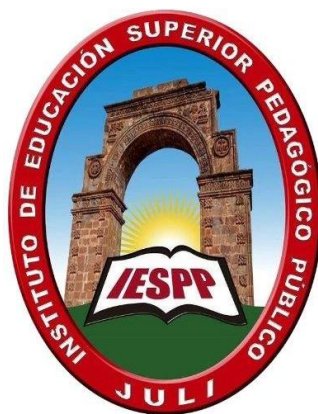


**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO “JULI”
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

**“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR
EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022-2023”**

PRESENTADO POR:
NELIDA QUISPE MAQUERA

ASESOR:
Lic. EDGAR EDWIN MESTAS YUCRA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL PROFESOR EN
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

**Juli – Puno – Perú
2023**



CONSTANCIA DE SOFTWARE ANTIPLAGIO

N° 0020 - 2024 - IESPPJ-UIEI

I. DATOS DE LOS INVESTIGADORES:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI
01	NELIDA QUISPE MAQUERA	73070111
---	-----	---

II. DATOS DE ASESOR:

ASESOR	EDGAR EDWIN MESTAS YUCRA
--------	--------------------------

III. DATOS DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022-2023

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	Tesis	X	Proyecto	
FECHA DE EVALUACIÓN	27/12/2024			
SOFTWARE ANTIPLAGIO	TURNITÍN			

PORCENTAJE DE ORIGINALIDAD PERMITIDO	RESULTADOS DE EVALUACIÓN		
30%	Porcentaje	27 %	
	APTO	X	NO APTO

NOTA: Se aplicaron filtros de exclusión de referencias bibliográficas, exclusión de citas textuales, exclusión de caratula.



Prof. José Francisco Parí Araya
SECRETARIO ACADÉMICO
IESPP - J



Mg. Wil Velásquez Humpire
DIRECTOR GENERAL
V°B° De Unidad de Investigación e Innovación

Recibí Conforme

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO“JULI”**

**“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN
NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022-2023”**

**TESIS PRESENTADA POR:
NELIDA QUISPE MAQUERA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL PROFESOR EN EDUCACIÓN
INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE

Mg. EVA MELANIA VERA LIRA

SECRETARIO

Mg. WILY VELÁSQUEZ HUMPIRE

VOCAL

Lic. CARLOS ENRIQUE ROJAS GORDILLO

ASESOR

Lic EDWIN EDGARMESTAS YUCRA

**Juli - Puno – Perú
2023**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, quien me guía a lo largo de cinco años, acompañándome en cada paso, tanto en los momentos difíciles como en los exitosos, sin permitirme rendirme en este camino. A mi familia por confiar y apoyar mis decisiones; a motivarme a mejorar en el día a día. A mí misma por arriesgarme a conocer el maravilloso mundo del aprendizaje.

Nelida Quispe Maquera

INTRODUCCIÓN

Recientemente, ha habido un creciente interés por la psicomotricidad entre padres y escuelas, quienes buscan brindar a los niños una formación adicional desde que nacen hasta los dos o tres años de edad. Este enfoque se debe, principalmente, a la capacidad de la psicomotricidad para facilitar la integración y adaptación de los niños a su entorno circundante (Serrabona, 2006).

En las instituciones de educación temprana, se detectaron deficiencias en el desarrollo psicomotor de ciertos niños, expresadas por problemas en áreas como la lateralidad, el equilibrio, el lenguaje, la coordinación y otros elementos. Estas deficiencias se notaron durante la realización de ejercicios gimnásticos diarios de dos horas cada mañana. Por este motivo, se optó por investigar esta situación con el objetivo de mejorarla, como se expone en el "Informe de la Práctica Preprofesional" del IESPP-J (2022).

El juego es fundamental para los niños, ya que representa su principal forma de comunicarse y les brinda la oportunidad de expresarse de manera coherente con sus vivencias y necesidades (Retana, 2022). A lo largo de la vida, el juego conserva una enorme importancia, especialmente en los primeros años, al actuar como una herramienta educativa durante el crecimiento del niño.

Los niños se comunican y se relacionan a través de distintas formas, ya sea individualmente o en grupo, mediante palabras, gestos, sonidos y otros medios. El juego, por su parte, se presenta como una actividad libre, creativa y espontánea con un propósito educativo, enfocado en promover las habilidades sociales y emocionales de los pequeños. Asimismo, contribuye al desarrollo del lenguaje, el pensamiento lógico, el avance tanto en habilidades motoras finas como gruesas, la coordinación y otros aspectos.

Además, este tipo de juegos divertidos ayuda a reducir el estrés en los niños al introducirlos en un entorno más favorable. Al estudiar la situación de los niños, se nota un desafío en su crecimiento psicomotor, especialmente en aspectos como la coordinación entre la mano y el ojo, el avance del lenguaje y el desarrollo motriz. Por lo tanto, se sugiere emplear juegos tradicionales como una táctica educativa que tendrá un impacto positivo en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales (Haeussler & Marchant, 1985).

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por ser protagonista de mis logros ya que siempre está presente incondicionalmente. Con mucho cariño a él porque es mi guía, esa luz que resplandece mi camino.

A mi papá y mamá; quienes creyeron en mí dejando los límites de lado, gracias a la valentía, coraje y amor con la que trabajaban los problemas convirtiéndolos en oportunidades; descubrí que los anhelos se cumplen no solo soñando si no que, trabajando con voluntad, perseverancia, esfuerzo y mucho amor en lo que uno hace.

A los docentes del Instituto de Educación superior Pedagógico Público Juli, por la labor de enseñanza con responsabilidad que nos brindaron para nuestra formación profesional; para los retos que nos presente la vida, a ellos mi gratitud.

A mi familia que con cada acción me hizo reflexionar de lo hermoso que es la vida, que siempre existen momentos buenos y los no tan buenos, que si dejas el corazón en una acción siempre dejas una huella imborrable que se convierte en luz para los que deciden seguir tus pasos; gracias infinitas.

Nelida Quispe Maquera

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
INTRODUCCIÓN	5
AGRADECIMIENTO	7
ÍNDICE	8
ÍNDICE DE TABLAS	11
ÍNDICE DE FIGURAS	12
RESUMEN	13
CHU'MST'A	14
ABSTRACT.....	15

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.2.1. Problema General	2
1.2.2. Problemas Específicos.....	2
1.3. Importancia y justificación del estudio.....	2
1.4. Delimitación de la investigación	3
1.4.1. Delimitación temporal	3
1.4.2. Delimitación espacial	4
1.5. Limitaciones de la investigación.	4
1.6. Objetivos de la investigación.....	4
1.6.1. Formulación del Objetivo General	4
1.6.2. Formulación de los Objetivos Específicos.	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	5
2.2. Bases teórico – científicas.	7
2.2.1. El concepto del juego	7
2.2.2. Principio del juego.....	7
2.2.3. Juegos tradicionales.....	8
2.2.4. Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes	9
2.2.5. Descripción de algunos juegos tradicionales.....	11
2.2.6. El desarrollo psicomotor.....	12
2.2.7. Áreas del desarrollo psicomotor	13
2.3. Marco conceptual	14
2.3.1. El juego.....	14
2.3.2. Juegos tradicionales.....	15
2.3.3. Desarrollo Psicomotor	16
2.4. Hipótesis de la investigación.....	17
2.4.1. Hipótesis general	17
2.4.2. Hipótesis específicas.....	17
2.5. Operacionalización de variables.....	18

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	19
3.2. Diseño de investigación.....	19
3.3. Población y muestra.	20
3.3.1. Población.	20

3.3.2. Muestra.....	20
3.4. Diseño estadístico.....	20
3.5. Criterios de inclusión y exclusión	21
3.5.1. Criterios de Inclusión.....	21
3.5.2. Criterios de Exclusión	21
3.6. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	22
3.6.1. Método.....	22
3.6.2. Técnica.....	22
3.6.3. Instrumentos	22
3.7. Recolección de datos	22
3.8. Análisis e interpretación de datos.....	23

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados	24
4.1.1. Prueba de Normalidad	30
4.1.2. Prueba de hipótesis para la comparación de varianzas (Prueba de homogeneidad).....	31
4.1.3. Prueba de la hipótesis para demostrar que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor	32
4.2. Discusión	34
4.3. Conclusiones	36
4.4. Recomendación	37
4.5. Bibliografía.....	38
ANEXOS	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niños y niñas observados durante las prácticas preprofesionales en la IEI N° 302 Cruzani.....	2
Tabla 2 Estudiantes Matriculados al 2023 de la IEI. N° 302 Cruzani	20
Tabla 3 Resultados de Test de Desarrollo Psicomotor de los Niños de Cuatro Años en el Pre Test y Post Test de la I.E.I. N° 302 Cruzani – Ilave	24
Tabla 4 Resultados de la Aplicación de la Dimensión Coordinación Visomotora en Niños de Cuatro Años.	26
Tabla 5 Resultados de la Aplicación de la Dimensión Lenguaje en Niños de Cuatro Años.	27
Tabla 6 Resultados de la Aplicación de la Dimensión Motricidad en Niños de Cuatro Años.	29
Tabla 7 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.....	31
Tabla 8 Prueba Levene del pre test de los grupos control y experimental sobre los juegos tradicionales.	32
Tabla 9 Prueba t para muestras independientes del post test de los grupos control y experimental sobre los juegos tradicionales.	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de Test de Desarrollo Psicomotor de los Niños de Cuatro Años en PreTest y Post Test de la I.E.I. N° 302 Cruzani – Ilave.....	25
Figura 2 Resultados de la Aplicación de la Coordinación Visomotora en Niños de Cuatro Años.	26
Figura 3 Resultados de la Aplicación de Lenguaje en Niños de Cuatro Años.	28
Figura 4 Resultados de la Aplicación en la Motricidad en Niños de Cuatro Años.	29

RESUMEN

La investigación “Juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de niños de cuatro años, Ilave, 2022-2023” tuvo como objetivo principal determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de niños de cuatro años. Se planteó la hipótesis de que estos juegos contribuyen significativamente al desarrollo psicomotor en esta población.

El estudio se desarrolló con un diseño cuasiexperimental, incluyendo un grupo experimental y un grupo de control. La recolección de datos se realizó mediante observación y la aplicación del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) al inicio y al final de la intervención. La variable independiente, los juegos tradicionales, se implementó a través de seis talleres adaptados a las necesidades de los niños, mientras que la variable dependiente fue el nivel de desarrollo psicomotor. Para analizar los datos, se empleó la prueba t de Student, evaluando las diferencias entre las medias de ambos grupos.

Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales generaron una mejora significativa en el desarrollo psicomotor en los niños del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani. Al finalizar la intervención, el 92% de los niños del grupo experimental alcanzaron niveles de desarrollo considerados normales, superando ampliamente al grupo de control. Estos hallazgos respaldaron la hipótesis inicial y destacaron la efectividad de los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años.

Palabras clave: Juegos tradicionales, desarrollo psicomotor, aprendizaje.

CHU'MST'A

“Uñt’aw sarnaqawix wawanakarux pusi maranakata, Ilave, 2022-2023” sutin jach’a yatichäwix mä wali jach’a amuyuniruw puriñ muniwa uñt’aw sarnaqawix wawaparuw wali sum sarnaqayaru puriyituwa. Ukhampi mä amuyuta yatxatayapxataynawa uka wawxanakan sarnaqawir ch’amanxanakapxañapataki uka amuyunakar puriñapataki.

