2022) en su tesis para obtener el título de licenciadas en educación inicial tuvieron como objetivo general fue evidenciar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de cinco años. La investigación fue de tipo aplicada, con un diseño preexperimental, y se llevó a cabo aplicando una intervención pedagógica en un grupo experimental y un grupo control. La población estuvo conformada por 40 estudiantes de cinco años de la sección única de la I.E.I. N.º 903 Quico Grande, quienes participaron en actividades con juegos tradicionales. Se utilizó como instrumento principal una ficha de observación, que permitió evaluar las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, antes y después de la intervención. Los resultados revelaron que, tras la aplicación del programa de juegos tradicionales, el grupo experimental mostró mejoras significativas: en coordinación, el 85% de los niños alcanzaron un nivel adecuado; en lenguaje, el 70% mejoró sus habilidades comunicativas; y en motricidad, el 90% logró desarrollar movimientos marcados y definidos. Estos resultados fueron confirmados mediante la prueba estadística T-Student, la cual arrojó valores altamente significativos ($p < 0.05$) en todas las dimensiones evaluadas. La importancia de esta investigación radica en que demuestra empíricamente la eficacia de los juegos tradicionales como herramienta didáctica para potenciar el desarrollo psicomotor en la

educación inicial, promoviendo no solo habilidades físicas, sino también sociales, cognitivas y comunicativas en los niños.

Pimentel (2021) planteó como objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel preescolar. Este trabajo corresponde a una investigación de tipo básica, con enfoque cualitativo y diseño de revisión sistemática, en la cual se seleccionaron y analizaron 20 artículos científicos provenientes de bibliotecas virtuales, utilizando el software Mendeley y técnicas como fichas de registro, bitácoras y matrices de categorización para sistematizar la información. La población de estudio estuvo conformada por investigaciones previas relacionadas al tema, seleccionadas en un rango de tiempo del 2016 al 2020. Como instrumento, se utilizó una ficha de análisis documental para extraer y organizar los datos relevantes. Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad, especialmente en las áreas de coordinación, equilibrio, lateralidad y motricidad gruesa y fina, aspectos fundamentales para el aprendizaje escolar, como la lectura y la escritura. La importancia de esta investigación radica en la recopilación y validación científica del uso de juegos tradicionales como estrategia educativa eficaz, resaltando su valor no solo en el desarrollo motor, sino también en la formación integral del niño, incluyendo su dimensión emocional, cognitiva y social. Además, se concluyó que la incorporación sistemática de estas prácticas en el aula permite una enseñanza más significativa, conectada con la cultura y el entorno del niño.

Guzman & Huamaní (2016) plantearon como objetivo general determinar en qué medida los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad en niños de cinco años. El estudio se enmarcó dentro del tipo de investigación aplicada, con un diseño cuasi experimental, pues se implementó una propuesta pedagógica basada en juegos tradicionales para observar sus efectos sobre la motricidad infantil. Para la recolección de datos, las autoras utilizaron como instrumento una lista de cotejo, que permitió evaluar aspectos del desarrollo psicomotor antes y después de la intervención. La población estuvo conformada por los estudiantes de cinco años de la mencionada institución educativa, con quienes se aplicó la propuesta durante el periodo de intervención.

Los resultados obtenidos mostraron una mejora significativa en la coordinación motora gruesa, el equilibrio, la lateralidad y el esquema corporal de los niños. Los estudiantes evidenciaron un mayor control de sus movimientos y una participación activa en las actividades lúdicas, reflejo de un desarrollo psicomotor más integral. Asimismo, se observó un incremento en su motivación, interacción social y confianza en sí mismos. La importancia de este estudio radica en que valida el uso de los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el desarrollo psicomotor en la educación inicial. Además,

destaca el valor cultural de estas prácticas, fomentando su rescate y aplicación en contextos escolares como una estrategia significativa, lúdica y accesible para promover el aprendizaje integral de los niños.

2.2 Bases Teóricas - Científicas

2.2.1 Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una comunidad y forman parte del patrimonio cultural de los pueblos. Estos juegos, generalmente colectivos y sin necesidad de materiales sofisticados, se caracterizan por su espontaneidad, sencillez, sentido de pertenencia cultural y valor educativo. Según Sonllewa (2016) los juegos tradicionales son expresiones culturales que reflejan la identidad y las costumbres de una sociedad, y que se mantienen vivos gracias a la práctica continua de niños y adultos en espacios recreativos. Por su parte, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2019) los define como herramientas pedagógicas que fortalecen el desarrollo integral del niño mediante el movimiento, la socialización y la creatividad, además de rescatar valores culturales locales.

2.2.2 Clasificación de los Juegos Tradicionales

El juego tradicional, como elemento cultural y pedagógico, ha sido objeto de diversas clasificaciones por parte de académicos en el ámbito de la Educación Física y la psicomotricidad. Estas categorizaciones buscan ordenar y comprender mejor sus características y propósitos.

Una de las clasificaciones más relevantes es la que propone García (1974), la cual agrupa los juegos por su naturaleza motriz, incluyendo categorías como:

- Juegos Atlético y de Fuerza: Enfocados en la superación de marcas, como carreras, saltos y ejercicios de fuerza.
- Juegos de Puntería: Aquellos donde el objetivo es lanzar objetos con precisión hacia una diana o blanco, como los bolos o la rana.
- Juegos de Pelota: Que utilizan una pelota como elemento principal para su desarrollo, incluyendo los juegos con la mano o con herramientas.
- Juegos de Lucha: Que implican un contacto físico directo, como la sogu o el pulso.

Por otro lado, Blázquez (1986) ofrece una clasificación más detallada centrada en el tipo de habilidades motoras que se desarrollan, distinguiendo juegos de marcha, carrera, salto, lucha y equilibrio, entre otros. En la actualidad, estas clasificaciones se han adaptado para reflejar el valor pedagógico del juego, considerándolo una herramienta para el desarrollo integral del niño, más allá de la mera actividad física.

La clasificación de los juegos tradicionales se basa en los principios de la Psicomotricidad y la Praxiología Motriz, una disciplina que estudia la lógica interna de la acción deportiva. El teórico francés Pierre Parlebas es un referente clave en este campo. Parlebas (2008) propone clasificar los juegos no solo por su forma, sino por su lógica interna, es decir, por el tipo de relaciones que se establecen entre los participantes y el entorno (presencia de compañeros, adversarios, incertidumbre, etc.). Esta perspectiva teórica justifica por qué los juegos de tu lista, aunque diferentes en su forma, pueden agruparse en categorías que desarrollan habilidades psicomotoras similares, ya que su estructura interna y sus objetivos motrices son afines.

Los juegos tradicionales tienen un aporte específico en el desarrollo de la psicomotricidad, demostrando cómo cada actividad lúdica contribuye a la maduración de diversas habilidades motrices, cognitivas y sociales. Es así como tenemos:

- Mata gente

Este juego de persecución y puntería mejora la velocidad de reacción, la agilidad y la coordinación óculo-manual. El niño debe correr para evadir a sus oponentes (agilidad) y lanzar la pelota con precisión para "matar" a otro jugador (puntería y coordinación).

Materiales: Una pelota de goma o plástico, preferiblemente suave para evitar lastimar.

- Agua y cemento

Es un juego ideal para el desarrollo del control postural y el equilibrio dinámico. Los niños deben alternar entre la carrera para escapar y el estado de "congelación" (cemento), lo que exige un gran dominio de su cuerpo y la capacidad de detenerse bruscamente y mantener la postura.

Materiales: Ninguno. Se juega al aire libre en un espacio amplio (patio).

- El gato y el ratón

Fortalece la orientación espacial y la velocidad. Los jugadores deben ser conscientes del espacio que los rodea para escapar o atrapar, mientras se mueven de forma ágil y rápida, mejorando su conciencia de la posición de su cuerpo.

Materiales: Ninguno. Se juega formando un círculo con los participantes.

- La gallinita ciega

Este juego es clave para el desarrollo de la conciencia corporal y la percepción sensorial. Al privar al niño de la vista, se potencia el uso del oído y el tacto, obligándolo a desarrollar la propiocepción (sentido de la posición del cuerpo en el espacio) y la memoria espacial para ubicarse.

Materiales: Una pañoleta o venda para los ojos.

- Países

Requiere memoria, coordinación óculo-manual y velocidad de reacción. El jugador lanza una pelota al aire y grita fuerte el nombre de un país, los jugadores arrancan lo más lejos posible mientras que el país mencionado tomará la pelota.

Materiales: Un espacio amplio para correr y una pelota.

- Salta sacos

Es excelente para el desarrollo de la coordinación bilateral (ambas piernas juntas) y el equilibrio. El niño debe saltar de forma coordinada dentro del saco, lo que fortalece sus piernas y mejora el control de su cuerpo para evitar caerse.

Materiales: Un saco grande de tela o costal para cada participante.

- San Miguel

Este juego promueve la coordinación gruesa y el trabajo en equipo. Los participantes deben sentarse en el suelo formando una fila tomados por la cintura ejerciendo fuerza hacia adelante con el fin de que no se lleven al participante que se encuentra en primera posición.

Materiales: No requiere.

- Tumba latas

Desarrolla la coordinación óculo-manual, la precisión y la fuerza. El jugador debe lanzar una pelota para derribar una torre de latas, practicando el lanzamiento con un objetivo claro y mejorando su puntería.

Materiales: Varias latas vacías (entre 6 y 10) y una pelota

- La rayuela

Es un juego fundamental para la coordinación, el equilibrio y la lateralidad. Los niños saltan con uno o dos pies alternadamente, siguiendo un patrón numérico. Esto fomenta la conciencia de su cuerpo y la capacidad de coordinar los movimientos de ambos lados.

Materiales: Tiza para dibujar la figura de la rayuela en el suelo y una piedra plana o "tejo" para lanzar.

- El lobo

Similar al juego del gato y el ratón, potencia la velocidad, la agilidad y la anticipación. El niño debe correr para evitar ser atrapado, lo que desarrolla su capacidad de reacción y la toma de decisiones rápidas.

Materiales: Ninguno.

- La silla musical

Desarrolla la audición, el ritmo, el equilibrio dinámico y el control de los impulsos. Los niños deben moverse al ritmo de la música y, al detenerse esta, reaccionar rápidamente para sentarse, lo que entrena su capacidad de respuesta motora y su control.

Materiales: Un número de sillas menor al de participantes y un equipo de música (parlante, radio, etc.).

- La sogá

Fortalece la fuerza muscular, la resistencia y la coordinación gruesa. Este juego de tracción implica el uso de todo el cuerpo, especialmente la parte superior, para jalar la sogá.

Materiales: Una sogá larga y gruesa.

- La liga

Mejora la coordinación, la agilidad y la planificación motriz. Los niños deben saltar y ejecutar movimientos complejos dentro de una liga tensada, lo que les exige una gran precisión y control corporal.

Materiales: Una banda elástica o liga, preferiblemente de las que se usan para saltar.

- Las escondidas

Es un juego clave para la orientación espacial, la planificación y la resolución de problemas. Los niños deben encontrar lugares para esconderse, lo que potencia su capacidad de pensar de forma estratégica y moverse sigilosamente por el entorno.

Materiales: Ninguno.

- La chapa chapa

Desarrolla la coordinación, la agilidad y la capacidad de reacción. Los jugadores deben evitar ser tocados, moviéndose de manera impredecible para evadir al perseguidor, lo que fortalece sus habilidades motrices.

Materiales: Ninguno.

- Salta sogá

Fortalece la resistencia, el ritmo y la coordinación motora fina y gruesa. El niño debe coordinar los movimientos de sus manos y pies para saltar al compás de la cuerda. Esto mejora su ritmo interno y su capacidad de sincronizar movimientos.

Materiales: Una cuerda para saltar.

2.2.3 Características de los Juegos Tradicionales en la Educación Inicial

En el nivel inicial, los juegos tradicionales presentan características que los hacen especialmente valiosos para el aprendizaje. Son actividades que promueven la interacción social, el uso del cuerpo como medio de expresión, y el fortalecimiento de la coordinación motora. Se practican de manera oral, con reglas simples, utilizando materiales accesibles o sin necesidad de ellos. Además, estimulan la imaginación y el trabajo en equipo. Según Mendieta et al. (2017) estos juegos favorecen la comunicación entre los niños, permiten explorar el entorno y fomentan la autonomía en la toma de decisiones. En el aula de educación inicial, estos juegos suelen adaptarse a las capacidades de los niños, permitiéndoles participar activamente, experimentar emociones y aprender a respetar turnos y normas.

