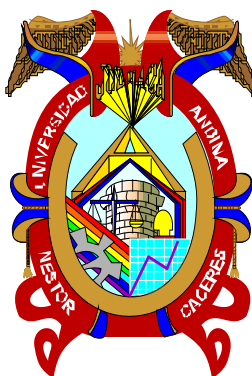




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA
PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. EMELDA HUANCA CCAMA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE
JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA
PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

TESIS PRESENTADA POR:
Bach. EMELDA HUANCA CCAMA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:



Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO

:



Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA

SEGUNDO MIEMBRO

:



Dra. DANYA CASTILLO MONROY

ASESOR DE TESIS

:



Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03



NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 004-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de abril de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 1245 presentado por el (la) egresado: **EMELDA HUANCA CCAMA**, quien ha solicitado, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022** Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022**, ha emitido su dictamen favorable para su sustentación. Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022** presentado por el (la) Bachiller: **EMELDA HUANCA CCAMA**, para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
1ER. MIEMBRO :	Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
2DO Miembro :	Dr. Dra. DANYA CASTILLO MONROY

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el lunes 08 de abril a horas 9:30 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente auxiliar **Dr. Edgar Atamari Zapana.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
 Asesor de tesis (1).
 Interesado (1)
 F.C.O.P./c.z.q.





NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 114-2023-D-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de agosto del 2023.

VISTOS:

El Oficio N° 037-2023-UI-FACE-UANCV-J. emitido por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y las copia de acta de Registro de Proyecto de Investigación de fecha 31 de julio del 2023, para optar el Título Profesional de Licenciada En EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE.

CONSIDERANDO:

Qué, el (la) Bachiller (a) EMELDA HUANCA CCAMA, ha presentado el Proyecto de Investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022 para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE correspondiente a la línea de investigación: DIDÁCTICA INTERCULTURAL.

Que, al haber cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento interno de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Directiva N° 024-2019-VRACD-OI, el Director de la Unidad de Investigación conformada por los siguientes docentes:

- Presidente : Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
- 1er. Miembro : Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
- 2do. Miembro : Dra. DANYA CASTILLO MONROY



Qué, la sub comisión de evaluación ha decidido aprobar SIN OBSERVACIONES y siendo la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y en uso de las facultades de las atribuciones que le confiere la ley Universitaria 30220, ley de creación de la UANCV Nro. 23738 y modificatoria Nro. 24661, resolución de institucionalización Nro. 1287-92-ANR, que le confiere facultades al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR el Proyecto de Investigación, presentado por el (la) Bachiller: EMELDA HUANCA CCAMA, para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE, TITULADO: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022 contenido es el siguiente detalle:

Objetivo General	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones educativas del nivel Inicial de la Provincia de Azángaro 2022
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación de los juegos tradicionales de carrera en el dominio corporal de coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la Provincia de Azángaro 2022. • Determinar la relación de los juegos tradicionales del salto en el dominio corporal del ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la Provincia de Azángaro 2022.
Cronograma	Inicio setiembre 2022 – fin marzo 2023
Sede de Ejecución	Azángaro
Presupuesto	S/. 1,580.00
Líneas de Investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL



RESOLUCIÓN DECANAL N° 114-2023-D-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de agosto del 2023.

El proyecto de Investigación deberá ejecutarse de acuerdo a lo establecido en el reglamento de la Unidad de Investigación con fines de Grados Académicos y Títulos Profesionales y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SEGUNDO: RECONOCER, como ASESOR (A) DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN al (a) docente: Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA.

TERCERO: DISPONER que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y secretaria académica quedan encargadas de dar cumplimiento de la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Oscar Vicente Viamonte Cella
DIRECTOR (A) DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
U. INVESTIGACIÓN FACE
S. ACAD.
SA-ARCH.
O.V.V.C./m.y.h.c.



JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

20%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE


FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	14%
2	es.scribd.com Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios – UANCV_

TÍTULO DE LA TESIS	
JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	EMELDA HUANCA CCAMA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	47121143
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-2479-6026
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	EDGAR ATAMARI ZAPANA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02264920
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8064-4767
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02371580
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento	DNI

Número de documento de identidad	41007095
Datos de investigación	
Línea de investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Edificio: INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO País: Perú Departamento: PUNO Provincia: AZÁNGARO Distrito: AZÁNGARO Latitud: 14° 54' 33.905" S Longitud: 70° 11' 44.381" W</p>  <p>https://maps.app.goo.gl/MsPU8po3hEBaQHNe7</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2023 - Abril 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://maps.app.goo.gl/gf5iQGvwFo45Hd219 Educación general (incluye capacitaciones, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo EMELDA HUANCA CCAMA, identificado con DNI
Nro. 47121143 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

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

JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA
PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Asesorado por: Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

Es un tema original.

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

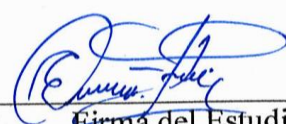
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

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

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 06 de Mayo 2024


Firma del Asesor
(obligatoria)


Firma del Estudiante
(obligatoria)


Huella



DEDICATORIA

A mis amados progenitores, María y Gerardo, por respaldarme sin reservas en todos los aspectos de mi vida, tanto personal como profesional. También quiero expresar mi gratitud a mis hermanos, cuyos ánimos constantes para superarme son la fuerza motivadora que me impulsa a avanzar y alcanzar los objetivos que me he propuesto.