Akxan yatichäwiw wali ch’amanchäwi uñstayañ munpacha. Ukatxa wali askinaka saminaka katuqäta. Yatiñ mayachäwi, Qillqaña wali ch’amamp jaläta; jach’a testänakaw p’iqiñanakanx askituwa TEPSI (Taqhipa Uñstayäwinaka), niyaw qhipartata uñt’ayäwipxi ukax mä qhawqha ch’amamp uñstäpxi ukar ch’amanxapxi.

Qhipartaw sarnaqawi suman apxatawa ukampin jak’achaw sarnaqawi amtañampin wali askichäwimp mä sum tukumpi askir qhipartäxaraki. Ukampis pä mara suxta phisqhani urunak markachiraskapxäna Ilave. Uka sarnaqawix wali askichäwin sarnaqir sarnaqawimpi saraqeñxakiwa.

Qhana arunaka: Anataña, yatichaña, lurawinaka.

ABSTRACT

The study titled “Traditional Games in the Psychomotor Development of Four-Year-Old Children, Ilave, 2022-2023” aimed to determine the influence of traditional games on the psychomotor development of four-year-old children. The hypothesis proposed that traditional games significantly contribute to psychomotor development in this age group.

The research employed a quasi-experimental design with an experimental group and a control group. Data collection was conducted through observation and the application of the Psychomotor Development Test (TEPSI) at the beginning and end of the intervention. The independent variable, traditional games, was implemented through six workshops tailored to the children's needs, while the dependent variable was the level of psychomotor development. Data analysis was performed using the Student's t-test to compare the means of the two groups.

The results showed that traditional games led to significant improvements in the psychomotor development of the experimental group of children from the Initial Educational Institution N° 302 Cruzani. By the end of the intervention, 92% of the children in the experimental group reached normal levels of psychomotor development, surpassing the control group. These findings supported the initial hypothesis and highlighted the effectiveness of traditional games as a pedagogical tool to enhance psychomotor development in four-year-old children.

Keyword; Traditional games, psychomotor development, learning.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.

La Organización Mundial de Salud (OMS, 2022) menciona que el 56% de niños y niñas no desarrollan la psicomotricidad infantil, entonces se puede entender que existe carencia en la práctica de actividades relacionadas al desarrollo psicomotriz de la niñez. Pedrero (2017) destaca la importancia de practicar la psicomotricidad, que involucra movimientos corporales desde los primeros años de vida. Esta actividad tiene el propósito de potenciar las habilidades motoras, afectivas y cognitivas de los niños.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) es común observar la falta de implementación de la psicomotricidad, un aspecto que ha sido descuidado a lo largo de generaciones sin recibir la atención adecuada en el proceso educativo de nivel inicial.

Además, la Dirección Regional de Educación de Puno (DREP, 2021) manifiesta que a falta de una práctica constante de la psicomotricidad en las instituciones educativas de nivel inicial, por parte de los docentes responsables, afecta directamente el desarrollo físico de los estudiantes en diversas instituciones dentro de la región de Puno.

Según Winnicott (1971) sostiene que el juego permite que tanto niños como adultos se conviertan en creadores y aprendan unos de otros. Desde una perspectiva social, el juego se considera una creación destinada a las personas.

En el contexto de las práctica pre profesionales se detectaron deficiencias en el desarrollo psicomotor de los niños, evidenciadas por problemas relacionados con la lateralidad, el equilibrio, el lenguaje, la coordinación y otros aspectos. Estas dificultades se observaron durante la realización de ejercicios gimnásticos rutinarios de dos horas cada mañana.

Tabla 1

Niños y niñas observados durante las prácticas preprofesionales en la IEI N° 302

Cruzani.

AÑOS	COORDINACIÓN	LENGUAJE	MOTRICIDAD
CUATRO A	10	5	12
CUATRO B	8	7	11

Nota. Fuente Registro de Auxiliar 2022.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema General

¿Cómo influye la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor en la que se ubican los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada (Pre Test), antes de la aplicación de los juegos tradicionales?
- ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor en la que se ubican los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de salida (Post Test), después de la aplicación de los juegos tradicionales?

1.3. Importancia y justificación del estudio.

La importancia de la investigación, radica en la introducción de juegos tradicionales en el proceso educativo siendo fundamental para el progreso de las habilidades, destrezas y conocimientos de los niños (Castro & Maygua, 2021). Este enfoque no solo promueve el desarrollo psicomotor, sino que también facilita la mejora en el ámbito social y emocional. En consecuencia, “sugiere que los docentes incorporen

los juegos tradicionales de manera continua, reconociéndolos como herramientas dinámicas y efectivas para fomentar el desarrollo integral de los niños a lo largo de su formación educativa” (Castro & Maygua, 2021).

Los niños se manifiestan e interaccionan a través de su cuerpo, probablemente sea por un intercambio individual, colectivo, verbal, gestual, auditivo entre otros. Así destacamos el tema de interés.

El movimiento, como una forma natural de juego y relajación, abarca actividades como correr, saltar y trepar, que contribuyen a mejorar la coordinación del cuerpo (Quispe, 2018). Tras analizar la situación actual de los niños, se ha identificado una dificultad particular en su desarrollo físico, especialmente en áreas clave como la coordinación ojo-mano, el desarrollo del lenguaje y las habilidades motoras. En este contexto, se propone “la incorporación de juegos tradicionales como una estrategia educativa que puede generar un impacto positivo en el fortalecimiento de sus competencias psicomotoras y socioemocionales” (Quispe, 2018).

1.4. Delimitación de la investigación

- **Unidad de análisis** : Formado por 23 niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 302 Cruzani.
- **Lugar** : Distrito de Ilave
- **Provincia** : El Collao
- **Departamento** : Puno
- **Año** : 2023

1.4.1. Delimitación temporal

El estudio será delineado desde su inicio hasta la creación del plan de investigación en un lapso de tres meses, con la planificación de llevarse a cabo durante el año 2022. La realización del proyecto, programada para el año 2023

(noven y décimo semestre), abarcará actividades desde la recopilación y adaptación de datos hasta la ejecución de talleres de aprendizaje, aplicación de herramientas de evaluación, análisis de resultados y otros procesos, cubriendo un periodo de 7 meses.

1.4.2. Delimitación espacial

Se aplicará en la IEI. N° 302 Cruzani del distrito de Ilave, Provincia de El Collao, Departamento de Puno.

1.5. Limitaciones de la investigación.

Limitación Temporal: Es limitado el tiempo requerido para la realización y culminación del presente trabajo; teniendo en consideración que desarrollamos paralelamente la practicas preprofesionales y la investigación propiamente dicha.

1.6. Objetivos de la investigación.

1.6.1. Formulación del Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani.

1.6.2. Formulación de los Objetivos Específicos.

- Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.
- Comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de salida, después de aplicar los juegos tradicionales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

A nivel internacional.

Rátiva (2019) se centró en la creación de un cuento ilustrado basado en juegos folclóricos colombianos, con el objetivo de apoyar a niños con discapacidad cognitiva en la mejora de sus habilidades sociales primarias. Su hallazgo demostró la viabilidad de una herramienta educativa que no solo involucra exitosamente a estos niños, sino que también fortalece sus habilidades sociales a través del juego y el seguimiento de instrucciones.

Por otro lado, Lozano (2021) se centró en diseñar e implementar una estrategia instruccional orientada a fortalecer habilidades perceptuales y motrices esenciales, como la lateralización y el esquema corporal, en estudiantes del aula 301 de la Institución Educativa Inicial (IEI). Lograron estimular significativamente estas capacidades motoras fundamentales. La investigación culminó con la propuesta de una metodología didáctica innovadora que evidenció un impacto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños, reflejado en una mejora notable en la realización de tareas motrices específicas, esenciales para su aprendizaje integral.

A nivel nacional.

En su estudio, Jiménez & Lavado (2016) tuvo como objetivo analizar la influencia de las actividades basadas en juegos tradicionales en el desarrollo emocional de niños de 4 años pertenecientes a la Institución Educativa Rafael Narváez Cadenillas. Los resultados, evaluados mediante un análisis estadístico con la prueba t de Student y un nivel de confianza del 95%, respaldaron la hipótesis planteada, confirmando que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al crecimiento emocional de los niños.

En la investigación realizada por Llerena (2022) su propósito de estudio fue establecer la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo intelectual de los niños de cinco años en la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza, ubicada en Juliaca, Puno, Perú. Los hallazgos evidenciaron que implementar juegos ha tenido un impacto positivo en las habilidades de coordinación de los niños, destacando su relevancia como herramienta pedagógica para fomentar el desarrollo integral en esta etapa educativa.

A nivel Regional

Mamani & García (2019) planteo como objetivo evaluar la efectividad de los juegos tradicionales como herramienta educativa para desarrollar la habilidad psicomotora de niños de 4 años en la I.E.I. 192 de Puno. Los resultados demostraron que “los juegos tradicionales son una estrategia didáctica efectiva cuando se implementan de manera continua y planificada, favoreciendo el desarrollo psicomotor de los niños”. El 81% del grupo experimental alcanzó el nivel de “logrado”, en contraste con el 66% del grupo de control, demostrando la eficacia de la implementación.

Por otro lado, Castro & Maygua (2021) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de determinar el impacto global de los juegos tradicionales como estrategia educativa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de cinco años en la IEI N° 285 “Cariñositos” de la Gran Unidad Escolar San Carlos en la ciudad de Puno, durante el año 2019. “Los resultados obtenidos confirmaron que la ejecución de juegos tradicionales como herramienta didáctica tiene un impacto significativo en el desarrollo psicomotor de los niños evaluados”, destacándose como una intervención efectiva en esta etapa educativa.

2.2. Bases teórico – científicas.

2.2.1. El concepto del juego

El juego es importante en la vida de los niños, pues les proporciona un medio principal de comunicación, vinculándose con sus vivencias y necesidades. Durante la infancia, especialmente en la escuela primaria, el juego adquiere un papel educativo esencial en el desarrollo de los niños. Además, tiene un impacto significativo en la formación de la personalidad de cada estudiante, moldeando su interacción tanto en el hogar como en la escuela.

Asimismo, los juegos facilitan la construcción de vínculos sociales y fortalecen tanto la autoestima como la confianza personal (Yagüe, 2002).

Cuando el juego se organiza de manera estructurada en ciertos contextos, especialmente en el educativo, asume diversas funciones, convirtiéndose en una herramienta pedagógica, una actividad que atrae de forma natural a los niños y un método para captar su atención. Además, el juego se asocia con momentos de esparcimiento, como el recreo o los días de lluvia, cuando no es posible avanzar en nuevos contenidos debido a la ausencia de estudiantes. Los niños suelen pedir jugar, y la privación de esta actividad se emplea como un castigo grupal. Se pueden enseñar a través de juegos, aunque hay otros que no son aptos para abordarse desde lo lúdico. (Sarlé, 2010, p.19).

2.2.2. Principio del juego

El juego ha sido una constante en todas las sociedades a lo largo de la historia, inclusive en las más antiguas, como se indica en (Paredes, 2003, p. 32). Es reconocido internacionalmente y respaldado por políticas educativas debido a su capacidad para facilitar un aprendizaje significativo. Esto se logra al ayudar a

los “estudiantes a desarrollar habilidades y competencias esenciales para su crecimiento físico, emocional y biológico”.