2.2.4 Importancia de los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales desempeñan un rol fundamental en el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social de los niños. Desde una perspectiva educativa, son considerados estrategias didácticas efectivas para promover el aprendizaje significativo, ya que vinculan el conocimiento con la experiencia, la cultura y el disfrute. De acuerdo con Elkind (2007) jugar es la actividad natural del niño, y a través del juego tradicional el infante mejora su coordinación, equilibrio, lateralidad, lenguaje y habilidades sociales. Además, se reconoce el juego como un derecho fundamental de los niños, esencial para su bienestar y desarrollo saludable. En este sentido, los juegos tradicionales no solo tienen un valor recreativo, sino que son una herramienta pedagógica poderosa que favorece la formación integral del niño, especialmente en la etapa de educación inicial.

2.2.5 Tipos de Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales pueden clasificarse en diferentes tipos según sus características y objetivos:

- Juegos motores: Se centran en el movimiento corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa. Incluyen actividades como “la sogá”, “la rayuela” o “el corre que te pilló”.
- Juegos sociales: Fomentan la interacción entre pares, el respeto por las reglas y la cooperación. Ejemplos comunes son “el juego de las estatuas” o “las rondas infantiles”.
- Juegos simbólicos o de roles: Permiten al niño representar situaciones de la vida real, utilizando la imaginación. Por ejemplo: “la tiendita” o “la familia”.
- Juegos rítmicos y musicales: Incorporan canciones, palmas o movimientos coordinados con ritmo, como “Mambrú se fue a la guerra” o “Arroz con leche”.
- Juegos de destreza o precisión: Involucran habilidades motoras finas o coordinación ojo-mano, como el juego del trompo, canicas o aros.

2.2.6 Los Juegos Tradicionales según diversos autores

Jean Piaget (2016) afirmaba que el juego es una manifestación del pensamiento simbólico y que, a través del juego, los niños asimilan la realidad y construyen su conocimiento, siendo los juegos tradicionales una vía para ejercitar la inteligencia sensorio-motriz y preoperacional. Por su parte, Lev Vygotsky (2012) destacó que el juego es el contexto ideal para que los niños desarrollen habilidades sociales y de autorregulación, ya que permite actuar dentro de la "zona de desarrollo próximo", potenciando aprendizajes que serían imposibles sin la mediación lúdica. En esta misma línea, el pedagogo Friedrich Fröbel, creador del concepto de jardín de infancia, consideraba al juego como la forma más elevada de desarrollo infantil y una expresión libre del alma del niño, siendo esencial para su formación emocional y cognitiva.

Asimismo, David Ausubel reconoció que el aprendizaje significativo se potencia cuando el nuevo conocimiento se conecta con experiencias previas, lo que ocurre frecuentemente cuando los juegos tradicionales evocan experiencias familiares y culturales cercanas al niño (Ausubel, 1968). Todos estos enfoques coinciden en que los juegos tradicionales no solo promueven el movimiento, sino también el pensamiento, el lenguaje y la socialización, siendo una herramienta pedagógica clave en la educación inicial.

2.2.7 La Psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina que estudia la relación entre el movimiento corporal y los procesos psíquicos del ser humano, reconociendo que el desarrollo motriz está íntimamente vinculado con el desarrollo emocional, cognitivo y social. Según Berruezo (2008) la psicomotricidad es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten al sujeto una relación activa con el entorno, facilitando el aprendizaje y la comunicación. En el contexto educativo, la psicomotricidad se considera una herramienta esencial para promover un desarrollo integral en los niños, especialmente durante la primera infancia.

2.2.8 Características de la Psicomotricidad

En esta etapa, el niño de 5 años se encuentra en una fase de consolidación de habilidades motrices gruesas y en el inicio del dominio de la motricidad fina. Muestra mayor coordinación, equilibrio, agilidad y control corporal. Además, desarrolla habilidades para seguir instrucciones, explorar el espacio, ejecutar movimientos rítmicos y participar en juegos cooperativos. De acuerdo con Le Boulch (2001) a los cinco años el niño ha alcanzado un nivel en el que puede integrar el movimiento con la percepción, el lenguaje y el pensamiento, haciendo de la psicomotricidad un eje fundamental del aprendizaje.

2.2.9 Importancia de la Psicomotricidad

La psicomotricidad es clave para el desarrollo integral del niño, ya que influye en su autoestima, autonomía, creatividad y capacidad de aprendizaje. Vayer (1977) indica que la educación psicomotriz ayuda al niño a conocerse, situarse en el espacio, coordinar movimientos y establecer relaciones afectivas con su entorno. En educación inicial, esta disciplina favorece la preparación para aprendizajes más complejos como la lectura, la escritura y las operaciones matemáticas. Por ello, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2019) establece que el desarrollo motor es un área prioritaria en el currículo de educación inicial.

2.2.10 Aspectos en la Evaluación de la Psicomotricidad en niños

En el nivel inicial, los aspectos psicomotrices que deben ser observados y evaluados incluyen:

- Coordinación motora gruesa (correr, saltar, lanzar, trepar)
- Coordinación motora fina (dibujar, recortar, abotonar)
- Esquema corporal (conciencia del cuerpo y sus partes)
- Equilibrio (estático y dinámico)
- Lateralidad (definición del uso predominante de un lado del cuerpo)
- Orientación espacial y temporal
- Lenguaje corporal y expresividad motriz

Según Ruiz de Velasco (2005) estos aspectos no solo reflejan el desarrollo motor, sino también emocional y cognitivo, siendo indispensables para evaluar el progreso del niño de forma integral.

2.2.11 Área de Psicomotricidad según el Programa Curricular de Educación Inicial

El Área de psicomotricidad se fundamenta en el enfoque de la Corporeidad. Este enfoque concibe al niño no solo como un cuerpo biológico, sino como una unidad que piensa, siente y actúa. A través del movimiento, los niños de nivel inicial expresan sus emociones y construyen su identidad, así como su capacidad para interactuar con el mundo que los rodea.

El currículo nacional establece que la psicomotricidad es un proceso de desarrollo donde el niño logra el dominio de su cuerpo de manera progresiva. Según el Programa Curricular, la competencia principal a desarrollar es: "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad". Esto implica que el estudiante debe ser capaz de:

- Comprender su cuerpo: Interiorizar su imagen corporal y conocer sus posibilidades de movimiento.

- Se expresa corporalmente: Utilizar el lenguaje corporal para comunicar sensaciones, estados de ánimo y pensamientos.

La propuesta de utilizar juegos tradicionales se alinea directamente con las orientaciones pedagógicas del programa curricular por las siguientes razones:

- **Autonomía y Exploración:** El Programa Curricular señala que el niño aprende a través del juego libre y la exploración. Los juegos tradicionales, al tener reglas flexibles y un fuerte componente lúdico, permiten que el estudiante experimente con su equilibrio, coordinación y lateralidad de forma autónoma, tal como exige la competencia del área.
- **Contextualización y Pertinencia:** El currículo del MINEDU enfatiza que el aprendizaje debe ser significativo y vinculado al contexto cultural. Al proponer juegos tradicionales de la región Moquegua, esta investigación cumple con el principio de interculturalidad y aprovechamiento de los saberes locales, facilitando que el niño conecte sus vivencias familiares con el desarrollo de sus habilidades motrices.
- **Desarrollo de Capacidades:** Los juegos tradicionales suelen implicar desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos. Estas acciones responden directamente a las capacidades de "coordinación óculo-manual y óculo-podal" y "control postural" que el Programa Curricular de Educación Inicial exige evaluar en los niños de 3 a 5 años.

2.2.12 Dimensiones de la Psicomotricidad en el Desarrollo Infantil

Desarrollo de la Coordinación

La coordinación permite la ejecución armoniosa de movimientos en función de una tarea. En la educación inicial se distingue entre coordinación motora gruesa (movimientos amplios como correr o saltar) y fina (movimientos precisos como usar tijeras o trazar líneas). Tapia et al., (2014) afirma que una buena coordinación mejora la autonomía del niño y facilita su adaptación al entorno escolar.

Desarrollo de la Motricidad

La motricidad implica el control progresivo del cuerpo en movimiento. Le Boulch (2001) señala que el desarrollo de la motricidad en la infancia es la base para la estructuración del pensamiento lógico, el lenguaje y la capacidad de relacionarse con los demás. La motricidad gruesa se vincula con desplazamientos, fuerza y equilibrio, mientras que la fina implica precisión, ritmo y control en tareas manuales.

Desarrollo del Lenguaje

La psicomotricidad también influye en el desarrollo del lenguaje, ya que el cuerpo es el primer medio de expresión del niño. A través del movimiento, el niño transmite emociones,

necesidades y pensamientos. Según Wallon (1942), el lenguaje corporal precede al lenguaje verbal y es fundamental para la construcción del yo. En este sentido, las actividades psicomotrices que involucran ritmo, respiración y expresión facial favorecen el desarrollo de la comunicación oral.

2.3 Definición de Términos Básicos

2.3.1 Juegos Tradicionales

Son actividades lúdicas, transmitidas de generación en generación, que forman parte de la cultura popular de una comunidad. Se caracterizan por ser espontáneos, colectivos, y por no requerir materiales sofisticados. Su principal valor radica en su capacidad para promover el desarrollo físico, cognitivo y social a través del movimiento libre y la interacción.

2.3.2 Psicomotricidad

La psicomotricidad se entiende como la interacción entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y el entorno, que es fundamental para el desarrollo de la persona y su capacidad para expresarse y relacionarse. El desarrollo psicomotor es un proceso integral que abarca las habilidades motrices gruesas y finas, el equilibrio, la lateralidad y la orientación espacial, que se manifiestan a través del juego y el movimiento.

2.3.3 Nivel Inicial

Se refiere a la etapa educativa destinada a niños y niñas desde el nacimiento hasta los 5 años de edad. En esta fase, la educación se centra en el desarrollo integral del infante, promoviendo el juego como principal estrategia pedagógica para estimular sus habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales. En Perú, esta etapa es conocida como Educación Inicial (MINEDU, 2016).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

La presente investigación se clasifica como investigación aplicada debido a que su objetivo principal es resolver un problema práctico y concreto en un contexto específico: la mejora de la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial a través de una intervención pedagógica.

Según el sociólogo y metodólogo argentino Ezequiel Ander-Egg (2011), la investigación aplicada se caracteriza por su orientación hacia la solución de problemas prácticos y la transformación de la realidad social. En su obra, señala que este tipo de estudio busca la aplicación o utilización de los conocimientos obtenidos para modificar una situación determinada. En este caso, el propósito es mejorar el desarrollo de la psicomotricidad infantil a través de una estrategia lúdica específica, es decir, los juegos tradicionales, lo que implica una aplicación directa del conocimiento en un contexto educativo real

3.2 Diseño de Investigación

El presente estudio emplea un diseño pre-experimental, ya que se trabaja con un solo grupo de estudio al cual se le aplica una intervención de juegos tradicionales para observar sus efectos sobre el desarrollo de la psicomotricidad, comparando los resultados antes y después de la aplicación. Este diseño no contempla un grupo de control, por lo que no se puede garantizar completamente que los cambios observados se deban exclusivamente a la intervención, aunque sí permite obtener indicios importantes sobre su efectividad.

Según Hernández et al. (2014) los diseños pre-experimentales se caracterizan porque, aunque se manipula deliberadamente una variable independiente, no se puede controlar o manipular otras variables extrañas que puedan influir en la variable dependiente. En este caso, la variable independiente corresponde a los juegos tradicionales, mientras que la variable dependiente es el desarrollo psicomotor de los niños.

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

La población de la presente investigación estuvo conformada por la totalidad de los estudiantes de la "Sala Turquesa" de 5 años de edad de la Institución Educativa de Nivel Inicial seleccionada en Moquegua, la cual asciende a un total de 13 niños y niñas. Debido al tamaño reducido y perfectamente accesible de este grupo, se optó por un censo poblacional, lo que significa que la población y la muestra coinciden en su totalidad (13 sujetos), permitiendo así que los resultados del test TEPSI reflejen de manera íntegra el desarrollo de

la psicomotricidad en dicho grupo de estudio sin necesidad de aplicar técnicas de muestreo probabilístico, tomándose los valores de la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de niños y niñas de la IEI N° 252

Nombre del aula	Edades	Cantidad
Sala Turquesa	5 años	13
Sala Naranja	4 años	12
Sala Verde Limon	3 años	10
	Total	35

3.3.2 Muestra

Se utilizó como muestra para la aplicación de los instrumentos planteados a los 13 estudiantes de la sala Turquesa. Tomando en cuenta los siguientes criterios:

Criterios de Inclusión:

- Niños de 5 años matriculados en la Institución Educativa N° 252 de Moquegua en el año 2025.
- Estudiantes que cuenten con la autorización de sus padres o tutores para participar en la investigación.