Agradecimiento

Con gratitud sincera me inclino ante el Dr. Edgar Atamari Zapana, mi respetado guía. Sus vastos saberes y sabia guía han sido la luz que ha guiado el sendero de esta indagación. Su apoyo inquebrantable y sus preciosas recomendaciones han sido los pilares inquebrantables sobre los cuales se ha erigido este esfuerzo. Admiro profundamente su entrega y devoción en cada paso de este trayecto.



ÍNDICE

DEDICATORIA..... i

AGRADECIMIENTO ii

ÍNDICE iii

ÍNDICE DE TABLASvi

ÍNDICE DE FIGURASvii

ABSTRACTix

INTRODUCCIÓN x

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 3

 1.2.1. Problema general 3

 1.2.2. Problemas específicos 3

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 4

 1.3.1. Objetivo general 4

 1.3.2. Objetivos específicos 4

1.4. JUSTIFICACIÓN 5

1.5. HIPÓTESIS 6

 1.5.1. Hipótesis general..... 6

 1.5.2. Hipótesis específica..... 7

1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES 8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... 9

 2.1.1. A nivel internacional 9

 2.1.2. A nivel nacional 9

 2.1.3. A nivel regional 11

2.2. BASES TEÓRICAS..... 12

 2.2.1. Juegos tradicionales..... 12

 2.2.1.1. Definición 12

 2.2.1.2. Importancia 13

 2.2.1.3. Características 14



2.2.1.4.	Juego tradicional y educación	15
2.2.1.5.	Dimensiones	16
2.2.1.5.1.	Juego del zorro y las ovejas.....	16
2.2.1.5.2.	Juego de los tejos	16
2.2.1.5.3.	Juego de Kiwi	17
2.2.2.	Dominio corporal	18
2.2.2.1.	Definición	18
2.2.2.2.	Beneficios	19
2.2.2.3.	División de la psicomotricidad	20
2.2.2.4.	Psicomotricidad educativa.....	21
2.2.2.5.	Área de psicomotricidad en el nivel inicial.....	21
2.2.2.6.	Dimensiones del dominio corporal	24
2.2.2.6.1.	Coordinación general	24
2.2.2.6.2.	Equilibrio.....	25
2.2.2.6.3.	Ritmo	26
2.2.2.6.4.	Coordinación viso motriz	27
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	29

**CAPÍTULO III
METODOLOGÍA**

3.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	31
3.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	32
3.3.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	33
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	33
3.4.1.	La población	33
3.4.2.	Muestra.....	34
3.5.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	36
3.5.1.	Técnicas	36
3.5.2.	Instrumento.....	36
3.6.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.....	37
3.6.1.	Validación	37
3.6.2.	Confiabilidad.....	38
3.7.	PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	40
3.8.	DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	41



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO 42

 4.1.1. Variable 1: Juegos tradicionales 42

 4.1.2. Variable 2: Dominio corporal 45

4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES 56

 4.2.1. Prueba de normalidad 56

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS 62

CONCLUSIONES 66

RECOMENDACIONES 68

REFERENCIAS..... 70



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	8
Tabla 2 Población	34
Tabla 3 Resumen del procesamiento de casos	38
Tabla 4 <i>Confiabilidad del instrumento Juegos tradicionales</i>	39
Tabla 5 <i>Confiabilidad del instrumento desarrollo corporal</i>	39
Tabla 6 <i>Análisis descriptivo de la variable: Juegos tradicionales</i>	42
Tabla 7 <i>Análisis descriptivo de la variable 2: Desarrollo corporal</i>	45
Tabla 8 <i>Análisis descriptivo de la dimensión 1: Coordinación general</i>	47
Tabla 9 <i>Análisis descriptivo de la dimensión 2: Equilibrio</i>	49
Tabla 10 <i>Análisis descriptivo de la dimensión 3: Ritmo</i>	51
Tabla 11 <i>Análisis descriptivo de la dimensión 4: Coordinación viso-motriz</i>	53
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad</i>	56
Tabla 13 <i>Prueba de hipótesis general: Juegos tradicionales y Desarrollo corporal dinámico</i>	57
Tabla 14 <i>Prueba de hipótesis específica 1: Juegos tradicionales y la dimensión Coordinación general</i>	58
Tabla 15 <i>Prueba de hipótesis específica 2: Juegos tradicionales y la dimensión Equilibrio</i>	59
Tabla 16 <i>Prueba de hipótesis específica 3: Juegos tradicionales y la dimensión Ritmo</i>	60
Tabla 17 <i>Prueba de hipótesis específica 4: Juegos tradicionales y la dimensión coordinación viso-motriz</i>	61



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Análisis descriptivo de la variable: Juegos tradicionales.....</i>	43
Figura 2. <i>Análisis descriptivo de la variable 2: Desarrollo corporal.....</i>	45
Figura 3. <i>Análisis descriptivo de la dimensión 1: Coordinación general</i>	47
Figura 4. <i>Análisis descriptivo de la dimensión 2: Equilibrio.....</i>	49
Figura 5. <i>Análisis descriptivo de la dimensión 3: Ritmo</i>	51
Figura 6. <i>Análisis descriptivo de la dimensión 4: Coordinación viso-motriz....</i>	53