El juego brinda al niño la oportunidad de descubrir el mundo, fomentar su motricidad, imaginación, inteligencia y creatividad, interactuar con otros, cubrir sus necesidades emocionales, desarrollar virtudes, y disfrutar de su tiempo libre mientras se divierte (Garrido, 2010).

Viciano & Conde (2002) El juego se considera un medio fundamental para la expresión y la comunicación, además de ser esencial para el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y social. Es una herramienta clave “en el fomento de las capacidades emocionales, sensoriomotoras, cognitivas, interpersonales y sociales del niño”.

Así mismo Donolo & Elisondo (2007) Sostiene que la creatividad en el juego se entiende como la habilidad de aplicar información y conocimientos de manera innovadora, encontrar soluciones originales y diferentes a los problemas, idear propuestas eficaces y generar ideas novedosas, relevantes y de gran calidad.

2.2.3. Juegos tradicionales

Representan una parte integral de las expresiones culturales en las comunidades y, como tal, reflejan su identidad. Tanto en el entorno doméstico como en la vida comunitaria o escolar, fomentar y participar en estos juegos ayuda a los niños a comprender y respetar a otras culturas (Retana, 2022). Es crucial comprender la naturaleza real de estos juegos, ya que experimentan cambios debido a varios factores, lo que hace esencial su difusión y transmisión cultural. Cada juego tradicional es una manifestación única de la identidad local, regional o nacional.

Los juegos populares, actividades recreativas transmitidas entre generaciones de niños en diferentes lugares, pueden evolucionar en términos de nombre, desarrollo y reglas. Por ende, es crucial promoverlos, ya que sirven a una variedad de propósitos.

La conexión cultural se refiere a la transmisión e intercambio de información sobre distintos juegos. Para que el niño asuma el control del juego, este debe ser lo suficientemente atractivo y motivador como para despertar su interés por jugar y fomentar un proceso de aprendizaje a través de su participación activa (Crozzoli & Romero, 2017, como se citó en Muñoz, 2022).

Se concluye que el juego actúa como un motor para el aprendizaje, más que como una herramienta de resultados directos, lo que le otorga libertad frente a los conceptos de éxito o fracaso. Su naturaleza, intrínsecamente espontánea y esencial para la vida, lo exime de cualquier adversidad (Mota, 2018, como se citó en Muñoz, 2022).

Asimismo, estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales, como establecer relaciones positivas, tomar decisiones acertadas y comprender y regular las emociones. Además, al practicar actividades lúdicas que promueven la diversión, la alegría y la felicidad, también fomentan el autoconocimiento y el aprendizaje personal.

2.2.4. Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes

Huaricallo (2020) indica que los juegos tradicionales tienen las siguientes dimensiones:

Juego cognitivo

El juego cognitivo estimula la curiosidad intelectual del niño y comienza cuando el bebé interactúa con objetos de su entorno para explorarlos y

manipularlos. Con el tiempo, este interés evoluciona hacia la resolución de desafíos que requiere el “uso de su inteligencia, trascendiendo la simple manipulación de objetos como propósito principal para su descubrimiento” (p. 15).

Juego motor

El “juego motor se relaciona con el uso del cuerpo y exploración de las sensaciones que este genera en el niño”. “Actividades como saltar en un pie, tirar una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr o empujarse, entre otras, son ejemplos de juegos motores”. Los más pequeños disfrutan especialmente de este tipo de juego, ya que se encuentran en una fase en la que desean practicar y controlar su cuerpo. Asimismo, tienen una gran cantidad de energía que canalizan a través de una variedad de movimientos sencillos (p. 14).

Juego social

Al jugar, el niño establece una conexión con su entorno, compartiendo experiencias a través de diferentes juegos y utilizando materiales cotidianos. “Por esta razón, se afirma que el juego social se distingue por la interacción con otros. “Este intercambio evoluciona a lo largo de las distintas etapas de desarrollo del niño”, como se observa en juegos como las escondidas o los yaces, entre otros. “Asimismo, es relevante destacar que el aspecto socioafectivo surge cuando el niño comienza a experimentar y desarrollar emociones y sentimientos tanto hacia ellos mismos como hacia los demás” (p. 16).

Los juegos tradicionales constituyen actividades cotidianas en la vida de los niños, se concibe que estos juegos se llevan a cabo en espacios específicos a través de los cuales se pueden alcanzar ciertos aprendizajes. Además, subyace el

trasfondo de la transmisión cultural que ocurre en la interacción de una generación con la siguiente.

2.2.5. Descripción de algunos juegos tradicionales

La Rayuela (Tejos): En un terreno llano se marcan diez cuadrados siguiendo una estrategia definida. Cada cuadrado está numerado del uno al diez. Cada jugador toma una bolsita pequeña con arcilla o arena y la arroja al primer cuadrado. Luego, avanzan saltando con un pie en cada cuadrado, desde el uno hasta el diez y regresan de la misma forma. El objetivo es terminar primero (Retana, 2022).

Sillas Musicales: Se colocan varias sillas en un espacio amplio en forma de círculo, una menos que el número de participantes. “Mientras se escucha la música, los jugadores se mueven alrededor de las sillas, y cuando la música para buscar un asiento libre”. Quien se queda sin silla sale del juego. Gana quien logra quedarse sentado en una silla (Retana, 2022).

Gato y Ratón: Los jugadores eligen al gato y al ratón. Forman un círculo y el ratón trata de evitar al gato, corriendo dentro del círculo mientras el gato intenta atraparlo. Los participantes deben impedir que el gato alcance al ratón. Si el gato atrapa al ratón, se eligen nuevos roles (Retana, 2022).

Carrera de Sacos: Se forman equipos de más de tres integrantes y se les entrega un saco a cada equipo. Un jugador de cada equipo se mete en el saco y salta con los pies juntos desde el inicio hasta el final. Gana el equipo que completa la carrera con todos sus integrantes (Retana, 2022).

Gallinita Ciega: Se realiza en un espacio abierto y sin límite de tiempo. Uno de los participantes es vendado como la "gallinita". Los otros jugadores dan

pistas verbalmente mientras la gallinita vendada trata de atraparlos. Si la gallinita atrapa a alguien, ese jugador se convierte en la nueva gallinita (Retana, 2022).

Tiro al Blanco: Los jugadores trazan tres círculos en el suelo con diferentes puntajes. Organizan turnos para lanzar un chapita, apuntando a los círculos para obtener la mayor puntuación. Si el chapita cae en las líneas, se permite otro lanzamiento. Gana quien acumula el puntaje más alto (Retana, 2022).

2.2.6. El desarrollo psicomotor

El concepto abarca el progreso continuo que un niño experimenta al adquirir habilidades físicas, psicológicas, emocionales y sociales cada vez más avanzadas. Según Cabezuelo & Frontera (2012), el interés de los padres en el desarrollo psicomotor de sus hijos es tan significativo como su interés en su crecimiento físico. Además, es crucial considerar que, en los niños, el conocimiento individual no tiene tanto valor si no se complementa con el conocimiento social, que se desarrolla a través de la comunicación con otras personas, lo que resulta en el desarrollo de diversas habilidades y particularidades.

Haeussler y Marchant (1997) describen el desarrollo psicomotor como el nivel de madurez mental y motriz que exhibe un niño en tres áreas principales: la coordinación mano-ojo, el progreso del lenguaje y la motricidad; este desarrollo está intrínsecamente conectado con otros aspectos que se vinculan de manera más compleja para su aplicación en la vida diaria.

Vigotsky (1987) sostiene que el crecimiento de una persona está profundamente influenciado por el entorno sociocultural en el que se desenvuelve. Según este autor, las acciones voluntarias se desarrollan en respuesta a los conocimientos previos adquiridos en su contexto geográfico.

2.2.7. Áreas del desarrollo psicomotor

Coordinación: Se trata de la habilidad para realizar movimientos de manera eficiente, asegurando una sincronización clara y efectiva. Estos movimientos suelen ser evidentes, simples, y organizados en su ejecución. La coordinación es una habilidad motriz básica que permite la ejecución eficaz y sincronizada de movimientos. Implica la integración de diferentes sistemas sensoriales y motores para la ejecución de movimientos controlados y precisos. Cazarez Valdiviezo (2024) afirma que la estimulación del desarrollo motor grueso en edades tempranas mejora la coordinación, la autonomía, la salud, el desarrollo físico y el bienestar de los niños al inicio de su escolaridad. Además del equilibrio, como componente de la coordinación, es necesario para realizar actividades cotidianas y prevenir caídas, especialmente en adultos mayores (El País, 2024).

Lenguaje: Se refiere a la comprensión y expresión a través de acciones que implican la mención de elementos, la expresión de términos, la manifestación de hechos y la especificación de acontecimientos presentes en distintas situaciones. El lenguaje es un complejo sistema de comunicación que permite expresar y comprender conocimientos, pensamientos y emociones mediante el uso de símbolos, gestos y sonidos. Es importante la identificación e intervención precoz de los problemas de desarrollo del habla y el lenguaje en los niños, con especial atención a la coordinación familia-pediatra-escuela (El País, 2024). Además, estudios recientes han encontrado variaciones en la estructura cerebral de las personas genéticamente predispuestas a la dislexia, lo que aclara aún más los aspectos neurológicos de este problema (Cadena SER, 2024).

Motricidad: Consiste en la capacidad de controlar movimientos intencionados, buscando mejorar tanto la motricidad fina como gruesa. La

capacidad de regular los movimientos voluntarios para llevar a cabo determinadas tareas se denomina motricidad. La motricidad fina es más especializada y requiere más destreza que la motricidad gruesa, que implica movimientos amplios de grandes grupos musculares. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los preescolares depende en gran medida de la estimulación temprana, que les permite manejar y coordinar acciones masivas y globales como caminar, correr, saltar, trepar y lanzar (Cazarez Valdiviezo, 2024). Además, la práctica de yoga y pilates puede mejorar el equilibrio y la coordinación, lo que favorece el desarrollo motor (El País, 2024).

2.3. Marco conceptual

2.3.1. El juego

Se trata de una actividad espontánea, creativa y sin restricciones, diseñada para promover las habilidades socioemocionales y la conexión cultural en los niños. La comprensión de diversos juegos también favorece el desarrollo del lenguaje, el razonamiento lógico, las destrezas motoras finas y gruesas, además de la coordinación, entre otros elementos. Además, esta práctica ayuda a manejar el estrés como también hacer la vida más divertida.

El juego durante la infancia desempeña “un papel fundamental en el desarrollo integral del niño”. Cuando se valora desde una perspectiva pedagógica, favorece un aprendizaje más efectivo al estimular la creatividad, fortalecer la afectividad y promover la socialización dentro de su entorno. En resumen, se puede afirmar que el juego es esencial para el desarrollo completo del niño, incluyendo su personalidad y todas las dimensiones que la conforman (Calero, 2013, como se citó en Pilaloe, 2019).

Así mismo Pilaloe (2019) sostiene que “el juego forma parte esencial del ciclo de vida del niño, ya que está presente en su entorno y contribuye a que se adapte al medio que lo rodea”. Por lo que importa reconocer que el juego abarca una infinidad de actividades que estimulan al niño, favoreciendo su desarrollo integral.