Criterios de Exclusión:

- Niños con diagnósticos médicos que contraindiquen la realización de actividades físicas intensas.
- Estudiantes que no asistan regularmente a las sesiones programadas del estudio.

3.4 Variables de Estudio

3.4.1 Variable Independiente

Juegos Tradicionales

3.4.2 Variable Dependiente

Psicomotricidad

3.4.3 Variables intervinientes

Participación de los padres: La implicación de las familias en las actividades de los niños puede potenciar o, en su ausencia, limitar el desarrollo de habilidades que se trabajan en la escuela.

Condición física y de salud del estudiante: Un estudiante con alguna condición de salud o motora específica podría tener un desarrollo psicomotor distinto al del resto de sus compañeros, lo que podría afectar los resultados del grupo.

3.4.4 Operacionalización de Variables

Tabla 2

Operacionalización de las Variables Juegos Tradicionales y Psicomotricidad

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Ítems	Escala de Medición
Juegos Tradicionales	Son actividades lúdicas, de carácter cultural, que se transmiten de forma oral o práctica de una generación a otra. No se rigen por reglamentos oficiales ni requieren materiales sofisticados, ya que utilizan elementos sencillos del entorno o el propio cuerpo.	Juegos de Persecución	Agua y Cemento, El Gato y el ratón El lobo, Las escondidas La Chapa chapa	Observación
		Juegos de Habilidad	Mata gente, La Gallinita ciega Países, Salta sacos Tumbas latas, La Rayuela La silla musical, La Liga Salta sogá	
		Juegos en Equipo	Mata gente, la sogá	
		Juego de Tradición	San Miguel	
Psicomotricidad	Es una disciplina que se ocupa de la interacción entre el desarrollo cognitivo, emocional, social y motriz de la persona. Se basa en una visión integral del ser humano, entendiendo que el movimiento y la acción corporal son los medios a través de los cuales el individuo se relaciona con su entorno y construye su propia identidad.	Coordinación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Traslada agua de un vaso a otro 2. Construye un puente con tres cubos con modelo presente 3. Construye una torre de 8 o más cubos 4. Desabotona 5. Abotona 6. Enhebra una guja 7. Desata cordones 8. Copia una línea 9. Copia un círculo 10. Copia una cruz 11. Copia un triángulo 12. Copia un cuadrado 13. Dibuja 9 o más partes de una figura humana 14. Dibuja 6 o más partes de una figura humana 15. Dibuja 3 o más partes de una figura humana 16. Ordena por tamaño 	Ordinal

-
- | | |
|------------|--|
| Lenguaje | <ol style="list-style-type: none">1. Reconoce grande y chico2. Reconoce más y menos3. Nombra animales4. Nombra objetos5. Reconoce largo y corto6. Verbaliza acciones7. Conoce la utilidad de objetos8. Discrimina pesado y liviano9. Verbaliza su nombre y apellido10. Identifica su sexo11. Conoce el nombre de sus padres12. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas13. Comprende preposiciones14. Razona por analogías opuestas15. Nombra colores16. Señala colores17. Nombra figuras geométricas18. Señala figuras geométricas19. Describe escenas20. Reconoce absurdos21. Usa plurales22. Reconoce antes y después23. Define palabras24. Nombra características de objetos |
| Motricidad | <ol style="list-style-type: none">1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar2. Camina diez pasos llevando un vaso de agua3. Lanza una pelota en una dirección determinada4. Se para en un pie sin apoyo 10 seg o mas5. Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas6. Se para en un pie 1seg o más.7. Camina en punta pies seos o mas pasos8. Salta 20 cms con los pies juntos9. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo10. Coge una pelota11. Camina hacia adelante topando talón y punta12. Camina hacia atrás topando punta y talón |
-

3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.5.1 Técnica

La técnica que se empleó en esta investigación fue la observación, por ser un recurso fundamental para recoger información directa sobre el comportamiento y el desempeño psicomotor de los niños en su contexto natural. Esta técnica permite registrar de manera sistemática las manifestaciones del desarrollo psicomotor en los estudiantes antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

3.5.2 Instrumento

El instrumento que se empleó en esta investigación es un test psicométrico, elaborada con base en el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI), el cual está diseñado para evaluar el desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años. Esta ficha permitió registrar de manera sistemática el nivel de desarrollo en tres áreas principales: coordinación, lenguaje y motricidad.

El Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) es un instrumento estandarizado, ampliamente utilizado en Latinoamérica, diseñado para evaluar de forma rápida y confiable el desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años. Su propósito es identificar posibles retrasos o déficits en el desarrollo para poder intervenir a tiempo.

El funcionamiento del TEPSI se basa en la observación de la conducta del niño mientras realiza una serie de tareas. No es un cuestionario, sino una prueba de ejecución directa, y se administra de forma individual.

3.5.3 Aspectos de Validez

La validación y estandarización inicial del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) fue un proceso riguroso llevado a cabo por las psicólogas chilenas Isabel Margarita Haeussler y Teresa Marchant a principios de los años 80, con el objetivo de crear un instrumento de screening (tamizaje) adaptado a las características y necesidades de los niños.

El proceso de validación se centró en la estandarización y la evaluación de la confiabilidad y validez del instrumento.

3.5.4 Confiabilidad

Según Haeussler y Marchant (2006), el TEPSI presenta un alto grado de confiabilidad, con coeficientes de consistencia interna superiores a 0.85, lo que indica que las diferentes áreas evaluadas (motricidad, coordinación y lenguaje) mantienen coherencia entre los ítems que las componen. Además, su aplicación estandarizada y la claridad de las tareas propuestas

permiten minimizar errores de medición y mejorar la objetividad de las observaciones realizadas por el evaluador.

3.6 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Aquí se describió como los datos obtenidos del test psicométrico (basada en el TEPSI) antes y después de la intervención con los juegos tradicionales, se desarrollaron.

Se hizo un análisis el cual es un proceso de interpretar la información para obtener conclusiones y responder a la pregunta de investigación. Se dividió en dos tipos de análisis, el análisis Descriptivo con el objetivo de resumir y describir las principales características de los datos, presentando tablas de frecuencia y gráficos, para mostrar la cantidad de estudiantes en cada categoría diagnosticada del TEPSI (Normal, Riesgo, Retraso) antes y después de la intervención; y al finalizar el análisis inferencial para probar las hipótesis planteadas.

CAPÍTULO IV

PROGRAMA EXPERIMENTAL

4.1 Descripción del Programa

El programa experimental, titulado "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, PERÚ, 2025", se ha diseñado para abordar la necesidad de fortalecer el desarrollo psicomotor en la primera infancia. La psicomotricidad es fundamental para que los niños adquieran control sobre su cuerpo, mejoren su coordinación y equilibrio, y desarrollen las bases para futuros aprendizajes académicos y habilidades sociales.

Este programa se fundamenta en principios del enfoque constructivista y la pedagogía del juego, que postulan que el aprendizaje es más efectivo cuando es activo, vivencial y significativo. Los juegos tradicionales son el eje central de esta propuesta, ya que son una herramienta cultural y pedagógica que no solo estimula el movimiento, sino que también fomenta la socialización, la imaginación y la resolución de problemas. A través de actividades lúdicas como "salta soga," "mundo" y "escondidas," los estudiantes mejorarán sus habilidades motoras gruesas y finas, su lateralidad y su percepción espacial, contribuyendo así a un desarrollo integral y armonioso.

4.2 Objetivos del Programa

- Desarrollar la coordinación motora en los niños
- Fomentar la expresión y comprensión del lenguaje
- Potenciar el desarrollo de la motricidad general

4.3 Cronograma de Aplicación

Tabla 3

Cronograma de Aplicación

N°	JUEGO	FECHA
	Pre-test: Circuito	11/09/2025
01	"Mata gente"	12/09/2025
02	"Agua y cemento"	15/09/2025
03	"El gato y el ratón"	16/09/2025
04	"La gallinita ciega"	17/09/2025

05	“Países”	18/09/2025
06	“Salta sacos”	22/09/2025
07	“San Miguel”	23/09/2025
08	“Tumba latas”	24/09/2025
09	“La rayuela”	29/09/2025
10	“El lobo”	30/09/2025
11	“Silla musical”	01/10/2025
12	“La sogá”	02/10/2025
13	“La liga”	06/10/2025
14	“Las escondidas”	07/10/2025
15	“La Chapa chapa”	08/10/2025
16	“Salta sogá”	09/10/2025
	Post-test: Circuito	10/10/2025

4.4 Cuadro de Competencias y Capacidades

Tabla 4

Competencias y Capacidades desarrolladas

Área	Psicomotricidad
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
Capacidades	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente
Desempeños	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones

muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).

4.5 Ruta de Actividades

Tabla 5

Ruta de Actividades Desarrolladas

N°	JUEGO	CRITERIO	FECHA
	Pre-test: Circuito	Demuestra dominio corporal al realizar acciones motrices gruesas y finas	11/09/2025
01	"Mata gente"	Trabaja su coordinación óculo-manual y corporal al tratar de esquivar la pelota	12/09/2025
02	"Agua y cemento"	Coordina movimientos óculo-manual y equilibrio dinámico	15/09/2025
03	"El gato y el ratón"	Coordina sus movimientos al momento de correr y atrapar a su compañero	16/09/2025
04	"La gallinita ciega"	Trabaja la coordinación, orientación en el espacio y direccionalidad y equilibrio	17/09/2025
05	"Países"	Demuestra dominio óculo-manual ubicándose en un espacio conveniente	18/09/2025
06	"Salta sacos"	Trabaja su coordinación, lateralidad y equilibrio de sus brazos y piernas para llegar a la meta	22/09/2025
07	"San Miguel"	Trabaja su coordinación y sus planos corporales al controlar su fuerza para jalar a su compañero	23/09/2025
08	"Tumba latas"	Demuestra coordinación óculo-manual manteniendo una postura equilibrada	24/09/2025

09	“La rayuela”	Trabaja la motricidad gruesa y sus planos corporales	29/09/2025
10	“El lobo”	Explora y controla su cuerpo al realizar desplazamientos y cambios de ritmo expresando emociones o roles	30/09/2025
11	“Silla musical”	Coordina sus movimientos al caminar y sentarse dentro de un espacio	01/10/2025
12	“La sogá”	Realiza movimientos corporales manteniendo una postura firme con ayuda de sus piernas y brazos al momento de tirar hacia atrás	02/10/2025
13	“La liga”	Coordina sus movimientos utilizando sus piernas para realizar saltos de acuerdo a la altura de la liga	06/10/2025
14	“Las escondidas”	Explora espacios desconocidos y adopta posturas de acuerdo al espacio	07/10/2025
15	“La Chapa chapa”	Hace uso de su motricidad gruesa estirando los brazos para atrapar a su compañero	08/10/2025
16	“Salta sogá”	Comprende su cuerpo al ajustar la fuerza, el ritmo y la altura de sus saltos para cruzar la cuerda, expresándose corporalmente con movimientos fluidos y controlados	09/10/2025
	Post-test: Circuito	Demuestra dominio corporal al realizar acciones motrices gruesas y finas	10/10/2025

4.6 Unidades Didácticas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “MATA GENTE”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra dominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Trabaja su coordinación óculo-manual y corporal al tratar de esquivar la pelota.
Evidencia	Se mueve hacia la derecha e izquierda para esquivar la pelota.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra muestra los materiales y realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con las pelotas? ¿Para qué sirve las pelotas? ¿Con qué parte de nuestro cuerpo podemos utilizar las pelotas? ➤ Invitamos a los estudiantes a que exploren los materiales (Pelotas, aros y sólidos) donde evidenciarán el juego simbólico. ➤ Proponemos realizar un nuevo juego llamado “Mata gente” a los estudiantes <p>Los niños proponen las reglas del juego que se ejecutará.</p> <p>Dos niños se colocan a cierta distancia para tirarse la pelota, en el centro se colocan los demás niños cuidándose de que la pelota no les alcance, si alcanza a uno de ellos este deberá salir del juego y sentarse para observar y así sucesivamente hasta llegar al último.</p> <p>Cuando llegue al último jugador se le preguntará su edad y de acuerdo a dicho número que mencione deberá quedar invicto para que así los demás jugadores tengan la oportunidad de regresar al juego.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse formando un círculo para narrar una historia “Franklin va a la escuela”</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Una pelota ✓ Franklin va a la escuela ✓ Hojas bond, colores, témperas
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Mata gente" Trabaja su coordinación óculo-manual y corporal al tratar de esquivar la pelota.	
N° NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4		X
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9		X
10		X
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “AGUA Y CEMENTO”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Coordina movimientos óculo-manual y equilibrio dinámico.
Evidencia	Correr con rapidez o mantenerse estático cuando lo requiere.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los estudiantes a que exploren los materiales (ula ula, pelotas y cajas) donde movilizarán el juego simbólico. ➤ Proponemos realizar un nuevo juego llamado “Agua y cemento” luego preguntamos ¿Cómo se mueve el agua? ¿Y el cemento? ¿Qué reglas tendrá este juego? <p>Seguidamente los niños deciden establecer las reglas del juego “Agua y cemento” Este juego se realiza de manera grupal donde dos niños (dependiendo de la cantidad en total de participantes) son cementos y los demás agua, el niño que hace de cemento tiene que perseguir a los demás niños hasta tocarlos y cuando lo hace el niño que ha sido tocado se queda quieto sin poder moverse porque ha sido cementado, la única manera de poder volver a moverse es que otro compañero (agua) lo toque.</p> <p>El juego termina cuando todos hayan sido cementados.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse en media luna para narrarles la historia “El elefante que quería volar”</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños dibujan la actividad que realizaron.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El elefante que quería volar ✓ Hojas bond, plumones
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	



Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Agua y cemento" Coordina movimientos óculo-manual y equilibrio dinámico.		
Nº NIÑO	SI	NO	
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9		X	
10		X	
11	X		
12	X		
13	X		

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN : I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA : MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA : Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS : HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA
 AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "EL GATO Y EL RATÓN"

Área	Psicomotricidad	
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
Criterio de Evaluación	Coordina sus movimientos al momento de correr y atrapar a su compañero	
Evidencia	Corre y salta alternando los pies	
Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	Asamblea Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son: <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	Juego motriz ➤ Presentamos los materiales con los que se va trabajar donde ellos movilizaran el juego simbólico ➤ Posterior a ello realizaremos las siguientes preguntas: ¿Qué puedo hacer con estas máscaras?, ¿Son iguales? ¿Por qué? ¿Han jugado al gato y el ratón? ¿Cómo se juega? ¿Qué reglas tiene? Los niños dan las reglas para jugar al gato y el ratón, Se empieza con el juego donde todos los niños se cogen de la mano y forman un círculo, un niño hace de puerta, otro de ratón y otro de gato, estos se ubican en su respectivo lugar. Luego realizan el siguiente diálogo: Gato: ¿Está el ratón? ¿Dónde está? ¿Cuándo vuelve? Participante: No está, vuelve el Jueves a las 5 (como ejemplo). Todos giran cantando talán 1, talán 2... talán 5. Gato: ¿Está el ratón? Participante: sí Ratón: ¿A qué has venido? Gato: A invitarte a mi fiesta Ratón: No puedo ir, no onfio en ti, me puedes comer, ¿Qué más quieres? Gato: ¡Comerte! (empieza a perseguir al ratón) El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible. El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón termina el juego. Historia oral Invitamos a os niños a sentarse en media luna para narrar la historia " La fiesta sorpresa de Lia " Expresión gráfico-plástico <input type="checkbox"/> Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada <ul style="list-style-type: none"> • Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento 	✓ Máscaras ✓ La fiesta sorpresa de Lia ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "El gato y el ratón" Coordina sus movimientos al momento de correr y atrapar a su compañero.	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “LA GALLINITA CIEGA”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Trabaja la coordinación, orientación en el espacio y direccionalidad y equilibrio.
Evidencia	Se desplaza con los ojos vendados para atrapar a sus compañeros.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les muestra a los niños los materiales a utilizar (vendas o pañoletas) dando lugar al juego simbólico ➤ Preguntamos ¿Para qué servirá este material? ¿Es importante tener el sentido de la vista? ¿Por qué? ¿Qué pasaría si no podríamos ver? ¿Conocen algún juego que involucre la vista? ¿Han jugado alguna vez a la gallinita ciega? ¿Qué reglas tendrá? <p>Seguidamente los niños dan a conocer sus reglas del juego “La gallinita ciega” y en qué consiste. Este juego se realiza de manera grupal donde un niño será la gallinita ciega a quien también se le vendará los ojos con la pañoleta, mientras que los demás niños estarán a su alrededor pero cerca, seguido a ello se realiza el siguiente diálogo.</p> <p>Niño: Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? Gallinita: Una aguja con hilo Niño: ¿Cuántas vueltas quieres que te de? Gallinita: Tres (como ejemplo, ésa será la cantidad de vueltas que dará) Niño: ¡Busca!</p> <p>Inmediatamente el niño que hace de gallinita busca con los ojos vendados a los demás niños hasta que atrape a uno de ellos, cuando lo haga el niño atrapado toma el lugar de la gallinita.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a los niños a a sentarse en media luna donde se les narrara la historia “El viaje de la tortuga Tita” .</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños dibujan la actividad que realizaron.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vendas ✓ El viaje de la tortuga Tita ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "La gallinita ciega" Trabaja la coordinación, orientación en el espacio y direccionalidad y equilibrio.		
N° NIÑO	SI	NO	
1	x		
2	x		
3	x		
4	x		
5	x		
6		x	
7	x		
8	x		
9		x	
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “PAÍSES”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Demuestra dominio óculo-manual ubicándose en un espacio conveniente
Evidencia	Lanza y agarra la pelota

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostramos a los niños una pelota y preguntamos ¿Qué juego podemos realizar con esta pelota? Dando lugar a que ellos exploren y ejecuten el juego simbólico. ➤ Formularemos las siguientes preguntas ¿Qué nombres de países conocen? ¿Conocen algún juego donde se utilice los nombres de estos países? ¿Han jugado alguna vez países? ¿Qué reglas tendrá? ➤ Los niños dan a conocer sus reglas del juego. <p>Formamos un círculo con los niños y les invitamos a que elijan el nombre de un país el mismo que será su nuevo nombre para este juego, luego tomamos la pelota y la lanzamos hacia arriba mencionando a la vez el nombre de algún país de los que estén participando. Mientras se realiza el lanzamiento salimos corriendo en distintas direcciones, sólo el país mencionado debe quedarse para atrapar la pelota y decir ¡Basta! Entonces este teniendo la pelota en la mano dará tres saltos hacia adelante en dirección a algún país con la intención de tocarle con la pelota, en tal caso el niño tocado pierde y así sucesivamente hasta que quede un ganador.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a formar un círculo para narrarles la historia “El tren de Colores”</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Invitamos a los niños a dibujar la actividad realizada.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota ✓ El tren de los colores ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Países" Demuestra dominio óculo-manual ubicándose en un espacio conveniente.	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4		X
5		X
6		X
7	X	
8	X	
9	X	
10		X
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "SALTA SACOS"

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Trabaja su coordinación, lateralidad y equilibrio de sus brazos y piernas para llegar a la meta
Evidencia	Realiza saltos con los dos pies al mismo tiempo.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos los materiales con los que se va trabajar (sacos) ➤ Se les muestra los materiales y hacemos las preguntas ¿Para qué sirve este material?, ¿Qué pueden hacer con estos materiales? Donde ellos realizaran algunas acciones con ellos de tal manera se verá reflejado el juego simbólico. ➤ Se preguntará a los niños ¿Qué juegos se puede hacer con sacos? ¿Alguna vez han jugado al salta sacos? ¿Qué reglas tiene? <p>Los niños dan las reglas para jugar al salta sacos (No empujar a los compañeros, no salirse del saco, esperar su turno.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se muestra cómo colocarse dentro del saco y sostenerlo con las manos. 2. Se indica la línea de partida y la de llegada. 3. Se enseña cómo saltar de forma segura, sin correr. <p>Carrera individual: los niños saltan de uno en uno mientras los demás observan y animan.</p> <p>Carrera en grupos de 2 o 3, por turnos.</p> <p>Variante cooperativa: una carrera por equipos, donde al llegar a la meta se entrega el saco al siguiente compañero.</p> <p>Historia oral</p> <p>Los niños se sientan y forman un semicírculo para narrarles un cuento "La manzana de Nicolás"</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sacos grandes ✓ Cinta o tiza para marcar la línea de inicio y meta. ✓ La manzana de Nicolás ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Salta sacos" Trabaja su coordinación, lateralidad y equilibrio de sus brazos y piernas para llegar a la meta.	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9		X
10		X
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “SAN MIGUEL”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
Criterio de Evaluación	Trabaja su coordinación y sus planos corporales al controlar su fuerza para jalar a su compañero.
Evidencia	Utiliza los brazos y la fuerza para entrelazarse.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y presentamos los materiales con los que vamos a jugar donde ellos explorarán y pondrán a volar su imaginación de tal manera que ejecutaran el juego simbólico. ➤ Posterior a ello realizamos las siguientes preguntas ¿Qué juegos podemos realizar con nuestro cuerpo? ¿Conocen algún juego donde utilicen mucha fuerza? ¿Alguna vez han jugado a San Miguel? ¿Qué reglas tendrá? <p>Los niños proponen sus reglas del juego e invitamos a que un niño sea el “mentiroso”, a otro para que sea San Miguel, y los demás serán los hijos de San Miguel, los mismos que realizarán el siguiente diálogo:</p> <p>Mentiroso: (Toca la puerta) ¡San Miguel, San Miguel! ¿Estas ahí? San Miguel: (Abre la puerta) Sí, dime ¿Qué pasa? Mentiroso: ¡Tu casa se está quemando! ¡Corre! Entonces San Miguel sale corriendo creyendo la mentira y mientras tanto el mentiroso al quedarse a solas con los hijos de San Miguel empieza a elegir a uno con la intención de llevárselo a la fuerza mediante una canción. Hijos: (Gritan) ¡San Miguel! ¡San Miguel! San Miguel regresa pero hasta ahí el mentiroso ya se llevó a uno de los hijos. Y así sucesivamente hasta que San Miguel se queda sin hijos.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a los niños sentarse en media luna para narrarles una historia “La verdad de Carlitos”.</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños dibujan la actividad realizada.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<p>✓ La verdad de Carlitos</p> <p>✓ Hojas bond</p>
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	



Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "San Miguel" Trabaja su coordinación y sus planos corporales al controlar su fuerza para jalar a su compañero.	
N° NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°08

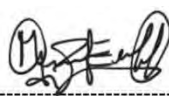
I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "TUMBA LATAS"

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Criterio de Evaluación	Demuestra coordinación óculo-manual manteniendo una postura equilibrada
Evidencia	Demuestra coordinación y control sobre sus movimientos al lanzar y apuntar con la pelota.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y les mostramos los materiales a utilizar luego preguntamos ¿Qué observan? ¿Para qué nos servirá? Donde los niños podrán explorara, manipular y ejecutar el juego simbólico ¿Qué más podemos hacer con este material ? ➤ Preguntamos a los niños ¿Alguna vez han jugado con latas? ¿Qué otro material han necesitado? ¿Saben como se juega el tumba latas? ¿Qué reglas tiene? <p>Los niños proponen las reglas del juego. Invitamos a los niños a formar una fila y les entregamos una pelota, frente a ellos a una distancia moderada formamos una torre con las latas , luego les indicamos que ellos deben de lanzar la pelota hacia la torre y tumbarla. Este juego lo realizarán por turnos.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse en media luna para narrarles una historia "Thomas y su mejor amigo Rolo"</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños dibujan la actividad realizada. Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota, latas ✓ Thomas y su mejor amigo rolo ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	



Finna de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Tumba latas" Demuestra coordinación óculo-manual manteniendo una postura equilibrada.	
N° NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5		X
6		X
7	X	
8	X	
9		X
10		X
11		X
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “LA RAYUELA”