RESUMEN

El propósito principal de esta investigación fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en niños de 4 años que asisten a las Instituciones Educativas del nivel Inicial en la provincia de Azángaro en 2022. Inicialmente, se tomó una población de 100 estudiantes de nivel inicial en Azángaro, de los cuales se seleccionó una muestra de 80 mediante un método de muestreo probabilístico. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, de diseño correlacional transversal. La recopilación de datos se llevó a cabo mediante la técnica de observación, utilizando una lista de cotejo y una ficha de observación como instrumentos, ambos validados por tres expertos para garantizar su validez y confiabilidad. Se realizó una prueba de normalidad donde se determinó que los resultados no tienen una distribución normal en ese sentido se emplea una prueba no paramétrica de Rho de Spearman. Los resultados descriptivos revelaron que el 67.5% de los niños informó jugar a veces a juegos tradicionales, mientras que el 23.8% indicó que no juega y el 8.8% afirmó que sí juega. En cuanto al desarrollo corporal dinámico, el 43.8% lo calificó como a veces, el 31.3% como no y el 15.0% como sí. Se concluyó que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en niños de 4 años en las Instituciones Educativas del nivel Inicial de Azángaro en 2022. Este hallazgo se respalda por un nivel de significancia de 0.01, menor que 0.05, y un coeficiente de Rho de Spearman de 0.722, indicando una relación positiva muy fuerte.

Palabra clave: Juegos tradicionales, aprendizaje lúdico, psicomotricidad.



ABSTRACT

The main purpose of this research was to determine the relationship between traditional games and the development of body mastery in 4-year-old children who attend Initial Level Educational Institutions in the province of Azángaro in 2022. Initially, a population of 100 was taken. initial level students in Azángaro, of which a sample of 80 was selected using a probabilistic sampling method. The examination approach was quantitative, with a cross-sectional correlational plan. Information assortment was brought out through the perception method, utilizing an agenda and an observation sheet as instruments, both validated by three experts to guarantee their validity and reliability. A normality test was carried out where it will be considered that the results do not have a normal distribution in that sense, a non-parametric Sperman's Rho test was used. Descriptive results revealed that 67.5% of children reported sometimes playing traditional games, while 23.8% indicated that they do not play and 8.8% stated that they do play. Regarding dynamic body development, 43.8% rated it as sometimes, 31.3% as no, and 15.0% as yes. It is concluded that there is a significant relationship between traditional games and the development of body mastery in 4-year-old children in Azángaro Initial Level Educational Institutions in 2022. This finding is supported by a significance level of 0.01, less than 0.05, and a Sperman's Rho coefficient of 0.722, indicating a very strong positive relationship.

Keyword: Traditional games, playful learning, psychomotor skills.



INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales y el dominio corporal en los niños de las instituciones educativas de nivel inicial en la Provincia de Azángaro en 2022 son el tema de la investigación. Muchas instituciones educativas de nivel inicial no reconocen la importancia y la relevancia de incorporar los juegos tradicionales en la etapa inicial de la educación. El objetivo principal de este estudio es mejorar el desarrollo integral de los estudiantes, examinando la relación entre los juegos tradicionales y el crecimiento del dominio corporal en niños de 4 años de las instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Azángaro en 2022.

Los juegos tradicionales, que se transmiten de generación en generación y perduran a lo largo del tiempo, son esenciales para preservar los valores culturales locales y promover el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. El juego es fundamental para las estructuras mentales futuras de los niños en los primeros años de vida. Esta estimulación ocurre en muchos lugares, como guarderías, jardines de infantes y, por supuesto, en casa.

La incorporación de juegos tradicionales en las actividades y talleres de aprendizaje por parte de los docentes adquiere gran relevancia, permitiendo la transmisión de costumbres, tradiciones, mitos y leyendas del pueblo, contribuyendo así a la revalorización y fortalecimiento de la cultura. Además, los juegos actúan como medio de integración social y aprendizaje, posibilitando que los niños internalicen sus emociones y habilidades en diversos entornos, promoviendo su bienestar en las distintas actividades.

Este estudio está organizado en una serie de capítulos diseñados para ofrecer una comprensión exhaustiva y sistemática de todo el proceso. En el



primer capítulo, se sumerge en la problemática que motiva la investigación, se justifica su necesidad y se establecen los objetivos que guiarán todo el trabajo. Este primer capítulo desempeña un papel esencial para contextualizar el estudio y entender su relevancia en el campo educativo.

El segundo capítulo, por su parte, se adentra en el marco teórico que respalda la investigación. Aquí, se exploran minuciosamente los antecedentes relacionados con la línea de investigación, lo que permite identificar las bases conceptuales en las que se sustenta el estudio. También se definen y examinan en profundidad las variables clave que se analizarán en el estudio, proporcionando así un fundamento sólido para el análisis de los datos.

El tercer capítulo se centra en la metodología empleada en la investigación. Aquí se detallan los métodos y técnicas utilizados para la recopilación de datos, así como las estrategias de análisis que se aplicaron posteriormente. Esta sección resulta fundamental para comprender la ejecución de la investigación y garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

Por último, el cuarto capítulo representa el punto culminante de la investigación. En este capítulo se presentan los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos recopilados. Además, se lleva a cabo un análisis detallado de estos resultados, lo que permite interpretar su significado y relevancia en el contexto de la investigación. Finalmente, se exponen las conclusiones derivadas del estudio y se ofrecen recomendaciones basadas en los hallazgos, lo que proporciona un cierre completo a la investigación. Esta estructura de capítulos asegura una presentación coherente y completa de los aspectos clave de la investigación, desde su inicio hasta sus implicaciones y aplicaciones prácticas.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La globalización y el avance tecnológico han modificado significativamente los patrones de juego y actividad física en la infancia. A nivel mundial, se observa un marcado incremento en el sedentarismo y la obesidad infantil, problemas acentuados por el consumo de comidas procesadas y la prevalencia de dispositivos tecnológicos que fomentan estilos de vida pasivos (Monzon, 2018). Esta tendencia global afecta negativamente el desarrollo psicomotriz de los niños, con repercusiones a largo plazo en su salud física y mental. La falta de énfasis en la psicomotricidad en la educación temprana y el enfoque en deportistas de élite, en detrimento del desarrollo físico general de los niños, son aspectos críticos que requieren atención (Monzon, 2018).