2.3.2. Juegos tradicionales

Los juegos típicos de una región se transmiten de generación en generación y se distinguen por su conexión cultural, reflejando las vivencias y carencias locales, además de servir como herramientas educativas para las generaciones más jóvenes (MINSA, 2015). Estos juegos incluyen rasgos como un elemento lógico, el respeto por reglas y la interacción social. Según Yagüe (2002), nuestros juegos representan un valioso patrimonio cultural, siendo expresiones de un estilo de vida, de conexión con el mundo y de comunicación con otros individuos. Este autor resume tres principios relevantes sobre los juegos tradicionales, señalando que, “a través de estos juegos, los estudiantes desarrollan habilidades físicas, psicológicas y sociales”, al mismo tiempo que se conectan con su entorno cultural y establecen relaciones con otros niños. Esta idea es respaldada por diversos autores a lo largo del tiempo, evidenciando la contribución y la incidencia de los juegos en el desarrollo individual de las personas.

Mediante los juegos tradicionales, los niños “desarrollan sus habilidades físicas, mentales y sociales, fortaleciendo su fuerza, equilibrio, flexibilidad y coordinación, ejercitando su capacidad para encontrar soluciones y crear estrategias; con los juegos colectivos, aprenden a trabajar en equipo, ser pacientes y valoran el esfuerzo de los demás” (Retana, 2022).

Por lo tanto, se afirma que conocer y practicar los juegos tradicionales es una forma de conocer a otros pueblos, así como ellos pueden conocer del nuestro como conocer sus costumbres, su gastronomía, oír su música, leer su literatura. Es decir que podemos encontrar diversas visiones del mundo gracias al interés por los juegos tradicionales.

2.3.3. Desarrollo Psicomotor

Para Haeussler & Marchant (2009) abarca el nivel de madurez tanto cognitiva como física que muestra un niño, relacionado con tres áreas fundamentales: la coordinación entre la vista y la acción, el avance del habla y el movimiento del cuerpo. Además, este “proceso involucra otros elementos que añaden una mayor complejidad a su implementación en la vida diaria” (p.13). Durante la infancia y a medida que transcurren los años, el desarrollo motor sigue un orden secuencial y activo. A través de este proceso, se adquieren habilidades físicas que persiguen alcanzar independencia tanto en lo físico como en lo funcional, promoviendo al mismo tiempo madurar el sistema nervioso.

Durante la infancia, el desarrollo mental se da a través de los movimientos del cuerpo, lo que está estrechamente relacionado con las habilidades propias de la edad del niño. Gracias a la estimulación y la educación psicomotriz que recibe en la escuela, el niño mejora habilidades como la coordinación visomotora, el lenguaje y la motricidad (Haeussler & Marchant, 2009, como se citó en Luna, 2018).

El desarrollo psicomotor se extiende a lo largo de las distintas etapas del desarrollo humano, conocidas como estadios, teniendo en cuenta la importancia de los movimientos en el proceso de adquisición del conocimiento (Piaget, 1975, como se citó en Luna, 2018).

En el ambiente de los niños pequeños, el movimiento y el juego desempeñan una función significativa en su rutina diaria, siendo elementos vitales para el proceso de aprendizaje. Actúan como factores motivadores que pueden estimular la participación activa del niño.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El nivel del desarrollo psicomotor en los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada, antes de la aplicación de los juegos tradicionales es homogénea.
- El nivel de desarrollo psicomotor en los estudiantes del grupo control en la prueba de salida, es bajo; mientras que el grupo experimental en la prueba de salida, después de la aplicación de los juegos tradicionales es significativo.

2.5. Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES O ESCALA DE VALORACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
DEPENDIENTE Desarrollo psicomotor				
Haeussler y Marchant (2009), lo definen como el proceso de maduración integral que abarca tanto los aspectos mentales como motrices de los niños. Este desarrollo está estrechamente relacionado con tres áreas clave: la coordinación entre la vista y los movimientos manuales, el progreso del lenguaje y la adquisición de habilidades motoras. Estos componentes son fundamentales para la aplicación efectiva de habilidades en situaciones cotidianas, aunque su integración y dominio pueden verse influenciados por diversos factores que complejizan este proceso en los primeros años de vida.	Coordinación visomotora	El niño desarrolla actividades de coordinación visomotora usan su cuerpo.	Aprueba=1 punto. Desaprueba=0 puntos.	Técnica: observación Instrumento: Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI).
	Lenguaje	El niño se comunica oralmente con confianza, elocuencia y entonación pertinente.	Evaluación: Normal: Mayor o igual 40 puntos. Riesgo: De 30 a 39 puntos.	
	Motricidad	El niño desarrolla la motricidad gruesa y fina a través de diversas actividades.	Retraso: Menor o igual a 29 puntos.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El trabajo actual cae bajo el enfoque cuantitativo de tipo experimental; según Hernández y Mendoza (2018), el investigador parte de la definición aceptada del término, “es un experimento en el que se analiza de una o más variables independientes para evaluar los efectos del cambio en una o más variables”.

3.2. Diseño de investigación.

Cuasiexperimental, identificando claramente la variable independiente y el momento en que se implementa. La aplicación del tratamiento será señalada mediante el símbolo X, mientras que la letra O representará la variable dependiente. El momento en que se hace medición de la variable dependiente antes del tratamiento experimental y se denomina “pre-test”, y posterior a este se conoce como “post-test” (Hernández y Mendoza, 2018).

GE: O1	X	O2
GC: O1	--	O2

Donde:

O1 = Test de Entrada

O2 = Test de Salida

X = Experimento aplicado

Este diseño implica la conformación de dos grupos, donde uno recibe un tratamiento experimental mientras que el otro no (el grupo de control). Esto significa que existen únicamente dos niveles de control sobre la variable independiente: uno donde está presente y otro donde está ausente. La asignación de los niños a los grupos se realizó de

manera aleatoria. Al término del tratamiento, ambos grupos son evaluados en relación a la variable dependiente en análisis (Hernández y Mendoza, 2018).

3.3. Población y muestra.

3.3.1. Población.

Constituido por 4 secciones de las edades 3, 4 y 5 años en un total de 62 niños y niñas toda la institución. Por otro lado, la población en los docentes y personales administrativos como de limpieza de un total de 8 docentes.

Tabla 2

Estudiantes Matriculados al 2023 de la IEI. N° 302 Cruzani

Años	Secciones	Sexo		Sub Total
		M	F	
Tres	ÚNICA	16	5	21
Cuatro	A	5	7	12
Cuatro	B	6	5	11
Cinco	ÚNICA	10	8	18
Total		62		

Nota. Datos obtenidos de las nóminas de matrícula, así mismo recalcar que los niños de cuatro años en el 2023 pasarán a cinco años.

3.3.2. Muestra.

Cuatro años A: Grupo experimental = 12

Cuatro años B: Grupo de control = 11

3.4. Diseño estadístico.

La prueba estadística para la comprobación de hipótesis utilizada para la investigación por tener una muestra menor a $n=30$ fue la prueba paramétrica t de student, esta prueba compara los promedios de las dos muestras que fueron seleccionadas independientemente una de la otra (grupo control y grupo experimental), además para el uso de esta prueba se asume los supuestos de normalidad y homogeneidad de varianzas

caso contrario se utiliza la prueba no paramétrica U de Mann Whitney que es el estadístico equivalente a la prueba t de student (Bautista-Díaz et al. 2020).

En la investigación, al realizar el análisis de homogeneidad de varianzas, se verificó la normalidad de los datos, lo que llevó a la elección de utilizar la prueba no paramétrica de la t de Student, cuya fórmula es:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_c^2}{n_1} + \frac{S_c^2}{n_2}}}$$

Donde:

t : Estadístico t calculado.

$\bar{X}_1; \bar{X}_2$: Medias muestrales

S_c^2 : Varianza común

Decisión:

Si p-valor < 0,05, se rechaza la H_0

Si p-valor >= 0,05, entonces no se rechaza la H_0

3.5. Criterios de inclusión y exclusión

3.5.1. Criterios de Inclusión

- Se incluye a los niños de cuatro años de las dos secciones: A y B de la I.E.I N° 302 Cruzani.

3.5.2. Criterios de Exclusión

- Estudiantes que falten a la sesión programada.
- Estudiantes de la institución educativa donde sus padres no autoricen la participación de estos.

3.6. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1. Método

Método deductivo: El proceso mental de sacar conclusiones se conoce como razonamiento de deducción. Una conclusión es válida cuando se sigue lógicamente de las premisas, es decir, cuando es imposible que las premisas sean verdaderas y la conclusión falsa. (Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

3.6.2. Técnica

Observación, Referente a Juegos tradicionales. Observación de conocimiento de juegos tradicionales.

Observación, Referente a Desarrollo psicomotor. Observación de nivel de desarrollo psicomotor.

3.6.3. Instrumentos

Lista de cotejo. Juegos tradicionales: D1. Juego de la rayuela, D2. Juego del gato y ratón, D3. Juego de las sillas musicales, D4. Juego de la carrera de los sacos, D5. Juego de la gallinita ciega, D6. Juego de tiro al blanco.

Test de desarrollo psicomotor (TEPSI), Desarrollo psicomotor: Cuyas dimensiones son: D1. Coordinación visomotora. D2. Lenguaje. D3. Motricidad.

3.7. Recolección de datos

Para la Variable de Juegos tradicionales, que contiene diversas dimensiones, incluyendo: D1. Juego de la rayuela, D2. Juego del gato y ratón, D3. Juego de las sillas musicales, D4. Juego de la carrera de los sacos, D5. Juego de la gallinita ciega, y D6. Juego de tiro al blanco.

En cuanto a la variable de Desarrollo psicomotor, se empleará también “la técnica de observación, utilizando el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) como

instrumento”. Este test comprende diversas dimensiones, tales como: D1. Coordinación visomotora, D2. Lenguaje, y D3. Motricidad.

3.8. Análisis e interpretación de datos.

Los resultados obtenidos a través del manual observacional y experimental aplicado a la muestra de estudio serán organizados y presentados mediante la creación de tablas estadísticas, acompañadas de las explicaciones pertinentes.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados

La evaluación del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) se realizó en dos grupos experimental y control, compuestos por niños de cuatro años A y B de la I.E.I. N° 302 Cruzani Ilave. A continuación, se presenta los resultados según el objetivo principal, que es Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la I.E.I. N° 302 Cruzani.