Área	Psicomotricidad	
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Capacidades	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	
Desempeño	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
Criterio de Evaluación	Trabaja la motricidad gruesa y sus planos corporales.	
Evidencia	Salta tres o mas pasos con un solo pie.	
Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra muestra los materiales y se realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Para qué sirve este material? ¿Con qué parte de nuestro podemos utilizar este material? Donde los niños explorarán y ejecutarán el juego simbólico. ➤ Los niños responden las preguntas: ¿Qué juego podemos jugar este material?, ¿Han jugado a la rayuela? ¿Cómo se juega la rayuela? ¿Qué reglas tiene? ➤ Los niños juntamente con la maestra deciden poner reglas en el juego de la rayuela. <p>Dibujamos la rayuela en el piso con el apoyo de los niños, para ello toma una tiza y dibuja el diagrama, agregando cada uno de los números y delimitando el espacio de “la tierra” y el “cielo” con un semicírculo.</p> <p>Se explica las reglas: Primero ubica a los jugadores según el orden de participación, puede ser con una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después. Todos están situados en el espacio delimitado como “tierra”. El primer participante tomará la pieza plana y la apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela. El cuadro en el que se ha lanzado la piedra se denomina “casa” y no puede ser pisado El jugador empezará a saltar con un pie cuando haya una sola casilla o dos pies si se trata de una casilla doble. El objetivo es pasar por cada uno de los cuadros, ida y vuelta, sin salirse del esquema y sin pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se encuentra la piedra. El jugador debe llegar hasta el “cielo” y cuando va de regreso a la “tierra” debe recoger la pieza de la casilla sin perder el equilibrio.</p> <p>Historia oral</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les invitamos descansar en media luna a los estudiantes para narrarles una historia “Los tres chanchitos”. <p>Expresión gráfico-plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada ➤ Se les comunicara a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento 	<p>✓ Tizas</p> <p>✓ Los tres chanchitos</p> <p>✓ Hojas bond</p>
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "La rayuela" Trabaja la motricidad gruesa y sus planos corporales.	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4		X
5		X
6		X
7	X	
8		X
9		X
10		X
11		X
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “EL LOBO”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Explora y controla su cuerpo al realizar desplazamientos y cambios de ritmo expresando emociones o roles
Evidencia	Reconoce su esquema corporal.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les muestra los materiales y preguntamos ¿Para qué sirve este material?, los niños expresarán y realizarán alguna acción de tal manera realizarán algún juego simbólico. ➤ La maestra realizará algunas interrogantes a los niños ¿Qué juegos conocen? ¿Han jugado al lobo? ¿Cómo se juega al lobo? ¿Qué reglas tiene? <p>Los niños proponen las reglas del juego del lobo. Un niño voluntario será al lobo</p> <p>La docente juntamente con los niños se ubican formando un círculo y giran mientras cantan: Juguemos en el bosque mientras que el lobo está y cuando termina la canción preguntan ¿Lobo que estás haciendo? Frente a lo cual el lobo responde: me estoy poniendo mi pantalón y así sucesivamente entre otras preguntas hasta que el lobo esté completamente listo para salir y atrapar a alguno, que tomará su lugar.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitaremos los niños a sentarse en media luna para narrarles la historia “ La cigüeña</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Se les entregará una hoja de papel bond para que dibujen el juego que han realizado. Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Disfraz ✓ La cigüeña ✓ María ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "El lobo" Explora y controla su cuerpo al realizar desplazamientos y cambios de ritmo expresando emociones o roles	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN : I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA : MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA : Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS : HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA
 AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "SILLA MUSICAL"

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Coordina sus movimientos al caminar y sentarse dentro de un espacio
Evidencia	Se desplaza mediante distintos movimientos o girando alrededor de las sillas.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	Asamblea Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son: <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	Juego motriz <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les muestra los materiales y preguntamos ¿Por qué estarán las sillas de esa forma? Donde ellos observarán y harán algún movimiento o acción con las sillas donde representaran el juego simbólico posterior a ello preguntaremos ¿Qué juegos conocen con música? ➤ Preguntamos ¿Que juegos conocen con sillas? ¿Algunas han jugado a la silla musical? ¿Qué reglas tiene el juego? Los niños establecen las reglas del juego (no empujar ni pelear por una silla, solo se puede sentar cuando la música se detiene, todos participan con respeto y alegría) <ol style="list-style-type: none"> 1. Se colocan sillas en fila o círculo (una menos que el número de niños). 2. Suena la música y los niños caminan alrededor de las sillas. 3. Cuando la música se detiene, deben sentarse rápidamente. 4. El niño que queda sin silla, sale del juego y se le da un aplauso por participar. 5. Se retira una silla y se repite la dinámica hasta quedar dos finalistas. Reglas: Historia oral Invitamos a los niños a sentarse en media luna para narrarles un cuento "Uga la Tortuga" Expresión gráfico-plástico Se les entregará una hoja de papel para que dibujen el juego que han realizado. Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sillas ✓ Uga la tortuga ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	



Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "La silla musical" Coordina sus movimientos al caminar y sentarse dentro de un espacio..	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “LA SOGA”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra dominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Realiza movimientos corporales manteniendo una postura firme con ayuda de sus piernas y brazos al momento de tirar hacia atrás
Evidencia	Utiliza la fuerza los brazos para jalar la sogá

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enseñamos el material que utilizaremos para esta taller y preguntamos ¿Cómo se llama este material? ¿ Para qué servirá? donde ellos exploraran y ejecutarán alguna acción con los materiales de tal manera realizarán el juego simbólico y expresarán lo ejecutado. ➤ Preguntamos a los niños ¿Qué juegos conocen donde utilicemos una sogá? ➤ ¿Algunas vez han jugado a la sogá? ¿Qué reglas tendrá? <p>Los niños deciden poner sus reglas del juego.</p> <p>Invitamos a los niños a formar dos grupos de las mismas cantidades, los cuales se formarán en dos filas que se mirarán frente a frente. Luego tomaremos la parte central de la sogá y la colocaremos en el medio de tal manera que ambos grupos tengan la misma longitud de la sogá y a la voz de tres tirarán de la sogá hacia su mismo lado con la intención de que jalen al otro grupo hacia ellos y de esa forma crucen la línea que previamente ya estará marcada. Gana el grupo que logre hacer pasar el límite al otro grupo.</p> <p>Historia oral</p> <p>Realizamos una asamblea con los niños donde les narrare una historia “ La rama quejumbrosa”</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños dibujan la actividad realizada.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soga ✓ La rama quejumbrosa ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	



Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "La soga" Realiza movimientos corporales manteniendo una postura firme con ayuda de sus piernas y brazos al momento de tirar hacia atrás.	
Nº NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10		X
11	X	
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 “MARISCAL CÁCERES”
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “LA LIGA”

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Coordina sus movimientos utilizando sus piernas para realizar saltos de acuerdo a la altura de la liga
Evidencia	Realiza saltos coordinados con ambos pies dentro y fuera de la liga.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y presentamos el material a utilizar, luego preguntamos ¿Qué observan? ¿Conocen algún juego donde utilicen este material? Y ellos representarán algún juego o una acción con los materiales presentados de tal manera realizarán el juego simbólico. ➤ Preguntamos a los niños ¿Qué puedo hacer con este material ¿Alguna vez han jugado a la liga? ¿Qué reglas tendrá? ➤ Los niños dan a conocer sus reglas del juego. <p>El juego consiste en que dos niños se coloquen frente a frente a una gran distancia y que a la vez se coloquen dentro de la liga a la altura de los tobillos formando un rectángulo, es importante recalcar que los niños se encuentren con las piernas abiertas, los demás niños saltarán sobre la liga sin pisar, quien lo haga pierde su turno y pasa al siguiente, y quien no pise la liga sube de nivel, es decir se sube la altura de la liga que en este caso sería a la altura de las rodillas y así sucesivamente hasta terminar con todas las partes del cuerpo.</p> <p>Historia oral</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse en media luna para narrarles un cuento “ La pesadilla de Carola”</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños dibujan la actividad realizada.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Liga ✓ La pesadilla de Carola ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "La liga" Coordina sus movimientos utilizando sus piernas para realizar saltos de acuerdo a la altura de la liga	
N° NIÑO	SI	NO
1	X	
2	X	
3	X	
4		X
5		X
6		X
7	X	
8		X
9		X
10		X
11		X
12	X	
13	X	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°14

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "LAS ESCONDIDAS"

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Explora espacios desconocidos y adopta posturas de acuerdo al espacio
Evidencia	Coordina sus movimientos corporales

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los estudiantes si existe un juego sin utilizar algún material, si ellos podrían representar algún juego o acción de manera simbólica ➤ Los niños responden las preguntas: ¿Qué juego podemos jugar sin ningún material?, ¿Han jugado a las escondidas? ¿Cómo se juega las escondidas? ¿Qué reglas tiene? <p>Los niños dan a conocer sus reglas del juego.</p> <p>Se elige una persona la cual tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" y comenzar a buscar a los demás, al encontrar a una de las personas escondidas tiene que decir "te encontré..." y continuar buscando.</p> <p>Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.</p> <p>Historia oral</p> <p>Los niños se sientan y forman un semicírculo para escuchar la historia de un cuento "El pastor mentiroso"</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<p>✓ El pastor mentiroso</p> <p>o</p> <p>✓ Hojas bond</p>
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Las escondidas" Explora espacios desconocidos y adopta posturas de acuerdo al espacio.		
Nº NIÑO	SI	NO	
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10		X	
11	X		
12	X		
13	X		

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°15

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "LA CHAPA CHAPA"

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Hace uso de su motricidad gruesa estirando los brazos para atrapar a su compañero
Evidencia	Se traslada por todo el patio con el objetivo de no ser atrapado.

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos ¿Qué creen que es una chapada? ¿Cómo se jugará? Y los niños responderán de manera simbólica o expresarán con una acción ➤ Los niños responden las preguntas: ¿Han jugado a la chapa chapa? ¿Qué reglas tiene? <p>Los niños dan a conocer las reglas del juego que ejecutarán.</p> <p>La chapa chapa es un juego infantil que consiste en jugar en grupo, para ello se elige a una persona para que sea la persona que chape. Luego esta tiene que tocarles a los demás participantes, mientras ellos escapan evitando ser tocados, el juego termina cuando todos llegan a ser chapados.</p> <p>Historia oral</p> <p>Les invitamos a los niños a sentarse en media luna para narrarles un cuento " El patito feo"</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.</p> <p>Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara este Segundo momento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El patito feo ✓ Hojas bond, colores.
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	



Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Chapa chapa" Hace uso de su motricidad gruesa estirando los brazos para atrapar a su compañero.		
N° NIÑO	SI	NO	
1	X		
2	X		
3	X		
4		X	
5		X	
6		X	
7	X		
8	X		
9	X		
10		X	
11	X		
12	X		
13	X		

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°16

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN	: I.E.I N° 252 "MARISCAL CÁCERES"
DIRECTORA	: MG. Claudia Marlene Cáceres Chávez
DOCENTE DE AULA	: Prof. María Elena Chacolla Contreras
EJECUTORAS	: HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA AGUSTINA MARY ROJAS TORRES

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "SALTA SOGA"

Área	Psicomotricidad
Estándar	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
Competencia	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.
Desempeño	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Criterio de Evaluación	Comprende su cuerpo al ajustar la fuerza, el ritmo y la altura de sus saltos para cruzar la cuerda, expresándose corporalmente con movimientos fluidos y controlados
Evidencia	Demuestra agilidad al momento de saltar con los dos pies

Momentos	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y nos sentamos formando un círculo para organizarnos y tomar acuerdos sobre la actividad tomando en cuenta las reglas propuestas por los niños como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mi cuerpo • Cuido el cuerpo de mis compañeros • Cuido el material con el que vamos a jugar 	
Desarrollo	<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les muestra los materiales a los niños para que exploren y ejecuten algún juego simbólico con ellos y luego responden a las preguntas ¿Qué observan? ¿Qué juegos podemos realizar con estos materiales? ➤ Preguntamos a los niños ¿Alguna vez han jugado al salta sogas? ¿Qué reglas tiene? <p>Se les explica de manera sencilla en que consiste el juego.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se eligen a dos niños para que tomen los extremos de la sogas a una distancia Prudente. 2. Otro niño se coloca al lado de la sogas para que se prepare para saltar cuando la Soga pase por debajo, mientras salta cantamos una canción como acompañamiento. 3. De esta forma se pueden formar varios grupos. 4. Luego pueden saltar individualmente con una sogas más pequeña. <p>Historia oral</p> <p>Les invitamos a sentarse en media para narrarles un cuento "El volcán enfadado"</p> <p>Expresión gráfico-plástico</p> <p>Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anticiparemos a los estudiantes que en 5 minutos culminara Este Segundo momento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sogas ✓ El Volcán enfadado ✓ Hojas bond
Cierre	Se les preguntará: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Les gustaría volver a jugar otro día?	

Firma de la docente de Aula

LISTA DE COTEJO

ÁREA:	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO:	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
ACTIVIDAD/ CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Juego "Salta soga" Comprende su cuerpo al ajustar la fuerza, el ritmo y la altura de sus saltos para cruzar la cuerda, expresándose corporalmente con movimientos fluidos y controlados.	
Nº NIÑO	SI	NO
1		X
2	X	
3	X	
4		X
5		X
6		X
7	X	
8		X
9		X
10		X
11		X
12		X
13	X	

CAPÍTULO V

RESULTADOS DEL ESTUDIO

5.1 Presentación de los Resultados

Categorías de rendimiento en el TEPSI:

La interpretación se basa en los siguientes rangos de puntaje T:

- Normalidad: Un puntaje T igual o superior a 40 puntos. Esto indica que el desarrollo psicomotor del niño está dentro del rango esperado para su edad.
- Riesgo: Un puntaje T entre 30 y 39 puntos. Esta categoría sugiere que el niño se encuentra en un desempeño por debajo de la norma, lo que podría indicar la necesidad de un seguimiento, estimulación o refuerzo en las áreas deficientes.
- Retraso: Un puntaje T igual o inferior a 29 puntos. Este resultado señala que el niño tiene un desarrollo significativamente por debajo de lo esperado, por lo que se recomienda una evaluación más profunda por parte de un especialista (como un terapeuta del lenguaje, terapeuta ocupacional o terapeuta físico).