En el contexto nacional, la era digital ha transformado las formas de entretenimiento y aprendizaje de los niños, llevándolos a preferir actividades sedentarias como ver televisión, jugar en dispositivos móviles o navegar por internet (Espinoza, 2022). Esto se refleja en un declive en



el juego al aire libre y en una disminución en el desarrollo de habilidades motrices. A nivel educativo, existe una brecha en la incorporación de la psicomotricidad en el currículo, especialmente en la educación inicial, donde se reemplaza por clases esporádicas de educación física, insuficientes para un desarrollo motriz integral (Monzon, 2018). Esta situación evidencia la necesidad de una mayor conciencia y acción en torno a la importancia de la actividad física y el juego en el desarrollo infantil.

En el ámbito local de la provincia de Azángaro, los juegos tradicionales y la psicomotricidad juegan un papel crucial en el desarrollo de habilidades motoras y sociales en niños de 4 años. Sin embargo, la creciente influencia de la tecnología y la falta de énfasis en actividades físicas y lúdicas en las instituciones educativas de nivel inicial han generado un descenso en la práctica de juegos tradicionales y en el desarrollo del dominio corporal en los niños (Mamani-Jilaja y Huayanca-Medina, 2023; Lozoya, 2023). Esta situación es preocupante, ya que afecta directamente el desarrollo integral de los niños, limitando su capacidad para explorar y aprender a través del movimiento y el juego.

La problemática de los juegos tradicionales y el dominio corporal en los niños de Azángaro refleja una interconexión entre lo que ocurre a nivel internacional y nacional. El impacto global de la tecnología y los cambios culturales influyen directamente las prácticas locales y nacionales, llevando a una disminución en la actividad física y un aumento en el sedentarismo y la obesidad infantil. Esta interdependencia resalta la necesidad de abordar la problemática desde una perspectiva integral,



considerando factores globales, nacionales y locales en la búsqueda de soluciones.

En ese sentido la investigación se enfoca en analizar cómo los cambios socioculturales y tecnológicos a nivel internacional, nacional y local han afectado la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años en Azángaro, y cómo esto impacta en su desarrollo integral. La naturaleza correlacional no experimental del estudio permitirá examinar la relación entre estas variables y proporcionar un entendimiento más profundo de esta interacción dinámica.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y la coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?
- ¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y el ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?



- ¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y la coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?
- ¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación de los juegos tradicionales y la coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.
- Determinar la relación de los juegos tradicionales y el ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.
- Determinar la relación de los juegos tradicionales y la coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.



- Determinar la relación de los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Desde una perspectiva **teórica**, este estudio se enmarca en la importancia del desarrollo infantil temprano. Se ha reconocido ampliamente que los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo cognitivo, emocional y físico de los niños. El dominio corporal, que incluye la adquisición de habilidades motoras y coordinación física, es esencial en esta etapa de crecimiento. Además, la educación inicial juega un papel clave en la preparación de los niños para su futuro académico y personal.

Los juegos tradicionales, como parte de la cultura local, han sido una forma de entretenimiento y aprendizaje transmitida de generación en generación. Sin embargo, la relación específica entre estos juegos y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años no ha sido ampliamente explorada en el contexto de la provincia de Azángaro en el año 2022.

Desde una perspectiva **práctica**, esta investigación tiene implicaciones significativas. En primer lugar, podría contribuir directamente a la mejora de la calidad de la educación inicial en la provincia de Azángaro al proporcionar pautas y recomendaciones basadas en evidencia sobre cómo incorporar juegos tradicionales de



manera efectiva en el currículo educativo. Esto podría beneficiar a las instituciones educativas y, en última instancia, a los niños de 4 años.

Además, al comprender cómo los juegos tradicionales pueden impactar en el dominio corporal de los niños, se pueden desarrollar estrategias para fomentar un estilo de vida activo y saludable desde una edad temprana. Esto es esencial en un momento en que se enfrentan desafíos relacionados con la inactividad y el sedentarismo en los niños.

En cuanto a la justificación **metodológica**, se propone un enfoque de investigación cuantitativo. La elección de una muestra representativa de instituciones educativas y niños de 4 años en Azángaro garantizará la validez de los resultados. Se llevarán a cabo observaciones directas de juegos a niños para recopilar datos completos y enriquecedores.

El análisis de datos se realizó utilizando técnicas estadísticas adecuadas para los datos cuantitativos. Esto permitirá obtener respuestas sólidas a las preguntas de investigación y proporcionar una comprensión holística de la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal en los niños de 4 años en la provincia de Azángaro en el año 2022.

1.5. HIPÓTESIS.

1.5.1. Hipótesis general

Existe una relación positiva muy fuerte entre los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022



1.5.2. Hipótesis específica

- Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y la coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.
- Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y el ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022
- Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y la coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.
- Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.