Tabla 3

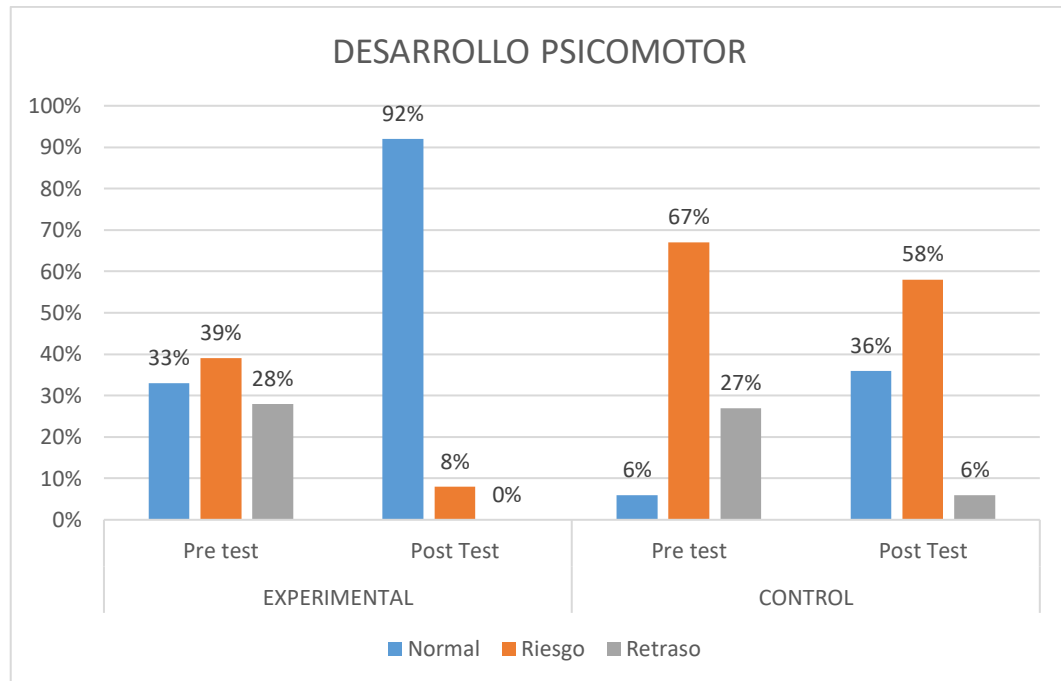
Resultados del test de desarrollo psicomotor de los niños de cuatro años en el Pre Test y Post Test de la I.E.I. N° 302 Cruzani – Ilave

Desarrollo Psicomotor								
Criterio de Evaluación	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	Fi	%	Fi	%
Normal	4	33	11	92	1	6	4	36
Riesgo	5	39	1	8	7	67	6	58
Retraso	3	28	0	0	3	27	1	6
Total	12	100	12	100	11	100	11	100

Nota. Base de datos del TEPSI en el Pre test y Post test.

Figura 1

Resultados del test de desarrollo psicomotor de los niños de cuatro años en PreTest y Post Test de la I.E.I. N° 302 Cruzani – Ilave.



Nota: Distribución porcentual por grupos (GE y GC) del pre test y post test del desarrollo psicomotor.

En la Tabla 3 y la Figura 1 observamos en el pre test del grupo experimental, que un porcentaje mayor de los niños con un 39% se encuentran en la categoría de riesgo en su desarrollo psicomotor, seguido por un 33% en la categoría normal y un 28% con retraso. Después de la intervención, en el post test, se observa una mejora significativa, con un 92% de los niños ubicándose en la categoría normal, un 8% en riesgo y ningún niño con retraso. En comparación, en el grupo control, los resultados del pre test exponen que el 67% de los niños están en la categoría de riesgo, el 27% presentan retraso y solo el 6% están en la categoría normal. En el post test, se registra una leve mejora, pero con un 58% la mayoría permanece en la categoría de riesgo, un 36% alcanza la categoría normal y un 6% continúa con retraso. Estos resultados evidencian que la intervención fue

eficaz en el grupo experimental, que experimentó avances notables en su desarrollo psicomotor, en comparación del grupo control, que mostró mejoras limitadas.

Tabla 4

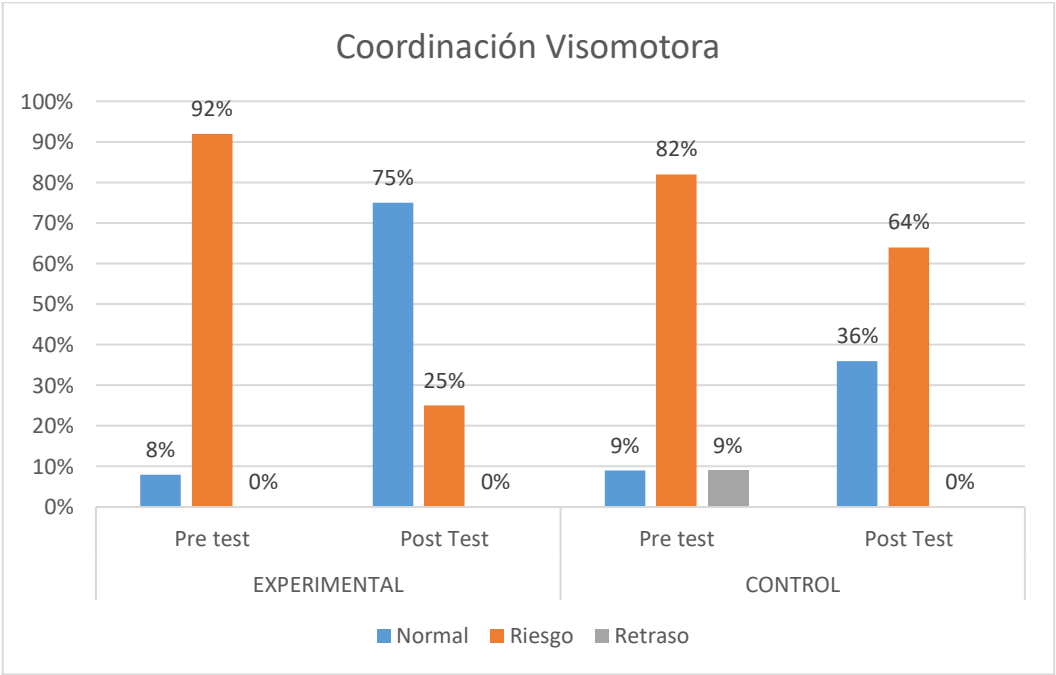
Resultados de la aplicación de la dimensión coordinación visomotora en niños de cuatro años.

Dimensión 1: Coordinación Visomotora								
Criterio de Evaluación	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
Normal	1	8	9	75	1	9	4	36
Riesgo	11	92	3	25	9	82	7	64
Retraso	0	0	0	0	1	9	0	0
Total	12	100	12	100	11	100	11	100

Nota. Base de datos del TEPSI en el Pre test y Post test

Figura 2

Resultados de la aplicación de la coordinación visomotora en niños de cuatro años.



Nota: Distribución porcentual por grupos (GE y GC) de la coordinación visomotora.

En la Tabla 4 y la Figura 2 se presentan resultados obtenidos del grupo experimental en la dimensión de coordinación visomotora, tanto en el pre test como en el post test. En el pre test, solo un 8% de los niños se encuentran en la categoría normal, mientras que el 92% está en riesgo, sin registros de niños en la categoría de retraso. Después de la intervención, en el post test, se observa una mejora significativa, con el 75% de los niños alcanzando la categoría normal, un 25% permaneciendo en riesgo y ningún niño en la categoría de retraso. En el grupo control, en el pre test, un 9% se encuentra en la categoría normal, el 82% está en riesgo y el 9% se presentan en retraso. Después del período de intervención, en el post test, se registra una leve mejora: el 36% de los niños alcanza la categoría normal, el 64% sigue en riesgo y no se observa ningún niño en la categoría de retraso. Estos resultados destacan significativamente una mejora en el grupo experimental, lo que indica la efectividad de la implantación del experimento en el desarrollo de la coordinación visomotora de los niños.

Tabla 5

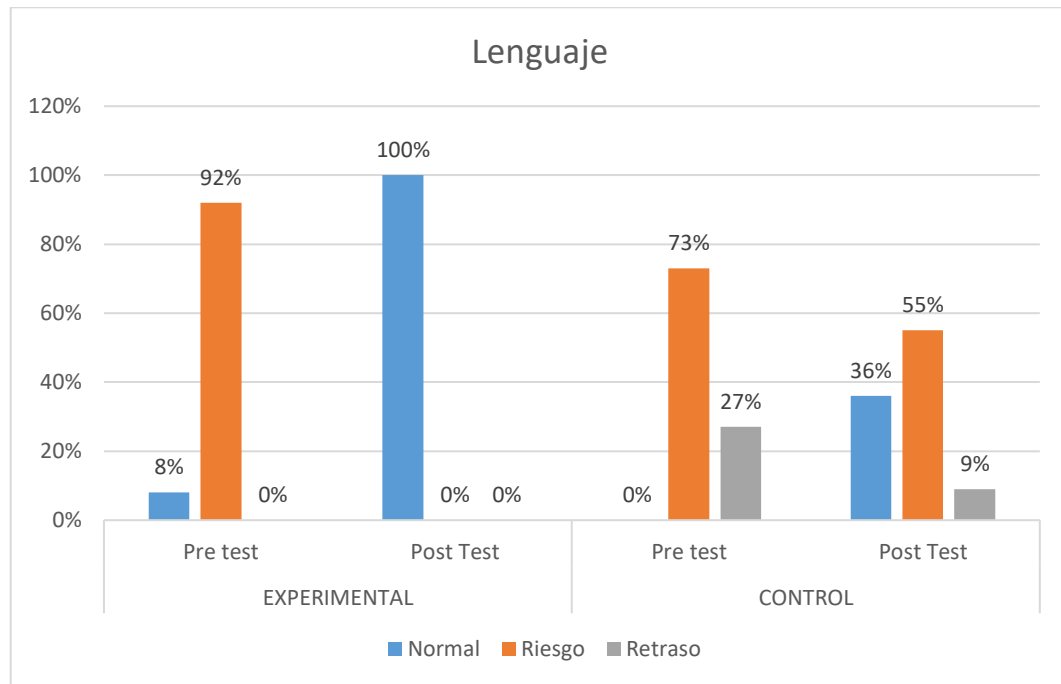
Resultados de la aplicación de la dimensión lenguaje en niños de cuatro años.

Dimensión 2: Lenguaje								
Criterio de Evaluación	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
Normal	3	8	12	100	0	0	4	36
Riesgo	3	92	0	0	8	73	6	55
Retraso	6	0	0	0	3	27	1	9
Total	12	100	12	100	11	100	11	100

Nota. Base de datos del TEPSI en el Pre test y Post test

Figura 3

Resultados de la aplicación de lenguaje en niños de cuatro años.



Nota: Distribución porcentual por grupos (GE y GC) del lenguaje.

En la Tabla 5 y la Figura 3 se presentan resultados del grupo experimental en la dimensión del lenguaje, tanto en el pre test como en el post test. En el pre test, solo un 8% de los niños se encuentran en la categoría normal, mientras que el 92% está en riesgo en su desarrollo psicomotor, sin niños en la categoría de retraso. Empero, en el post test, se observa una mejora total, con el 100% de los niños alcanzando la categoría normal, sin registros de niños en riesgo ni en retraso. En cuanto al grupo control, en el pre test, no hay niños en la categoría normal, el 73% está en riesgo y el 27% se encuentra en la categoría de retraso. Tras la intervención, en el post test, se evidencian algunas mejoras: el 36% de los niños alcanzan la categoría normal, el 55% siguen en riesgo y un 9% permanece en la categoría de retraso. Estos resultados resaltan mejora notable en el grupo experimental, con un avance total en el desarrollo del lenguaje, en contraste con las mejoras limitadas observadas en el grupo control.