5.1.1 Resultados de la Variable Dependiente Desarrollo de la Psicomotricidad

Tabla 6

Resultados por categorías del Pretest y Postest del desarrollo de la Psicomotricidad

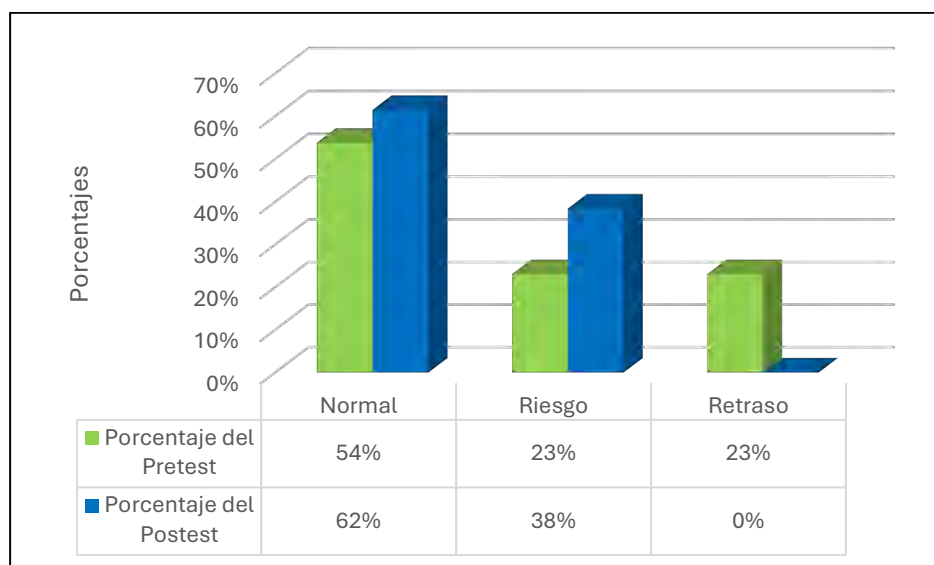
Categorías	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Pretest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Normal	7	54%	8	62%
Riesgo	3	23%	5	38%
Retraso	3	23%	0	0%
Totales	13	100%	13	100%

Figura 1

Resultados por categorías del Pretest y Postest del desarrollo de la Psicomotricidad

Figura 1

Resultados por categorías del Pretest y Postest del desarrollo de la Psicomotricidad

**Interpretación:**

Inicialmente, el 54% de los estudiantes ($n=7$) se encontraban en un nivel Normal, mientras que el 46% ($n=6$) presentaba dificultades, distribuidos equitativamente entre las categorías de Riesgo y Retraso. Posteriormente en la interpretación del postest el hallazgo más significativo es la eliminación de la categoría Retraso: el porcentaje de estudiantes en este nivel cayó del 23% ($n=3$) a 0% ($n=0$) después de la aplicación.

El nivel Normal aumentó del 54% al 62% ($n=7$ a $n=8$). Y la categoría Riesgo se incrementó del 23% al 38% ($n=3$ a $n=5$), lo que sugiere que los estudiantes que estaban en Retraso lograron avanzar a este nivel, lo cual se considera una mejora.

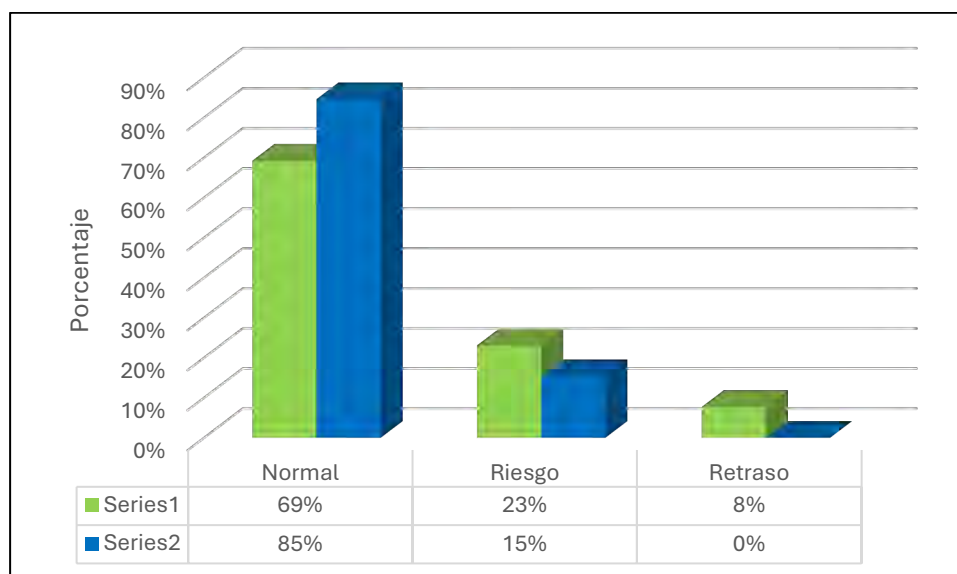
5.1.2 Resultados por dimensiones del Desarrollo de la Psicomotricidad**Tabla 7**

Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Coordinación

Categorías	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Pretest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Normal	9	69%	11	85%
Riesgo	3	23%	2	15%
Retraso	1	8%	0	0%
Totales	13	100%	13	100%

Figura 2

Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Coordinación



Interpretación:

En la evaluación inicial, la mayoría de los estudiantes ya presentaba un buen nivel de coordinación. El 69% (n=9) de la muestra se ubicó en la categoría Normal. Sin embargo, una minoría del 31% (n=4) mostró dificultades, con un 23% (n=3) en la categoría de Riesgo y un 8% (n=1) en la categoría de Retraso. Tras la intervención con juegos tradicionales, se observó una mejora significativa en la dimensión Coordinación:

Aumento del Nivel Normal: La proporción de estudiantes con un nivel de coordinación Normal se elevó del 69% al 85% (n=9 a n=11). Esto indica que dos estudiantes que previamente tenían dificultades lograron alcanzar el nivel óptimo.

Eliminación del Retraso: Al igual que en el resultado general de psicomotricidad, la categoría Retraso desapareció (pasó del 8% al 0%). El estudiante que inicialmente presentaba mayor dificultad superó este nivel.

Reducción del Riesgo: La categoría Riesgo se redujo, pasando del 23% (n=3) al 15% (n=2).

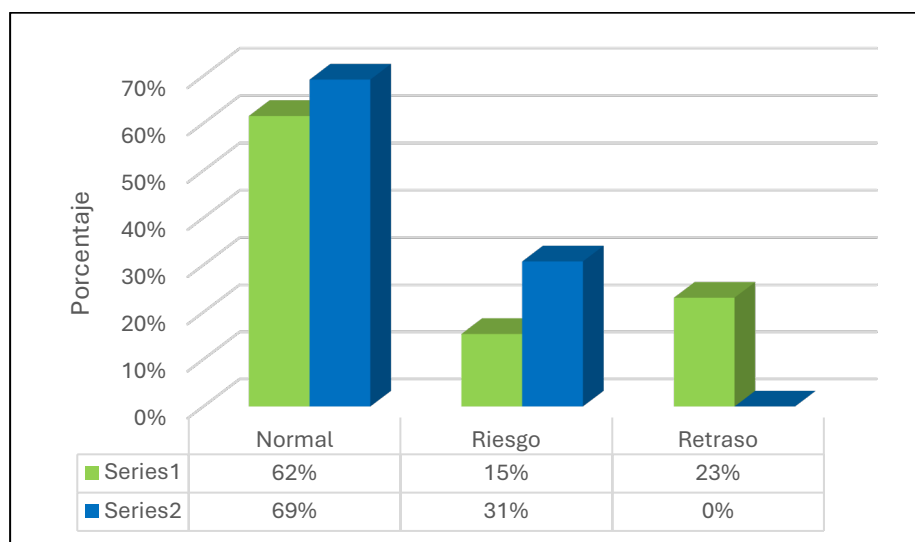
Tabla 8

Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Lenguaje

Categorías	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Pretest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Normal	8	62%	9	69%
Riesgo	2	15%	4	31%
Retraso	3	23%	0	0%
Totales	13	100%	13	100%

Figura 3

Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Lenguaje



Interpretación:

Con respecto al pretest, en la evaluación inicial, la mayoría de los estudiantes (62%, n=8) presentaba un desarrollo del lenguaje Normal. No obstante, casi el 38% (n=5) de la muestra total se ubicaba en niveles de dificultad, con un 23% (n=3) en la categoría de Retraso y un 15% (n=2) en la categoría de Riesgo. Tras la intervención, la dimensión Lenguaje experimentó cambios significativos, indicando una mejora general:

Eliminación del Retraso: El cambio más positivo es que la categoría Retraso desapareció completamente, pasando del 23% (n=3) a 0% (n=0) en el Postest. Esto significa que los tres estudiantes con mayor dificultad lograron avanzar a categorías superiores.

Aumento en Nivel Normal: Se registró un incremento en el nivel Normal, pasando del 62% al 69% (n=8 a n=9).

Aumento en Riesgo: La categoría Riesgo mostró un aumento considerable, pasando del 15% (n=2) al 31% (n=4). Este incremento se interpreta positivamente, ya que representa a los estudiantes que estaban en Retraso y lograron avanzar a Riesgo, mejorando su nivel de desarrollo.

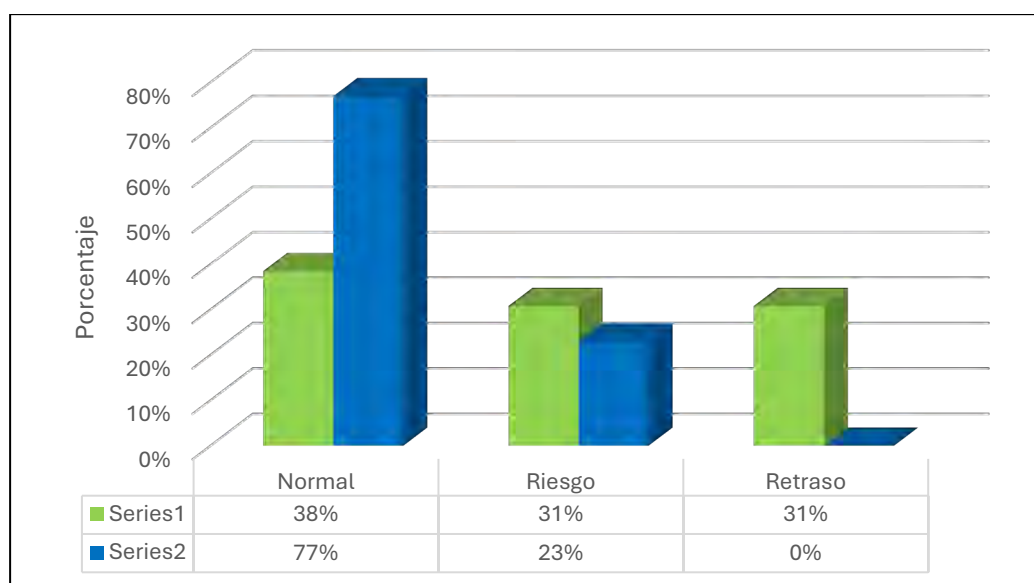
Tabla 9

Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Motricidad

Categorías	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Pretest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Normal	5	38%	10	77%
Riesgo	4	31%	3	23%
Retraso	4	31%	0	0%
Totales	13	100%	13	100%

Figura 4

Resultados del Pretest y Postest de la Dimensión Motricidad



Interpretación:

La evaluación inicial mostró que la Motricidad era la dimensión con mayores dificultades iniciales. Solo un 38% (n=5) de los estudiantes se encontraba en el nivel Normal. La gran mayoría (62%, n=8) presentaba algún nivel de rezago, distribuido equitativamente entre Riesgo y Retraso (31% cada uno, n=4 en cada categoría). La aplicación de los juegos tradicionales produjo el cambio más dramático en esta dimensión:

Aumento Masivo en el Nivel Normal: El porcentaje de estudiantes con desarrollo Normal se duplicó con creces, pasando del 38% al 77% (n=5 a n=10). Esto indica que la intervención fue altamente efectiva para llevar a la mayoría de los estudiantes a un nivel motriz adecuado.

Eliminación Completa del Retraso: Al igual que en las otras dimensiones, la categoría Retraso desapareció totalmente, cayendo del 31% (n=4) a 0% (n=0).

Reducción del Riesgo: La categoría Riesgo también se redujo, pasando del 31% (n=4) al 23% (n=3). A diferencia de otras dimensiones, aquí se observa una reducción neta de estudiantes con dificultades.