1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Juegos tradicionales	Juego del zorro y las ovejas	<ul style="list-style-type: none">➤ Identifica y diferencia los roles del zorro y las ovejas en el juego.➤ Realiza movimientos estratégicos con las ovejas para evitar ser capturado por el zorro.➤ Sigue las reglas del juego, alternando turnos sin ayuda	Si (3) A veces (2) No (1)
	Juego de los tejos	<ul style="list-style-type: none">➤ Lanza tejos apuntando a un objetivo específico.➤ Espera su turno pacientemente y respeta los turnos de los otros jugadores.➤ Muestra coordinación al lanzar tejos, ajustando la fuerza y la dirección.	
	Juego del Kiwi	<ul style="list-style-type: none">➤ Coopera con otros jugadores, formando un círculo y pasando el 'kiwi' según las reglas."➤ Muestra entendimiento de la música o señales del juego, deteniéndose cuando es necesario."➤ Expresa disfrute y participación activa durante el juego, ya sea cantando, bailando o siguiendo el ritmo	
Dominio corporal	Coordinación general	<ul style="list-style-type: none">➤ Impulso con los codos.➤ Se arrastra➤ Salta con dos pies.➤ Salta con un pie.➤ Gatea.➤ Trota.	Si (3) A veces (2) No (1)
	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none">➤ Camina por una línea recta.➤ Camina por la viga.➤ Camina en cuclillas.➤ Camina sobre las puntas de los dedos del pie.➤ Camina según el ritmo del tambor.➤ Salta según el ritmo del tambor.	
	Ritmo	<ul style="list-style-type: none">➤ Salta según el sonido del silbato.➤ Sigue el ritmo del tambor➤ Marcha coordinando sus piernas y brazos.	
	Coordinación viso motriz	<ul style="list-style-type: none">➤ Lanza la pelota con una mano➤ Lanza la pelota con dos manos.➤ Recibe la pelota con las dos manos.➤ Rebota la pelota con una mano.➤ Patea la pelota	

Nota: elaboración propia



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1. A nivel internacional

Martínez (2020) en México llegó a la conclusión de que la motricidad desempeña un papel esencial en el desarrollo motor de los niños en el nivel inicial. Según sus hallazgos, el niño comienza a familiarizarse con su propio cuerpo, lo que le brinda oportunidades para interactuar de manera más segura en su entorno natural y social.

Borja en (2019). Los resultados de su estudio revelaron que la mayoría de los niños experimentaron mejoras significativas en su esquema corporal después de la implementación de este proyecto. En su investigación, Borja descubrió que sus habilidades motrices les permitieron mejorar la coordinación corporal.

2.1.2. A nivel nacional

Hilares y Chamorro (2021) En su investigación que realizó el objetivo principal del autor se centra en evaluar la eficacia de los juegos



andinos como una estrategia para mejorar las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes de 4 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 642 en el distrito de Kosñipa. Para alcanzar este objetivo, el investigador implementó ocho sesiones basadas en juegos andinos diseñados para fortalecer las habilidades de motricidad gruesa. Estas actividades se llevaron a cabo con la intención de mejorar aspectos como el equilibrio, la orientación espacial-temporal y la coordinación en los estudiantes. La metodología de la investigación se clasifica como aplicada y se utilizó un diseño cuasi-experimental que incluyó una prueba de evaluación previa y otra posterior a la intervención. El investigador empleó un test denominado TEPSI, el cual se aplicó a un grupo experimental compuesto por 12 estudiantes. Como resultado de la investigación, el investigador llegó a la conclusión de que la implementación de juegos andinos como estrategia condujo a una mejora significativa en las habilidades de motricidad gruesa de los estudiantes.

Gastiaburú (2020) Que la implementación del Programa "Juego, Coopero y Aprendo" fue efectiva para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años en la IE del Callao.

Otalora (2019) Que hay diferencias significativas en el desarrollo psicomotor entre niños y niñas, especialmente en la dimensión de coordinación. Se encontró que los hombres tenían problemas con la coordinación motora fina y eran más propensos a ser clasificados en el nivel de riesgo. Sin embargo, el género femenino tuvo un mejor desempeño, con un porcentaje más alto que se mantuvo dentro del promedio en esta dimensión.



2.1.3. A nivel regional

Pacheco y Papuico (2021). Llegaron a la conclusión de que el uso adecuado de los juegos libres tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años del Centro Educativo de Gestión No Estatal Carl F. Gauss en Huancayo.

Quispe (2020) Habilidades psicomotoras gruesas en estudiantes de 5 años. Enfatizó la importancia de actividades al aire libre y ejercicios a través de juegos tradicionales, como el tejo y la sogá, vinculándolos a la cultura ancestral. Utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo de tipo explicativo, la población de estudio comprendía todos los estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo, con una muestra de 30 estudiantes de la sección de 5 años. Los resultados indicaron que los juegos tradicionales influyeron positivamente en el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas en los estudiantes de 5 años. Estos juegos se destacaron como estrategias valiosas para mejorar habilidades motoras fundamentales, como caminar, correr y saltar, así como para potenciar la coordinación de movimientos corporales.

Pacheco y Romero (2019) Llegaron a la conclusión de que el programa Pasitos contribuyó al desarrollo de tres áreas clave en capacidades psicomotoras gruesas: coordinación dinámica, coordinación estática y asociación espacial.

En su investigación de (2019) Mondargo. Concluyó que el programa Moviéndonos fue efectivo para ayudar a los jóvenes a crear diferentes habilidades. Coordinación estática (27%), coordinación única

de manos (57%), coordinación general potente (33%), velocidad de desarrollo (90%) y desarrollos sincrónicos (73%).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición

Según García-Ramírez y Tarazona (2022) los juegos tradicionales, también denominados juegos clásicos o populares, forman parte de la cultura de una comunidad o nación. Estos juegos se han transmitido, sin perder su esencia fundamental.