Tabla 6

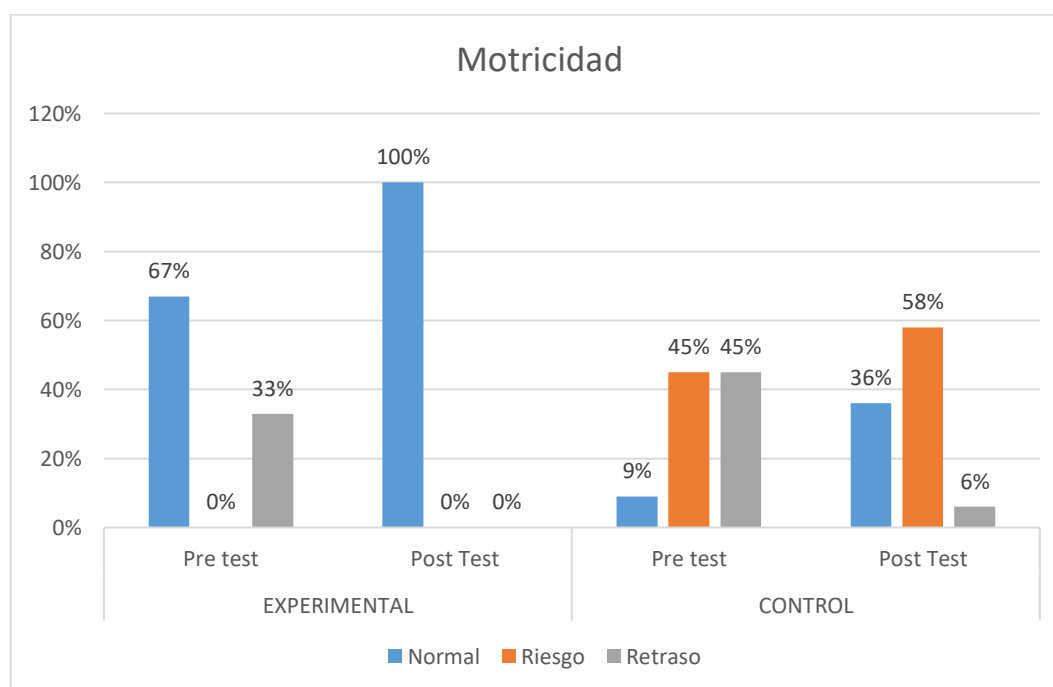
Resultados de la aplicación de la dimensión motricidad en niños de cuatro años.

Dimensión 3: Motricidad								
Criterio de Evaluación	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
Normal	8	67	12	100	1	9	4	36
Riesgo	0	0	0	0	5	45	6	58
Retraso	4	33	0	0	5	45	1	6
Total	12	100	12	100	11	100	11	100

Nota. Base de datos del TEPSI en el Pre test y Post test

Figura 4

Resultados de la aplicación en la motricidad en niños de cuatro años.



Nota: Distribución porcentual por grupos (GE y GC) en la motricidad.

En la Tabla 6 y la Figura 4 se muestran resultados del grupo experimental en la dimensión de motricidad, tanto en el pre test como en el post test. En el pre test, un 67% de los niños se encuentran en la categoría normal, el 0% está en riesgo y el 33% presenta

retraso. Sin embargo, en el post test, se observa una mejora significativa, con el 100% de los niños alcanzando la categoría normal, sin registros de niños en riesgo ni con retraso. En el grupo control, en el pre test, solo un 9% se encuentra en la categoría normal, mientras que el 45% está en riesgo y el 45% presenta retraso. Después de la intervención, en el post test, el 36% de los niños alcanza la categoría normal, el 58% permanece en riesgo y un 6% sigue presentando retraso. Estos resultados reflejan una mejora considerable en el grupo experimental, que alcanzó el 100% de niños en la categoría normal, en contraste con los avances limitados observados en el grupo control.

4.1.1. Prueba de Normalidad

Siendo la muestra es $n \leq 50$, se aplicó la prueba de normalidad para determinar si los datos siguen una distribución normal. Para ello, se plantean las siguientes hipótesis:

a) Planteamiento de hipótesis

H_0 (hipótesis nula): Los datos tienen una distribución normal.

H_1 (hipótesis alternativa): Los datos no tienen una distribución normal.

b) Nivel de significancia:

Confianza: 95%

Significancia: 5% ($\alpha = 0.05$)

c) Prueba estadística

Se aplicará una prueba estadística adecuada para evaluar la normalidad de los datos, tal como la prueba de Shapiro-Wilk, Anderson-Darling, o cualquier otra prueba que sea pertinente para muestras pequeñas.

Tabla 7*Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk*

	Estadístico	gl	Sig.
Post Test – Pre Test del Grupo Experimental	0,946	11	0,599
PostTest – Pre Test del Grupo Control	0,921	11	0,328

d) Criterio de decisión:

Si $p \geq 0,05$, se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 .

Si $p < 0,05$, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 .

e) Decisión y conclusión

A los resultados se le aplicó la prueba estadística de normalidad de Shapiro-Wilk, porque $n < 50$. Al analizar la tabla de normalidad para el Pre Test y Post Test del nivel de desarrollo psicomotor, se ha obtenido el valor de significancia de 0,599 para el Pre Test y 0,328 para el Post Test, ambos mayores a 0,05. Por lo tanto, aceptamos la hipótesis nula (H_0) y rechazamos la hipótesis alternativa (H_1), lo que indica que los datos siguen una distribución normal. En consecuencia, se procederá a utilizar estadística paramétrica, específicamente la **prueba t de Student** para el análisis de las medias entre los grupos.

4.1.2. Prueba de hipótesis para la comparación de varianzas (Prueba de homogeneidad)**a) Planteamiento de hipótesis**

H_0 (HIPÓTESIS NULA): $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Grupos son homogéneos)

H_1 (HIPÓTESIS ALTERNA): $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Grupos no son homogéneos)

b) Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$ ó 5%

c) Estadístico de prueba:

Tabla 8

Prueba Levene del pre test de los grupos control y experimental sobre los juegos tradicionales.

	F	P
PreTest	3,493	0,076

d) Toma de decisión

Sí $p \geq 0,05$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Sí $p < 0,05$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

e) Interpretación

Dado que $p = 0,076 \geq 0,05$, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1). Esto indica que las varianzas de ambos grupos al inicio de la investigación son homogéneas. En consecuencia, se puede concluir que los grupos control y experimental son homogéneos en la IEI. N° 302 Cruzani - Ilave.

4.1.3. Prueba de la hipótesis para demostrar que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor

a) Planteamiento de hipótesis

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (No se observa una diferencia significativa entre las medias del Pre Test y Post Test en el Grupo Experimental, lo que indica que las medias son iguales.)

La aplicación de los juegos tradicionales NO mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la IEI. N° 302 Cruzani.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (Se observa una diferencia significativa entre las medias del Pre Test y Post Test en el Grupo Experimental, lo que indica que las medias son diferentes)

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la IEI. N° 302 Cruzani.

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05 \text{ ó } 5\%$$

c) Estadístico de prueba:

Tabla 9

Prueba t para muestras independientes del post test de los grupos control y experimental sobre los juegos tradicionales.

	IC 95%		T	gl	Sig. (bilateral)
	Inferior	Superior			
PostTest	-24,139	-16,195	-10,559	21	0,000

d) Toma de decisión

Sí $p \geq 0,05$ se acepta H_0 y se rechaza H_1

Sí $p < 0,05$ se rechaza H_0 y se acepta H_1

e) Interpretación

Como $p=0,00 < 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Es decir que las medias del pre test y post test son diferentes, por lo tanto, concluimos que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la IEI. N° 302 Cruzani.

4.2. Discusión

Al concluir con la interpretación podemos percibir y contrastar con diversas investigaciones a partir de nuestro objetivo principal; “determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la IEI. N° 302 Cruzani”, resulto que el grupo experimental en el pre test los niños en su mayoría se encuentran en el criterio de evaluación en riesgo con un 39% en su desarrollo psicomotor, mientras que un 33% de niños se ubica en normal y el 28% de niños se encuentra en retraso. También se percibe que el grupo experimental en el post test los niños en su mayoría se encuentran respecto al criterio de evaluación en normal 92% en su desarrollo psicomotor, mientras que un 8% de niños se ubica en riesgo y el 0% en retraso. Además, se visualiza que el grupo control en el pre test ha obtenido el 67% en el criterio de evaluación de riesgo en su desarrollo psicomotor, mientras que un 27% de niños se encuentra en retraso y el 6% de niños se ubica en normal. También se observa que el grupo control en el post test los niños en su mayoría se encuentran en el criterio de evaluación de riesgo con un 58% en su desarrollo psicomotor, mientras que un 36% de los niños se ubica en normal y el 6% se encuentra en retraso. Entonces se puede asegurar que “La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de edad (...)” Estos resultados comprueban la teoría indicada sobre los juegos tradicionales, así (Yagüe, 2002) manifiesta que los estudiantes desarrollan habilidades físicas, psicológicas y sociales al mismo tiempo que desarrollan una conexión con sus entornos culturales y relaciones con otros niños. Lo sostenido por muchos autores a lo largo de los años los juegos claramente contribuyen e influyen en el desarrollo de cada persona. Por lo tanto, las investigaciones afirman los resultados adquiridos.

Jiménez & Lavado (2016) se propusieron en su investigación determinar el efecto de las lecciones de juegos tradicionales en el crecimiento emocional de niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas. “El análisis estadístico mediante la prueba "T" del estudiante confirmó estos efectos al obtener un valor estadístico del 95%, respaldando la hipótesis alternativa y descartando la hipótesis nula”.

Llerena (2022) centró su investigación “la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo cognitivo de los niños en la I.E. privada Nueva Esperanza”. Concluyó que estos juegos ejercen una influencia positiva en la “coordinación de los estudiantes de cinco años en la escuela especializada Nueva Esperanza en Juliaca, Puno, Perú”.

Mamani & Garcia (2019) exploraron la efectividad de los “juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo psicomotor de niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial 192 Puno”. Concluyeron que estos “juegos son efectivos como estrategia didáctica, mostrando que el 81% del grupo experimental alcanzó la categoría de logrado frente al 66% del grupo control”.

Por último, Castro & Maygua (2021) investigaron el impacto general de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotor de niños y niñas de cinco años en la IEI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno en 2019. Sus resultados indicaron que el “uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en el desarrollo psicomotor de los niños”.

4.3. Conclusiones

Se determinó que la aplicación de los juegos tradicionales logra mejorar significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la I.E.I. N° 302 Cruzani. Se señala que, después de los talleres, el 92% de los niños alcanzaron un nivel de evaluación normal en la prueba de salida. Esto evidencia una notable mejora en su desarrollo psicomotor comparándolos con los resultados que ha obtenido el grupo control. Estos resultados fueron contrastados con la prueba T de Student para muestras independientes, obteniendo una significancia de $p=0,00 < 0,05$.

Se identificó que el nivel del desarrollo psicomotor en los niños del grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada, antes de la aplicación de los juegos tradicionales es homogénea. Puesto que así afirman los resultados. Habiendo observado las medias del Pre Test del grupo experimental (29,08) y el grupo control (27,64).

Al comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños del grupo control en la prueba de salida, es bajo; mientras que el grupo experimental en la prueba de salida, después de la aplicación de los juegos tradicionales es significativo. Puesto que así afirman los resultados. Habiendo observado las medias del Post Test del grupo experimental (55,17) y el grupo control (35,00).

4.4. Recomendación

Recomiendo a toda la comunidad educativa incentivar a desarrollar, explorar y familiarizar los diversos juegos tradicionales que existen junto a los niños porque se evidenció una gran mejora en su desarrollo psicomotor.