5.2 Contratación de Hipótesis

Para poder realizar la contrastación de hipótesis se hizo la prueba de normalidad para determinar que prueba estadística era la más adecuada.

Tabla 10

Prueba de normalidad para la variable independiente y dependiente

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0.189	13	,200*	0.857	13	0.035
Postest	0.211	13	0.118	0.938	13	0.436

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

El valor de significancia para el Pretest es 0.035. Dado que 0.035 es menor que 0.05, se concluye que la distribución de valores de psicomotricidad en el momento inicial NO se ajusta a una distribución normal (se rechaza la hipótesis nula de normalidad).

Para el caso del postest el valor de significancia para el Postest es 0.436. Dado que $0.436 > 0.05$, se concluye que la distribución de los puntajes de Psicomotricidad en el momento final SÍ se ajusta a una distribución normal.

Dado que la medición del Pretest no cumple con el supuesto de normalidad (Sig.=0.035):

La prueba estadística a utilizar para el contraste de hipótesis principal es la Prueba No Paramétrica, que en este caso sería la Prueba de Wilcoxon para Muestras Relacionadas

5.2.1 Comprobación de Hipótesis General

Ha= Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025.

H0= Los juegos tradicionales no influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025.

Tabla 11

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis General

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	13
Estadístico de prueba	45.000
Error estándar	8.426
Estadístico de prueba estandarizado	2.670
Sig. asintótica (prueba bilateral)	0.008

Tabla 12

Resultados de la Hipótesis General

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest y Posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.008	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Figura 5

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis General



Interpretación:

Los resultados de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon indicaron una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de Psicomotricidad obtenidos en el Pretest y los obtenidos en el Postest ($Z=2.670$; $p=0.008$). Dado que el valor de significancia ($p=0.008$) es menor al nivel de significancia establecido ($\alpha=0.05$), se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de la Institución Educativa de Nivel Inicial de Moquegua.

5.2.2 Comprobación de Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1

Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025

Tabla 13

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis Específica 1

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	13
Estadístico de prueba	10.000
Error estándar	2,739
Estadístico de prueba estandarizado	1,826
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,068

Tabla 14

Resultados de la Hipótesis Específica 1

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest Coordinación y Postest Coordinación es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,068	Conserve la Hipótesis Nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Figura 6

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis Específica 1



Interpretación:

Los resultados de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon para la dimensión Coordinación indican que no existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del Pretest y del Postest ($Z=1.826$; $p=0.068$).

Por lo tanto, con un nivel de confianza del 95%, no se puede afirmar que los juegos tradicionales hayan influido de manera significativa en el desarrollo de la coordinación en los estudiantes. Si bien los resultados descriptivos mostraron una mejora, esta diferencia no fue lo suficientemente fuerte como para descartar el factor azar. Se conserva la hipótesis nula.

Hipótesis Específica 2

Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025

Tabla 15

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis Específica 2

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	13
Estadístico de prueba	10.000
Error estándar	2,739
Estadístico de prueba estandarizado	1,826
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,048

Tabla 16

Resultados de la Hipótesis Específica 2

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest Lenguaje y Postest Lenguaje es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,048	Rechace la Hipótesis Nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Figura 7

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis Específica 2



Interpretación:

Los resultados de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon indicaron una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de la Dimensión Lenguaje, obtenidos en el Pretest y los obtenidos en el Postest ($Z=1,826$; $p=0.048$). Dado que el valor de significancia ($p=0.048$) es menor al nivel de significancia establecido ($\alpha=0.05$), se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de la Institución Educativa de Nivel Inicial de Moquegua.

Hipótesis Específica 3

Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025

Tabla 17

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para Hipótesis Específica 3

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	13
Estadístico de prueba	21.000
Error estándar	4,704
Estadístico de prueba estandarizado	2,232
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,026

Tabla 18

Resultados de la Hipótesis Específica 3

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest Motricidad y Postest Motricidad es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,026	Rechace la Hipótesis Nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Figura 8

Resultados de la Prueba de Wilcoxon para la Hipótesis Específica 3



Interpretación:

Los resultados de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon indicaron una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de la Dimensión Motricidad, obtenidos en el Pretest y los obtenidos en el Postest ($Z=2.232$; $p=0.026$). Dado que el valor de significancia ($p=0.026$) es menor al nivel de significancia establecido ($\alpha=0.05$), se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de la Institución Educativa de Nivel Inicial de Moquegua.

5.3 Discusión

La hipótesis general, que postula una influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad, fue aceptada tras la contrastación estadística. La Prueba de Wilcoxon arrojó una significancia asintótica de $p=0.008$ (Tabla 12), siendo este valor altamente significativo al ser menor que $\alpha=0.05$.

Este hallazgo es consistente con la literatura y los antecedentes nacionales revisados. Específicamente, Quispe y Condori (2022) en Cusco, y Guzman y Huamaní (2016), demostraron empíricamente la eficacia del uso de juegos tradicionales como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo psicomotor en infantes de 5 años. De manera similar, Pimentel (2021) concluyó, a través de una revisión sistemática, que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo general en la psicomotricidad, validando su uso como estrategia educativa eficaz.

El éxito de la intervención se refleja en el dato descriptivo clave: la eliminación total de la categoría Retraso en la evaluación global de la psicomotricidad (Tabla 6), lo que valida la intervención para superar las deficiencias más severas.

El contraste de la hipótesis específica para la dimensión Coordinación arrojó un valor de significancia de $p=0.068$ (Tabla 14). Dado que $0.068 > 0.05$, se determinó conservar la hipótesis nula, lo que indica que no se demostró una influencia estadísticamente significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación.

Este resultado es contradictorio con los hallazgos de otros estudios, como el de Quispe y Condori (2022), quienes sí encontraron mejoras significativas en la coordinación, con un 85% de sus participantes alcanzando un nivel adecuado tras la intervención ($p < 0.05$). La discrepancia puede atribuirse a limitaciones metodológicas, especialmente el reducido tamaño de la muestra ($N=13$), lo que disminuye el poder estadístico para detectar diferencias. Es relevante, sin embargo, que descriptivamente sí hubo una mejora sustancial (el nivel

Normal pasó de 69% a 85%), sugiriendo que la intervención sí tuvo un efecto positivo que no logró el umbral de significancia.

El análisis de la dimensión Lenguaje reveló una influencia estadísticamente significativa de los juegos tradicionales, con un p-valor de 0.048 (Tabla 16). Este valor, ligeramente inferior a 0.05, llevó al rechazo de la hipótesis nula.

Este hallazgo concuerda con el estudio de Quispe y Condori (2022), quienes también observaron que el 70% de los niños mejoró sus habilidades comunicativas después de aplicar juegos tradicionales. La influencia se justifica teóricamente, ya que el juego tradicional es un contexto ideal que fomenta la comunicación y la verbalización de reglas , siendo el cuerpo el primer medio de expresión y precursor del lenguaje verbal (Wallon, 1942)

La dimensión Motricidad demostró la influencia significativa más fuerte, con un p-valor de 0.026 (Tabla 18), lo que implica el rechazo de la hipótesis nula

Este resultado es totalmente coherente con los antecedentes. El estudio de Bravo y Pinargote (2024) , Moreta y Pasto (2022) , y Guzman y Huamaní (2016) se centraron en la mejora de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales y obtuvieron resultados similares y significativos. Descriptivamente, la dimensión Motricidad fue la que experimentó el cambio más notorio, con un aumento del nivel Normal del 38% al 77% (Tabla 9), lo que valida la efectividad de los juegos motores implementados (como Salta Sacos, La Soga, y Salta Soga) para fortalecer esta habilidad.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1 Conclusiones

PRIMERA

Se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo global de la psicomotricidad en estudiantes de la institución educativa. La hipótesis general fue aceptada con un alto grado de confianza estadística, evidenciado por un valor de significancia de $p=0.008$ (menor que $\alpha=0.05$). Este resultado valida la eficacia del programa para generar mejoras significativas en el desarrollo psicomotor general de la población estudiada, refiriéndose a que los cambios o diferencias observadas no ocurrieron por casualidad o error, si no que fueron resultado real y consistente del programa de juegos tradicionales.

SEGUNDA

Se concluye que no se pudo demostrar una influencia estadísticamente significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la dimensión Coordinación. A pesar de la mejora descriptiva observada en los estudiantes, el contraste de hipótesis arrojó un valor de $p=0.068$, el cual no alcanzó el umbral de significancia de $\alpha=0.05$. Por lo tanto, no existe evidencia inferencial suficiente para rechazar la hipótesis nula en esta dimensión.

TERCERA

Se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión Lenguaje. La prueba de Wilcoxon en esta dimensión demostró una diferencia significativa entre el Pretest y el Posttest, con un valor de $p=0.048$. Este hallazgo respalda el valor del juego tradicional como una herramienta que, además de promover el movimiento, fomenta la interacción social y la verbalización, elementos cruciales para el desarrollo lingüístico en la educación inicial.

CUARTA

Se concluye que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión Motricidad. Esta dimensión fue la que mostró la influencia más robusta, con un valor de $p=0.026$. Este resultado confirma el efecto directo y contundente de las actividades lúdicas tradicionales (correr, saltar, lanzar) para potenciar las habilidades motrices gruesas y finas en los estudiantes.

6.2 Sugerencias

PRIMERA

Se sugiere la creación e implementación formal de un Programa de Juegos Tradicionales dentro de las actividades regulares del Nivel Inicial (específicamente para 5 años). Este programa, cuya eficacia ha sido demostrada por la investigación, debe ser considerado una estrategia pedagógica continua para el desarrollo psicomotor.

SEGUNDA

Considerando que la dimensión Coordinación no mostró una influencia significativa, se sugiere a los docentes diseñar y aplicar intencionalmente juegos tradicionales que demanden mayor precisión, control óculo-manual y óculo-podal. Incrementando la frecuencia de juegos o actividades que involucren lanzar y atrapar objetos pequeños, con el fin de generar un impacto estadísticamente significativo en futuras aplicaciones.

TERCERA

Se sugiere a los docentes capitalizar intencionalmente este hallazgo mediante la implementación de estrategias de verbalización obligatoria en las sesiones de juego. Como solicitando a los niños la explicación de Reglas, pedir a los niños, antes de comenzar el juego, que expliquen verbalmente las reglas a sus compañeros o que las repitan en sus propias palabras.

CUARTA

Considerando que los juegos tradicionales demostraron una influencia significativa y robusta en el desarrollo de la Motricidad, se sugiere a los docentes y a la institución mantener e incrementar la frecuencia y el tiempo dedicado a los juegos tradicionales que implican movimiento constante, coordinación dinámica, equilibrio, carreras y saltos. Estas actividades deben ser una práctica diaria no negociable dentro de las sesiones de aprendizaje, reconociendo su comprobada eficacia.

REFERENCIAS

- Ander-Egg, E. (2011). *Aprende a Investigar Nociones básicas para la investigación social*. Brujas. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2017/05/Aprender-a-investigar-nociones-basicas-Ander-Egg-Ezequiel-2011.pdf.pdf>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart & Winston of Canada Ltd.
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Scientific Journal of School Sport*, 7(1), 171–198. doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Berruezo Adelantado, P. P. (2008). El contenido de la Psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 19-34.
- Blázquez Sánchez, D. (1986). *Iniciación a los deportes en equipo*. Obtenido de https://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/iniciaci%C3%B3n_a_los_deportes_de_equipo.pdf
- Bravo Zambrano, J. E., & Pinargote Macías, E. I. (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(2), 729–742. Obtenido de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6439>
- Delval, J. (2002). *El desarrollo humano*. Siglo XXI España.
- Elkind, D. (2007). *Introducción al Juego*. Hachette Book Group.
- García Serrano, R. (1974). *Juegos y Deportes Tradicionales de España*. Universidad de Navarra.
- Guzman Quispe, G., & Huamaní Champa, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San Jose Obrero de Pomacanchi-Acomayo- Cusco*. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/95517d0e-cbf3-4f19-8039-443966c48791>
- Haeussler, S., & Marchant, T. (2006). *TEPSI: Test de desarrollo psicomotor: Niños de 2 a 5 años*. Universitaria.
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGRAW-HILL.
- Le Boulch, J. (2001). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Paidós.