Rucoba (2023) argumenta que los juegos tradicionales se caracterizan por su práctica sin necesidad de juguetes especializados y por estar profundamente arraigados en el contexto cultural de una región, reflejando la identidad y emociones de su gente. Estos juegos son particularmente apropiados para el disfrute de los niños.

Según Bracho y Bracho (2020), los juegos tradicionales a pesar de los cambios, estos juegos siguen siendo los mismos.

Duque-Márquez y Tapias-Monsalve (2020) enfatiza que el juego es un elemento clave en cualquier cultura, desempeñando un doble papel en la educación de una sociedad. Por un lado, sirve como una herramienta didáctica que transmite valores y principios culturales heredados; por otro lado, ayuda a los niños a comprender la realidad social de manera más amplia, adaptando las tradiciones y la cultura a sus estructuras mentales y comportamentales.

Espinoza (2022) considera que los juegos tradicionales representan actividades específicas de una cultura, que se pasan de generación en generación. Estos juegos no solo tienen un propósito lúdico, sino también educativo y cultural, reflejando las costumbres de una comunidad.

A partir de los diferentes fundamentos teóricos sobre los juegos tradicionales, se define como actividades lúdicas arraigadas en la cultura y la identidad de una comunidad o nación, caracterizándose por su transmisión intergeneracional, desde abuelos a padres y de estos a hijos. Estos juegos se mantienen a través del tiempo, adaptándose y evolucionando, pero conservando su esencia esencial. Se practican generalmente sin la necesidad de juguetes o herramientas específicas, reflejando las emociones, valores y principios culturales inherentes a la sociedad de la que emergen. Además de su función recreativa, los juegos tradicionales cumplen un papel didáctico y educativo, facilitando la comprensión de la realidad social y la transmisión de las tradiciones y cultura a las nuevas generaciones.

2.2.1.2. Importancia

Según Ardila-Barragán (2022) los juegos tradicionales han tenido un papel importante en la enseñanza y evolución de la sociedad a lo largo de los diversos contextos en los que las personas interactúan. Estos juegos permiten la exploración de las costumbres, tradiciones y modos de vida de generaciones anteriores, contribuyendo al legado



cultural de la humanidad y siendo un componente esencial. No solo son útiles para enseñar, sino que también ayudan al desarrollo físico, emocional y sociocultural de los niños. Estos juegos ayudan a fortalecer la identidad cultural de los niños y les permiten desarrollar una conexión activa con su entorno.

2.2.1.3. Características

Los juegos tradicionales poseen varias características distintivas que los hacen una parte importante de la cultura popular en diferentes regiones. Estas características incluyen: (Vázquez González, 2022).

- **Transmisión generacional y oral:** Los juegos tradicionales manera oral. No suelen estar registrados en libros ni tienen un autor reconocido. Debido a esta forma de transmisión, es común que experimenten cambios a lo largo del tiempo, aunque mantienen su esencia.
- **Vinculación con la cultura local:** Estos juegos son muy propios de una región o nacionalidad. Reflejan aspectos históricos y socioculturales que permiten entender su contenido, estructura y funcionamiento.
- **Simplicidad y accesibilidad:** La mayoría de los juegos tradicionales son sencillos y no requieren de elementos complejos o costosos para su realización. Esto los hace accesibles y fáciles de practicar en diversos entornos, como la comunidad, la familia y las escuelas.



- Aspectos educativos y de desarrollo: Estos juegos permiten a los niños y adultos desarrollar habilidades motrices, sociales, e incluso capacidades cognitivas. Son una forma de retorno a lo analógico en un mundo cada vez más digitalizado.
- Variabilidad y adaptabilidad: Aunque los juegos tradicionales pueden variar en sus reglas o dinámicas dependiendo de la época, momento o región, generalmente conservan un conjunto de características esenciales que los identifican.
- Función recreativa y comunitaria: Son actividades recreativas que promueven la socialización, la competencia saludable y el disfrute colectivo. A menudo, los juegos tradicionales se asocian con festividades y reuniones comunitarias.
- Diversidad de tipos y modalidades: Existen una amplia variedad de juegos tradicionales, que incluyen desde juegos de estrategia y habilidad, hasta juegos grupales al aire libre y juegos de destreza.

2.2.1.4. Juego tradicional y educación

Los juegos tradicionales son importantes en los entornos educativos debido a su función formativa o a su dimensión social y cultural, que combina la educación con la sensibilización del individuo como parte de una realidad geográfica, cultural y social. Por lo tanto, se podría argumentar que la inclusión de estos juegos conecta la realidad presente en cada cultura, recreándola simultáneamente en la

imaginación de los niños, quienes ahora ven el tiempo de manera diferente. (Duque-Márquez y Tapias-Monsalve, 2022).

2.2.1.5. Dimensiones

La diversidad de los juegos tradicionales es notable y varía según la ubicación geográfica. En el contexto de la investigación actual, se han identificado tres juegos tradicionales que se explorarán como dimensiones. Estos incluyen el juego del zorro y las ovejas, el juego de los tejos y el juego del Kiwi. Cada uno de estos juegos representa una manifestación única de las tradiciones lúdicas arraigadas en distintas regiones, ofreciendo así una perspectiva rica y variada para el análisis y comprensión de la importancia cultural y social de los juegos tradicionales.