Recomiendo a los docentes incorporar juegos tradicionales utilizando talleres, ya que estos promueven en la interacción social entre compañeros y así mismo en el desarrollo integral a lo largo de su formación educativa.

Recomiendo a los padres de familia a revalorar los juegos de su infancia y así transmitirlos a sus hijos, reconociéndolos como herramientas dinámicas y efectivas porque influiría en su desarrollo infantil.

4.5. Bibliografía.

Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2012). *El desarrollo Psicomotor*. Madrid, España: Narcea. S. A. de ediciones.

Cadena SER. (2024, 18 de diciembre). *El cerebro de las personas con predisposición a la dislexia es distinto: la diferencia se ve y está en la estructura*. Cadena SER. Recuperado de <https://cadenaser.com/nacional/2024/12/18/descubren-que-el-cerebro-de-las-personas-con-predisposicion-a-la-dislexia-tiene-estructuras-diferentes-al-resto-cadena-ser/>

Castro, F. & Maygua, V. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad*. [Tesis, Universidad Nacional del Altiplano de Puno] Repositorio Institucional Universidad Nacional del Altiplano de Puno – UNAP.

Cazarez Valdiviezo, J. L. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 1859–1873. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1992>

Dirección Regional de Educación de Puno. (2021). *Informe sobre la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo infantil en instituciones de nivel inicial en la región de Puno*. Recuperado de <https://www.drepuno.gob.pe>

Donolo, D., & Elisondo, R. (2007). *Creatividad y juego: Perspectivas y aplicaciones en el desarrollo infantil*. Buenos Aires: Editorial Psicoeducativa.

El País. (2024, 15 de octubre). "Funambulista no se nace, se hace": por qué es importante el equilibrio (y cómo mejorarlo). El País. Recuperado de <https://elpais.com/salud->

[y-bienestar/2024-10-15/funambulista-no-se-nace-se-hace-por-que-es-importante-el-equilibrio-y-como-mejorarlo.html](https://elpais.com/mamas-papas/2024-11-28/la-clave-para-detectar-y-trabajar-los-problemas-del-habla-de-un-nino-la-triada-familia-pediatra-escuela.html)

El País. (2024, 28 de noviembre). *La clave para detectar (y trabajar) los problemas del habla de un niño: la tríada familia-pediatra-escuela*. El País. Recuperado de <https://elpais.com/mamas-papas/2024-11-28/la-clave-para-detectar-y-trabajar-los-problemas-del-habla-de-un-nino-la-triada-familia-pediatra-escuela.html>

Garrido, J. (2010). *El juego como herramienta en el desarrollo infantil*. Revista de Psicología Infantil.

Haeussler, I., & Marchant O. (1985). *Tepsi test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. (U. C. Chile, Ed.) Santiago de Chile: Décima edición.

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGRAW-Hill Interamericana Editores, S.A.

Huaricallo, D. (2020). *Juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 1190 del distrito Puno, año 2020* (Tesis de licenciatura en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Jiménez, A. & Lavado, C. (2019). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015*. [Tesis de Pregrado - Universidad Nacional de Trujillo] Repositorio Institucional Universidad Nacional de Trujillo – UNITRU.

Lozano, L. (2021). *Estrategia didáctica para estimular el esquema corporal y lateralidad, a partir de algunos juegos tradicionales en los niños del curso 301 de la IED Nueva Constitución*. [Tesis - Universidad Libre de Colombia].

- Llerena, Y. (2022). *Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. privada nueva esperanza, Juliaca, Puno, Perú, 2022*. [Tesis - Universidad Católica los Ángeles Chimbote] Repositorio Institucional Universidad Católica los Ángeles Chimbote – ULADECH
- Luna, M. (2018). *Desarrollo psicomotor en niños de 4 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial del distrito de San Juan de Lurigancho, 2018* (Tesis para optar al grado académico de Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa). Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Lima, Perú.
- Mamani, Y. & García, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*. [Tesis de Pregrado - Universidad Nacional del Altiplano] Repositorio Institucional Universidad Nacional del Altiplano - UNAP, Managua
- MINEDU (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Importancia de la psicomotricidad en el desarrollo infantil: Un enfoque para la educación inicial*. Ministerio de Educación del Perú. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe>
- MINSA. (2015). *Dirigido al personal de salud para orientar a los miembros de la comunidad educativa. In Promoción de la actividad física: Vol. Primera ed* (pp. 1– 54). <http://www.minsa.gob.pe/bvsminsa.asp>
- Muñoz, L. (2022). *Los juegos tradicionales y populares en educación física*. Trabajo académico presentado en el curso académico 2021/2022. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social, Valladolid, España.

- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Estrategias globales para el desarrollo infantil: Enfoques y avances en la psicomotricidad infantil*. Recuperado de <https://www.who.int/es>
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen
- Pedrero, A. (2017). La psicomotricidad y su impacto en el desarrollo infantil temprano. *Revista de Educación y Desarrollo*.
- Pilaloa, F. (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre"*. Tesis para optar al grado académico de Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Trujillo, Perú.
- Quispe, M. (2018). *Juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la IEI N° 1069 Sancuta del distrito de Pilcuyo, El Collao – Puno* [Tesis, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21910>
- Rátiva, J. (2019). *Las aventuras de Picu y Andy. Los juegos tradicionales colombianos como herramienta para mejorar las habilidades de socialización primaria de niños con discapacidad cognitiva con edad mental de 5 a 10 años ubicados en el consultorio Recreando de la ciudad de Cali*. [Tesis, Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio Institucional Fundación Universitaria Los 16 Libertadores Pregrado.

- Retana, A. (2022). *Juegos de mi México*. Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/690862/Libro-Juegos-de-mi-Mexico-INPI.pdf>
- Sarlé, P. (2010). *El juego en la infancia: Perspectivas pedagógicas y sociales*. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.
- Vigotsky, L. S. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Viciano, J., & Conde, A. (2002). *El juego como medio fundamental para el desarrollo en la infancia*. Revista de Psicología Educativa.
- Winnicott, D. W. 1971. *Playing and Reality*. London: Routledge. Winnicott, D. W. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Ed Gedisa.
- Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022 - 2023”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	ENFOQUE, NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROBLEMA PRINCIPAL ¿Cómo influye la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani, 2023?	OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani, 2023	HIPÓTESIS GENERAL La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani, 2023	VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos tradicionales <u>DIMENSIONES</u> ✓ Juego de la rayuela ✓ Juego del gato y ratón. ✓ Juego de las sillas musicales. ✓ Juego de la carrera de los sacos ✓ Juego de la gallinita ciega ✓ Juego de tiro al blanco	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo NIVEL DE INVESTIGACIÓN Aplicado: Cuasi-experimental DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Cuasi- experimental Con Pre Prueba – Pos Prueba y grupos intactos G1 O1 X O2 G2 O3 - O4	POBLACIÓN Está conformada por 4 aulas de las edades 3, 4 y 5 años en un total de 62 niños y niñas toda la institución. Por otro lado, la población en los docentes y personales administrativos como de limpieza de un total de 8 docentes. MUESTRA 23 niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 302 Cruzani del distrito de	TÉCNICA Observación INSTRUMENTOS ✓ TEPSI ✓ Talleres de aprendizaje
PROBLEMAS SECUNDARIOS ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor en la que se ubican los estudiantes del	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los estudiantes del	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS El nivel del desarrollo psicomotor en los	VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo psicomotor <u>DIMENSIONES</u>			

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	ENFOQUE, NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada, antes de la aplicación de los juegos tradicionales? ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor en la que se ubican los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de salida, después de la aplicación de los juegos tradicionales?	grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada, antes de la aplicación de los juegos tradicionales. Comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de salida, después de aplicar los juegos tradicionales.	estudiantes del grupo control y grupo experimental en la prueba de entrada, antes de la aplicación de los juegos tradicionales es homogénea. El nivel de desarrollo psicomotor en los estudiantes del grupo control en la prueba de salida, es bajo; mientras que el grupo experimental en la prueba de salida, después de la aplicación de los juegos tradicionales es significativo.	✓ Coordinación visomotora ✓ Lenguaje ✓ Motricidad		Ilave, provincia El Collao	

R. D. APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 190-2022 –MINEDU-DREP/DGIESPP-J

Juli, 30 de diciembre del 2022.

Visto el cronograma de culminación del año Académico 2022, publicado en la página web de la Institución y el Plan de Reglamento de Investigación.

CONSIDERANDO:

Que, es necesario regularizar los Títulos Proyectos de Trabajo de Investigación del periodo académico 2022-II del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Juli, conforme emanan los dispositivos legales emitidos por el Ministerio de Educación, la Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, Ley N° 20512 y su Reglamento D.S.010-2017-MINEDU, RSG N° 333-2017-MINEDU, En tal virtud esta Dirección General emite la presente resolución para efectos de que los estudiantes de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del VIII Semestre y habiendo sustentado sus Títulos de Investigación con sus respectivas Matrices de Investigación.

Que, es función de la Dirección General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Juli, cumplir con los Regularizar los Proyectos de los Títulos de Investigación para efectos de Titulación y matrículas del IX Semestre.

SE RESUELVE:

Art. 1°APOBRAR Los Títulos de Proyecto de Investigación de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de los estudiantes del VIII Semestre Académico, cuyo Docente a cargo elevó a éste despacho con el fin de establecer los Títulos de Investigación, Asesores e integrantes con fines de Titulación de los grupos y asesores que se consignan en el presente



N°	PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	ASESORES	INTEGRANTES
01	"JUEGO DEL TEJO ANDINO, PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA, EN NIÑOS DE 4 AÑOS, EN ILAVE - 2023"	Dra. MARITZA ARAYA COAQUIRA	-MARY LIZ HUAYCANI -MAQUERA -YULIANA TICONA -MAQUERA
02	"LA AUTORREGULACIÓN DE LAS EMOCIONES Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1608 – JULI 2023"	Mg. Edgar Paredes Astrulla	-UBALDINA ANCHAPURI -CHOQUEGONZA -BETTY PARI HUANCA
03	"ECOLOGÍA EN ACCIÓN PARA ESTIMULAR LA INDAGACIÓN CIENTÍFICA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 299-PUMATA."	Dr. Melanio Fortunato Mamani Vargas.	-CLAUDIA CHURA QUISPE.
04	"LA ETNOMATEMÁTICA PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE JULI- 2022"	Lic. Edwin Edgar Mestas Yucra	-VILLEGAS SANGA -PAOLA YADIRA -ZAGA CONDORI -CARMEN DEL PILAR
05	"RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA EDUCACIÓN PRESENCIAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 244 JULIA ZUÑIGA MURILLO-2023.	Lic. Lilian Rossi Pari Ramos	-MARUJA CONCEPCION -MAMANI MOLLINADO. -DEISY ESMERALDA -CHAMBILLA VILCA
06	"DRAMATIZACIÓN DE CUENTOS EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 509 SAN SEBASTIÁN ZEPITA".	Prof. José Horacio Pari Arcaya	-ANA QUIÑONES ALAVE. -MARÍA MAGDALENA TOTORA BONIFACIO.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN VALIDADOS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título del trabajo de investigación:

"JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS, ILAVE 2022-2023"

1.2. Nombre del instrumento:

- VARIABLE: DESARROLLO PSICOMOTOR
- FICHAS DE OBSERVACION: TEPSI

1.3. Datos del experto:

Nombres y Apellidos:

Maritza Arcaya Coaquira

Lugar y fecha:

Puno, 24 de Julio del 2023

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

2.1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Conforme

2.2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Conforme

2.3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Acorde al Objetivo general

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

Autoregularse a la edad mental de las niñas al sistematizar e interpretar los resultados.