- Melián-Correa, & F. R. (2022). Improving gross motor skills of children through traditional games skills practiced along the contextual interference continuum. *Frontiers in Psychology*, 13. Obtenido de <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.986403/full>
- Mendieta Toledo, L., Mendieta Toledo, R., & Vargas Cevallos, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Obtenido de <https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- MINISTERIO DE DESARROLLO E INCLUSIÓN SOCIAL. (2019). *Desarrollo Infantil Temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad*. Lima, Perú. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/320706/modulo-DIT-A5-DES-INFANTIL.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4551>
- Ministerio de Educación. (2023). *Resultados de Censo Educativo*. Obtenido de https://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/9345030/PPT_Censo_Educativo_2023_final.pdf
- Moreta Pilamala, E. G., & Pasto Paguay, M. d. (2022). *Los juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del subnivel inicial II de 4 a 5 años de la unidad educativa Roberto alfredo Arregui, Canton Guaranda, Periodo 2021-2022*. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/items/d7fbb894-03a1-4ae0-b2ac-b46e85c975f8>
- Parlebas, P. (2008). *JUEGOS, DEPORTE Y SOCIEDAD: LEXICO DE PRAXIOLOGIA MOTRIZ*. Paidotribo.
- Piaget, J. (2016). *La formación del símbolo en el niño*. FONDO DE CULTURA ECONOMICA.
- Pimentel Huayllasco, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de Preescolar*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57961>
- Quispe Qquenaya, V., & Condori Mamani, M. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en infantes de 5 años de la I EI 903 Quico Grande Paucartambo Cusco, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1656>
- Ruiz de Velasco Gálvez, A. (2005). *Reseña de "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz"*. Boletín de Estudios e Investigación.

- Sonlleve Velasco, M. (2016). ¿Con qué jugamos si no hay juguetes? La infancia y el juego en la posguerra española (1939 – 1951) desde el relato de vida. *Revista Ludicamente*, 5(9).
- Tapia Camargo, J. L., Azaña Estrella, E., & Tito Córdova, L. A. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la Ciencia*, 4(7), 65-68. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2014.7.111>
- Torres, M. S. (2016). *Juego tradicional en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 y 5 años de edad del centro educativo N° 1 del Ministerio de Educación de la Ciudad de Quito periodo 2014-2015*. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/7fd636b4-3f6b-41e3-b103-4805425baec8>
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vayer, P. L. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental*.
- Vygotski, L. S. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Austral.
- Wallon, H. (1942). *La evolución Psicológica del niño*. Ediciones La Aurora.

ANEXOS

INSTRUMENTOTEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR DE 5 AÑOSFICHA DE OBSERVACIÓN

- IEI:
- Edad y Sección:
- Nombre del Niño:
- Examinador:

Marque con una X las escalas que logra cada niño de acuerdo a sus capacidades

N°	INDICADOR	ESCALA		
		NORMAL	RIESGO	RETRASO
SUBTEST COORDINACIÓN				
1	Traslada agua de un vaso a otro			
2	Construye un puente con tres cubos con modelo presente			
3	Construye una torre de 8 o más cubos			
4	Desabotona			
5	Abotona			
6	Enhebra una guja			
7	Desata cordones			
8	Copia una línea			
9	Copia un círculo			
10	Copia una cruz			
11	Copia un triángulo			
12	Copia un cuadrado			
13	Dibuja 9 o más partes de una figura humana			
14	Dibuja 6 o más partes de una figura humana			
15	Dibuja 3 o más partes de una figura humana			
16	Ordena por tamaño			
SUBTEST LENGUAJE				
1	Reconoce grande y chico			
2	Reconoce más y menos			
3	Nombra animales			
4	Nombra objetos			
5	Reconoce largo y corto			
6	Verbaliza acciones			
7	Conoce la utilidad de objetos			
8	Discrimina pesado y liviano			
9	Verbaliza su nombre y apellido			
10	Identifica su sexo			
11	Conoce el nombre de sus padres			
12	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas			
13	Comprende preposiciones			
14	Razona por analogías opuestas			
15	Nombra colores			

16	Señala colores			
17	Nombra figuras geométricas			
18	Señala figuras geométricas			
19	Describe escenas			
20	Reconoce absurdos			
21	Usa plurales			
22	Reconoce antes y después			
23	Define palabras			
24	Nombra características de objetos			

SUBTEST MOTRICIDAD		NORMAL	RIESGO	RETRASO
1	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar			
2	Camina diez pasos llevando un vaso de agua			
3	Lanza una pelota en una dirección determinada			
4	Se para en un pie sin apoyo 10 seg o mas			
5	Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas			
6	Se para en un pie 1seg o más.			
7	Camina en punta pies seos o mas pasos			
8	Salta 20 cms con los pies juntos			
9	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo			
10	Coge una pelota			
11	Camina hacia adelante topando talón y punta			
12	Camina hacia atrás topando punta y talón			

Fuente: Test de Tepsi (Haeussler y Marchant 1985)

Escala:

Normal = 50

Riesgo = 40

Retraso = 30

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Juegos Tradicionales</p>	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño del Estudio: Pre – Experimental</p> <p>Esquema O1 X O2</p> <p>O1=Aplicación del Pretest O2= Aplicación del Postest X = Juegos Tradicionales</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>• ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>• Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>• Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la coordinación en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Psicomotricidad</p>	<p>Población y Muestra Población: 13 estudiantes de la IEI N° 252</p> <p>Muestra: Sala Turquesa de 5 años con 13 estudiantes.</p> <p>Método de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025? • ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025 • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025 • Los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Inicial, Moquegua, Perú, 2025 		
--	--	--	--	--



PERÚ

Ministerio de
EducaciónGobierno Regional
de MoqueguaDirección Regional de
Educación MoqueguaEESPP Mercedes
Cabello Carbonera

"Decenio de igualdad de oportunidades para mujeres y hombres 2018 - 2027"
"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Moquegua, 21 de Agosto de 2025

OFICIO N°0337 -2025-GRM-DREMO/DGEESPP "MCC"-M

Señora:

Mg. CLAUDIA MARLEN CÁCERES CHÁVEZ

Directora de la IEI. N° 252 "Mariscal Cáceres"

PRESENTE.-

Asunto : Solicito Autorización para Aplicación de Instrumentos de Investigación

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente a nombre la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Mercedes Cabello de Carbonera" que me honro en dirigir y a la vez comunicarle que, la Srta. **HELLY ROSARIO VILLALTA APAZA** estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial de nuestra Casa Superior de Estudios, requiere aplicar su trabajo de Investigación denominado "**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, PERÚ**".

En tal sentido, me permito recurrir a Ud. para solicitarle la autorización correspondiente a finde que dichas estudiantes puedan aplicar sus Instrumentos de evaluación de Recolección de Datos para el desarrollo de su Tesis del Trabajo de Investigación.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"MERCEDES CABELLO DE CARBONERA"
DIRECCIÓN GENERAL
MOQUEGUA
DRA. DOMINGA CASTRO FARFÁN
C. N. 1004414871
DIRECTORA GENERAL (e)

DCF/DIR.GRAL.
GRR/SEC.
c/c: Archivo

Dirección: Prolongación Av. Mariano Lino Urquieta s/n
Distrito de San Antonio - Moquegua
Teléfono: 053 472090
Web: www.mcc.edu.pe
Correo: mesadenartes@mcc.edu.pe

"Liderando la Educación en Moquegua"
EESPP Institución Licenciada, Años Calidad.

CARGOI.E. N°252 "MARISCAL CÁCERES"
MOQUEGUA**RECIBIDO**

22/08/2025

HORA: FIRMA:

DECLARACIÓN JURADA

Las que suscriben,

Agustina Mary Rojas Torres, identificado con DNI N° 44481171, con domicilio actual en Asociación 15 de Abril Mz. J Lt. 8 en el centro Poblado de Chen Chen, distrito de Moquegua, provincia Mariscal Nieto, departamento de Moquegua.

Helly Rosario Villalta Apaza, identificado con DNI N° 75945888, con domicilio actual en Urb. Sol de Los Ángeles Mz. D Lt. 9 en el centro Poblado de Los Ángeles, distrito de Moquegua, provincia Mariscal Nieto, departamento de Moquegua.

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO que las imágenes utilizadas en la presente tesis titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, PERÚ, 2025" tienen únicamente fines pedagógicos, educativos y/o académicos.

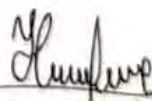
Asimismo, manifestamos que dichas imágenes no persiguen fines comerciales, publicitarios ni lucrativos, y que su uso se realiza en el marco del respeto a los derechos de autor, a la privacidad y a la normativa vigente aplicable.

Declaramos que la presente manifestación es veraz, y asumimos plena responsabilidad legal por lo aquí expresado, firmando la presente declaración para los fines que estime corresponder.

Moquegua, Enero del 2026



Rojas Torres, Agustina Mary
DNI : 44481171



Villalta Apaza, Helly Rosario
DNI : 75945888



EVIDENCIAS



Juego Mata gente



Juego Agua y Cemento



Juego El gato y el ratón



Juego La Gallinita Ciega



Juegos Países



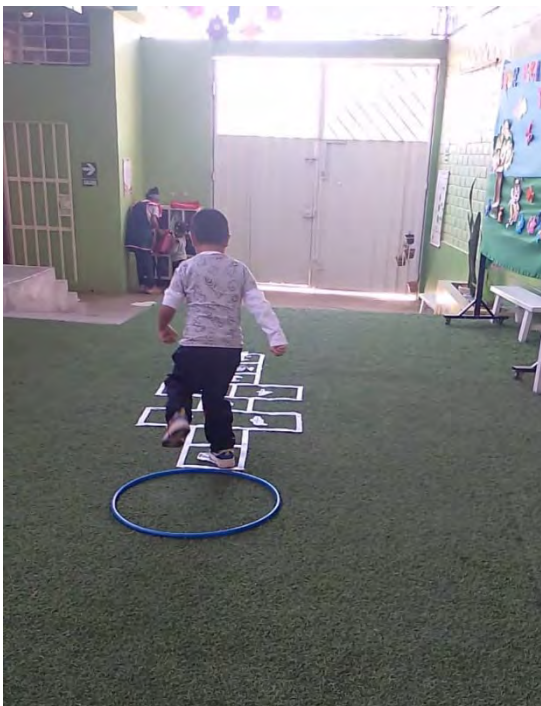
Juego Salta Sacos



Juego San Miguel



Juego Tumba Latas



Juego La Rayuela



Juego el Lobo



Juego Silla Musical



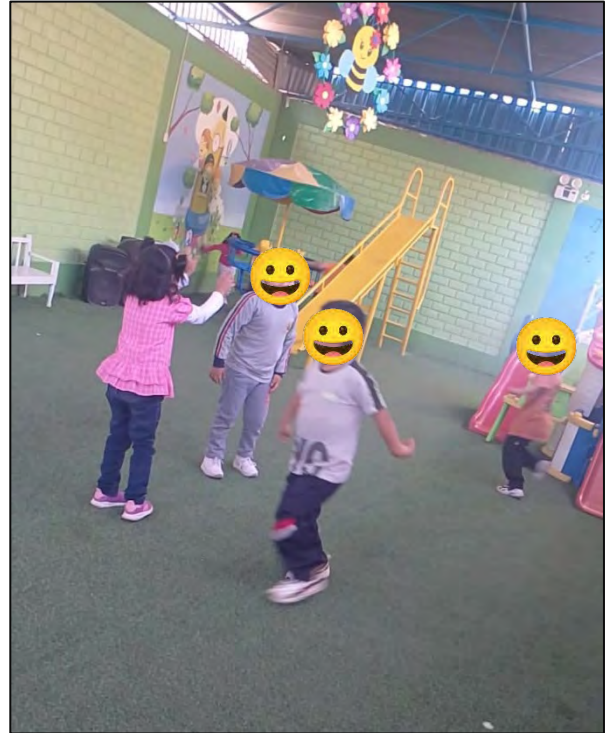
Juego La Soga



Juego La Liga



Juego Las Escondidas



Juego La Chapa La Chapa



Juego Salta Soga

REPORTE DE TURNITIN


Página 2 de 57 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: tmoid::1:3456493008

23% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 20%  Fuentes de Internet
- 9%  Publicaciones
- 17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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


Página 2 de 57 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: tmoid::1:3456493008

USO DEL SPSS PARA LA CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

*Sin título1 [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Anali

	PRETES T	POSTES T	var
1	43	45	
2	43	43	
3	44	48	
4	35	36	
5	26	33	
6	26	36	
7	41	41	
8	45	46	
9	36	41	
10	28	36	
11	43	43	
12	40	42	
13	36	36	
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Pruebas no paramétricas
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Resumen de cont
 - Prueba de rangos
 - Título
 - PRETEST, POSTEST
 - Título
 - Resumen
 - Prueba de rangos
 - Información de caso
 - Información de caso

Pruebas no paramétricas

[ConjuntoDatos0]

Resumen de contrastes de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre PRETEST y POSTEST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,008	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

PRETEST, POSTEST

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	13
Estadístico de prueba	45,000
Error estándar	8,426
Estadístico de prueba estandarizado	2,670
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,008