2.2.1.5.1. Juego del zorro y las ovejas

Según Quispe y Bejar (2021), la Taptana, también conocida como ajedrez andino o zorro y ovejas en nuestro contexto, tiene su origen en la época de los incas y representa una pelea entre un grupo de ovejas y un zorro. Dado que mantenerse unidos es la única manera de vencer al zorro, el juego transmite la enseñanza de que la unión hace la fuerza. El juego en la región puneña. En Cusco, este juego también es parte de las actividades recreativas.

2.2.1.5.2. Juego de los tejos

El juego tradicional del tejo ha ganado popularidad como deporte en varios países, entre ellos Colombia, Argentina y Perú, donde los participantes lanzan un disco metálico denominado "tejo"



hacia círculos incrustados en una cancha de arcilla. Este juego requiere habilidad, precisión y estrategia, ya que los jugadores buscan obtener puntos al lograr que el tejo aterrice en los círculos designados. Desde una perspectiva teórica, el tejo incorpora elementos de la teoría del juego al analizar las interacciones estratégicas y las decisiones tácticas en situaciones competitivas (Murillo, 2019).

Además, el tejo respalda las teorías socioculturales al fomentar la participación comunitaria y la transmisión intergeneracional. Esto subraya la relevancia del tejo como una expresión cultural arraigada que no solo promueve la cohesión social, sino también fortalece la identidad cultural en las comunidades donde se practica, según lo señalado por (Murillo, 2019).

2.2.1.5.3. Juego de Kiwi

El juego de tumbar latas, también conocido como Kiwi en ciertas áreas, es una actividad recreativa y tradicional en la que los participantes lanzan una pelota u otro objeto con el propósito de derribar una estructura compuesta por latas apiladas. La disposición de las latas puede variar, siendo común la formación de una pirámide o torre. Los jugadores se suceden para lanzar desde una distancia predefinida, buscando derribar la mayor cantidad de latas con el menor número de lanzamientos posible. Este juego promueve la precisión, coordinación y a menudo incorpora reglas específicas para



la puntuación y la reposición de las latas. Es una actividad recreativa que se disfruta en ambientes tanto informales como competitivos, según lo indicado por (Cortijo, 2021).

2.2.2. Dominio corporal

2.2.2.1. Definición

La capacidad de controlar varias partes del cuerpo, como las extremidades superiores e inferiores, y moverlas de acuerdo con la voluntad o una consigna específica, según Mimbela (2017). Esta habilidad incluye no solo el movimiento de desplazamiento, sino también la sincronización de movimientos para superar obstáculos como objetos, espacio o terreno de manera precisa y armónica, evitando rigideces o movimientos bruscos.

Por su parte, Simbaña-Haro et al. (2022) ven esta capacidad como la acción coordinada de grupos musculares para ejecutar movimientos voluntarios complejos, controlando tanto las extremidades superiores como inferiores para cumplir con una tarea asignada. Esto permite no solo el desplazamiento, sino también una sincronización armoniosa, evidenciando una madurez muscular que brinda confianza y seguridad en sí mismo. Dentro de este contexto, se identifican áreas clave para el aprendizaje.

Por otro lado, León et al. (2021) afirma que la psicomotricidad incluye el desarrollo de movimientos amplios y globales. Incluye el dominio corporal dinámico, que es la capacidad de controlar múltiples



partes del cuerpo para mover, desplazar y sincronizar movimientos. Esto incluye la coordinación viso motriz, general, equilibrio y ritmo. El dominio corporal estático, por otro lado, se refiere a las actividades motrices que ayudan al niño o niña a interiorizar su esquema corporal, enfatizando características como la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.

Finalmente, Méndez (2022) se concentra en el dominio corporal dinámico, que es la capacidad de controlar diferentes partes del cuerpo y coordinar movimientos y desplazamientos para superar obstáculos presentados por objetos de manera armónica, precisa y sin rigidez ni precipitación. Al ser consciente de sus capacidades y el control sobre su propio cuerpo, este dominio aumenta la confianza y la seguridad del niño o niña.

2.2.2.2. Beneficios

El fortalecimiento de su confianza. Al ejecutar movimientos, los niños se vuelven conscientes del control que tienen sobre su cuerpo, manejando eficazmente sus diversas partes durante las dinámicas expresivas. Este dominio corporal dinámico facilita la sincronización de movimientos al involucrar varias partes del cuerpo, como los ojos y los pies, como se ejemplifica al patear una pelota, generando acciones visomotrices. Al realizar actividades como saltar, rastrear y rodar, proporciona al niño seguridad y confianza, permitiéndole superar el temor a caerse o enfrentarse a obstáculos. En este proceso, la interacción con el entorno juega un papel crucial, ya que la manipulación

y experimentación permiten al niño construir su aprendizaje. Es esencial que los adultos proporcionen un entorno acogedor y libre de violencia, refuercen la autonomía del niño y ofrezcan los materiales apropiados para su juego, según lo destacado por (Monzon, 2018).

2.2.2.3. División de la psicomotricidad

León et al. (2021) señalan que, al abordar el concepto durante su interacción con el entorno. Estos movimientos se pueden clasificar en dos categorías: gruesos y finos.