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse




Dra. Maritza Arcaya Coaquira
ESPECIALISTA DE INSTITUTOS Y ESCUELAS DE
EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA

Firma

Mg. o Dr.: Maritza Arcaya Coaquira

DNI: 0186 9203

Teléfono: 930909863

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título del trabajo de investigación:

"JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS, ILAVE 2022-2023"

1.2. Nombre del instrumento:

- VARIABLE: DESARROLLO PSICOMOTOR
- FICHAS DE OBSERVACION: TEPSI

1.3. Datos del experto:

Nombres y Apellidos: M.Sc. Lenny Judith Atencio Ayma

Lugar y fecha: 21-07-2023

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

2.1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

- Existe coherencia lingüística.
- Ortografía y redacción adecuados.

2.2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

- Existe coherencia en el instrumento acorde a la operacionalización de variables.

2.3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

- Es coherente.

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse




M.Sc. Lenny J. Atencio Ayma
DOCENTE FORMADORA
I.E.S.F.F.J.

Firma

Mg. o Dr.: Lenny Judith Atencio Ayma

DNI: 44768264

Teléfono: 955880828

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR (TEPSI) DIRIGIDO A NIÑOS DE 4 AÑOS (HAEUISSLER Y MARCHANT 1985)

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 IEI:Dirección:

1.2 Edad y Sección:

1.3 Nombre del Niño:

1.4 Fecha de Nacimiento:

1.5 Evaluador:

II. DESARROLLO DEL TALLER

➤ marcarse con una (x) las escalas que logra cada niño de acuerdo a sus capacidades

N°	INDICADOR	1	2
		NO	SI
Sub test de Coordinación Visomotora			
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 aguja			
7. Desata cordones			
8. Copia una línea			
9. Copia un circulo			
10. Copia una cruz			
11. Copia un triangulo			
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			
Sub test de Lenguaje			
1. Reconoce grande y chico			
2. Reconoce más y menos			
3. Nombra animales			
4. Nombra objetos			
5. Reconoce largo			
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		
Sub test de Motricidad		
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 más		
5. Se para en un pie sin apoyo 5 seg. O más		
6. Se para en un pie 1 seg. O más		
7. Camina en punta pies seis o más 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: Tepsi (Test de Desarrollo Psicomotor) Haeussler y Marchant 1985

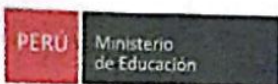
Escala:

Normal= 50

Riesgo= 40

Retraso=30

ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
OFICIO DE EJECUCIÓN



Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

ACTA DE TITULACIÓN



Juli, 10 de agosto del 2023

OFICIO MÚLTIPLE N° 002-2023-MINEDU-DIFOID/DREP-DGIESPP J

SEÑOR(A) : LIC. ELVA ROSA MAQUERA CONDORI
Director de la IEI N° 302 Cruzani

PRESENTE. –

ASUNTO : Aplicación de Instrumentos de Investigación

Mediante el presente me dirijo a usted para saludarlo cordialmente por la labor que viene realizando en favor de la educación del ámbito de la UGEL – El Collao llave. La presente es con la finalidad de solicitarle la autorización de la aplicación de instrumentos de investigación para: QUISPE MAQUERA NELIDA. Estudiante de carrera profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe IX semestre. Que viene realizando la investigación titulada: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS, 2022-2023". Para tal efecto se adjunta a la presente:

- Portafolio de tesista
- Ficha de observación

En ese sentido solicito brindar las facilidades del caso, cuyo propósito es contribuir con la mejora de la calidad educativa en el ámbito de la provincia, la región y el país.

Sin otro particular aprovecho la ocasión para expresarle mis consideraciones más distinguidas.

Atentamente,



Dr. Melanio Fortunato Mamani Vargas
DIRECTOR GENERAL
I.E.S.P.P. - JULI



Lic. Elva Rosa Maquera Condori
DIRECTORA

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN



INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 302



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 302 CRUZANI DEL DISTRITO DE ILAVE
PROVINCIA EL COLLAO REGIÓN PUNO.**

HACE CONSTAR:

Que la señorita: **NELIDA QUISPE MAQUERA**, Identificado con DNI. 73070111, Estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial X Semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Juli. Ha realizado la aplicación de instrumentos de la investigación titulada: **"JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS, 2022-2023"**. Dicha aplicación se realizó durante el mes de agosto del 2023.

Se expide la presente constancia a petición del interesado para el fin que vea por conveniente.

Ilave, 20 de setiembre del 2023.



INFORME DE CONFORMIDAD OTORGADO POR EL ASESOR DE TESIS

Juli, 2 de febrero del 2024

Señor:

Mg. EVA MELANIA VERA LIRA

Director General IESPP Juli.

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO	
JULI	
MESA DE PARTES	
N° EXP: 236	HORA: 2:21 p.m.
N° FOLIO: 01	EXAMEN: JULI

ASUNTO: Informe de opinión favorable de asesoramiento de Tesis.

De mi mayor consideración.

Mediante el presente, doy informe de **OPINIÓN FAVORABLE** a la Tesis intitulada, "**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022-2023**", en calidad de **ASESOR** y en cumplimiento a la Resolución Directoral N.º 0592-2010-ED en su ítem 5.5.1. b). haber obtenido opinión favorable del asesor de tesis, como requisito para la sustentación de tesis, por las razones que se detallan a continuación:

Primero. - El trabajo de investigación intitulado "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022-2023" fue realizado por **NELIDA QUISPE MAQUERA** del **X semestre de Educación Inicial Intercultural Bilingüe**, siendo el periodo de ejecución 2022 y 2023 según cronograma de actividades.

Segundo. - El trabajo de tesis, se desarrolló dentro del marco de la práctica de valores, demostrando responsabilidad, puntualidad, equidad y respeto y en constante comunicación, con la guía y orientación del suscrito.

El asesoramiento se desarrolló desde la elaboración del proyecto de investigación, aprobación, elaboración del informe y preparación para la sustentación de la tesis.

Con la presente investigación se quiso aportar al conocimiento de la temática de investigación en mención para que sirva como base para desarrollar otras investigaciones de mayor alcance.

Atentamente.


Edwin Edgar Mestas Yucra
Licenciado en Educación
DNI: 42324040
ASESOR

INFORME DE CONFORMIDAD OTORGADO POR EL INFORMANTE

INFORME N° 004-2024-IESPP-JULI-DOC W.V.H.

PARA : Mg. EVA MELANIA VERA LIRA
Director General del IESPP Juli.

DE : Mg. WILY VELASQUEZ HUMPIRE
Informante de Tesis.

ASUNTO : INFORME DE OPINIÓN FAVORABLE DEL INFORMANTE DE
TESIS.

FECHA : Juli, 02 de febrero del 2024.

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO	
JULI	
MESA DE PARTES	
FECHA:	16 FEB 2024
HORA:	1:57 p.m.
N° DE EXPEDIENTE:	246...
FECHA DE RECIBO:	01...
	

Mediante el presente manifiesto a usted **OPINIÓN FAVORABLE** de la Tesis de investigación con fines de titulación denominada: "JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS ILAVE, 2022 -2023" realizada por: **Nelida QUISPE MAQUERA**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, egresados en el periodo académico 2023-II.

PRIMERO. La investigación cumple con la mayoría de exigencias técnicas metodológicas propuestas en el reglamento de investigación.

SEGUNDO: Se declara apto para pasar a la sustentación del trabajo de investigación.

Es todo cuanto informo a Usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente.



Mg. WILY VELASQUEZ HUMPIRE
Docente Informante

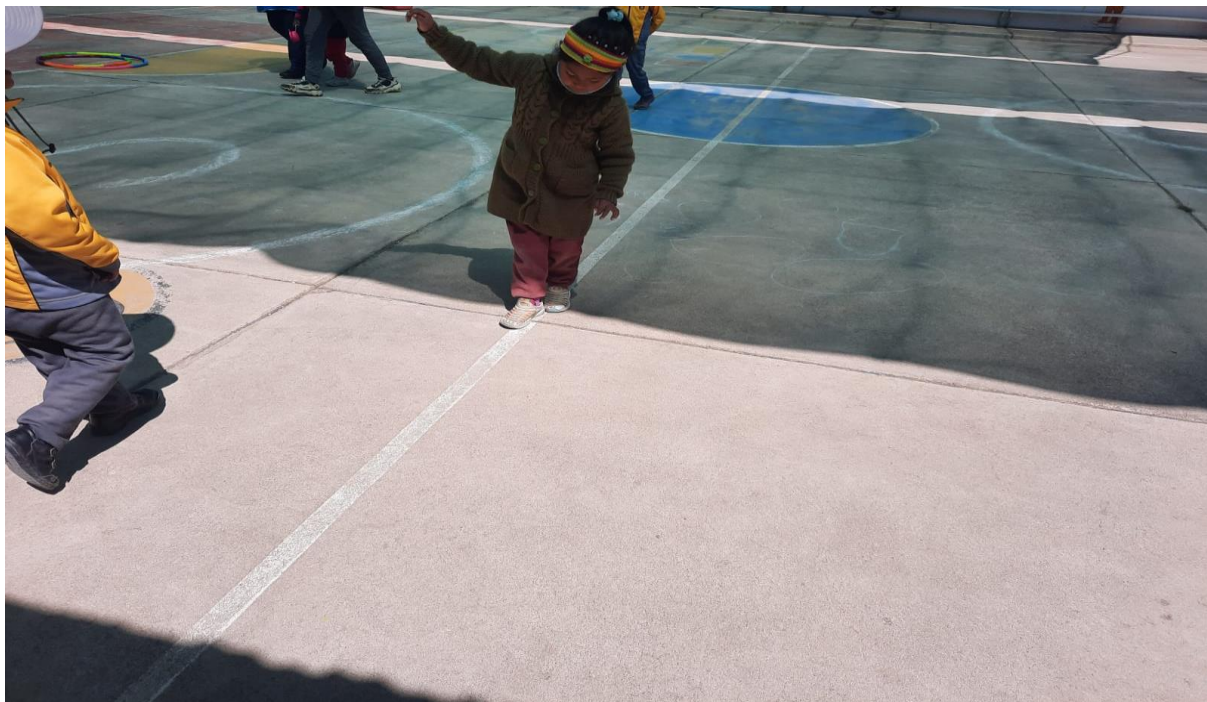
EVIDENCIAS



Niños practicando las reglas del juego el tejo, desarrollando la coordinación visomotora.



Niños practicando la motricidad caminando por la línea blanca.



Niños practicando las reglas del juego tiro al blanco, desarrollando la motricidad.



Niños practicando la coordinación ojo-mano en su desarrollo psicomotor.



Niños desarrollando el lenguaje jugando al gato y al ratón.



Niños jugando a las sillas musicales, desarrollando así el lenguaje, la motricidad y la coordinación visomotora.

Niños jugando en grupos a la carrera de sacos, desarrollando el equilibrio corporal.



Niños jugando a la gallinita ciega, desarrollando el compañerismo y el juego grupal.