- **La motricidad gruesa:** Se refiere a movimientos simples o inexactos que involucran grandes, entre otros. Estos movimientos son relativamente sencillos de aprender y ejecutar, pero no se logran resultados inmediatamente. Se adquieren a medida que el niño se adapta a nuevas situaciones motoras y desarrolla la experiencia motriz necesaria para controlar sus movimientos. según (León et al., 2021).
- **La motricidad fina:** Tiene que ver con movimientos que involucran grupos musculares más pequeños y requieren coordinación, como la sincronización de la mano con el ojo. Para que esto se logre, la atención y la concentración del niño durante la actividad o actividades son esenciales. Como resultado, el desarrollo de la motricidad fina implica una variedad de movimientos precisos centrados en una o varias partes específicas del cuerpo. El objetivo es que los niños

aprendan a manipular objetos de manera adecuada fonética y la coordinación gestual., según indica (León et al., 2021).

2.2.2.4. Psicomotricidad educativa

Según la propuesta de Mendaras (2008), la psicomotricidad educativa representa una perspectiva educativa que se fundamenta en la pedagogía activa y la psicología evolutiva. Su objetivo principal es lograr la integralidad en los estudiantes al fomentar el equilibrio en sus dimensiones motora, afectiva y mental. Además, se busca activamente la socialización en la sociedad.

La educación en relación con la psicomotricidad se inicia como parte del proceso educativo de los niños en la primera infancia, permitiéndoles explorar de manera coordinada sus movimientos y desarrollar la psicomotricidad gruesa. Este inicio de la actividad física también conlleva el desarrollo de diversas habilidades, tales como sociales, cognitivas, emocionales y motoras. En general, estas habilidades se cultivan, principalmente, a través del juego en las instituciones educativas, según lo plantea Esteban (2020).

2.2.2.5. Área de psicomotricidad en el nivel inicial

Se denomina como área de psicomotricidad debido a que los aspectos corporales, emocionales y de aprendizaje se vinculan de manera intrínseca con el desarrollo del estudiante. Estos elementos interactúan para comprender el entorno en el que el estudiante se desenvuelve, manifestándose a través del contacto físico y el movimiento, como caminar, correr y saltar. Además, esta interacción



se expresa de manera espontánea mediante gestos, posturas y desplazamientos en situaciones de juego, según lo indicado por (Chávez, 2020).

Competencia y capacidades.

Desde el Minedu (2017) enfatizan la siguiente competencia y capacidades:

Competencia: "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" (p. 104).

Capacidades: Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.

Procesos didácticos.

Para cultivar la competencia y las capacidades, los educadores deben adherirse a los procedimientos didácticos sugeridos por Chávez (2020). Este autor propone los siguientes procesos didácticos dentro del ámbito curricular de psicomotricidad: activación corporal, educación para el movimiento y vuelta a la calma.

a) La Activación corporal. Este procedimiento implica la creación de un ambiente positivo para los niños, donde se les comunica el propósito de la clase y las actividades planificadas, con el objetivo de estimular su motivación para las etapas siguientes. Constituye el inicio de la sesión y su propósito es preparar el cuerpo para esfuerzos subsiguientes. Durante este proceso, se activa la energía motriz, favoreciendo la circulación, mejorando la oxigenación y elevando la temperatura corporal. En este período, se pueden llevar



a cabo diversas actividades como juegos, canciones, ejercicios de calentamiento, coordinación y estiramientos. Se inicia la interacción entre los niños a través de dinámicas variadas, considerando la curva de intensidad, que sugiere comenzar con actividades de activación de baja intensidad para luego aumentar gradualmente, según lo señalado por Chávez (2020).

b) La Educación para el movimiento. Se trata de un procedimiento enfocado en cultivar el crecimiento de capacidades, ejecución seleccionada, y habilidades diversas (motoras, sociales y cognitivas). Implica la creación de situaciones motrices, la organización del grupo y el refuerzo del aprendizaje, abordando así las actividades diseñadas para alcanzar los objetivos específicos del área, según lo plantea Chávez (2020).

c) El proceso didáctico vuelta a la calma. Este proceso implica el regreso a la recuperación tanto física como emocional del estudiante. Se busca disminuir la tensión física y muscular, creando un ambiente de paz y tranquilidad. Se aconseja seleccionar un espacio donde el estudiante pueda recostarse para reducir sus pulsaciones y frecuencia. Con la ayuda del mediador, se regula el ritmo respiratorio después de la experiencia física vivida. Durante esta fase, es importante mantener la interacción a través de dinámicas de baja intensidad. Entre las actividades sugeridas para facilitar la vuelta a la calma se encuentran la relajación, la respiración, juegos suaves, ejercicios de elongación, reflexión, la práctica del yoga, y se realiza un

comentario sobre la participación del estudiante, según lo indicado por Chávez (2020).

2.2.2.6. Dimensiones del dominio corporal

La exploración de la dimensión del dominio corporal se fundamentó en una variedad de estudios, siendo su origen principalmente derivado de la investigación llevada a cabo por Mimbela (2017). Dicha investigación ha desempeñado un papel fundamental en la comprensión y desarrollo de esta dimensión, proporcionando información valiosa que ha contribuido significativamente al conocimiento en este campo. Los hallazgos y aportes de Mimbela (2017) han sido esenciales para establecer las bases teóricas y prácticas relacionadas con el dominio corporal, sirviendo como punto de referencia clave para otros investigadores y académicos interesados en este ámbito.

2.2.2.6.1. Coordinación general

Según Mimbela (2017), son aspectos más universales dentro del amplio dominio motor. Este aspecto implica que los niños pueden realizar movimientos generales que involucran todas las partes del cuerpo con armonía y soltura, lo que varía según sus edades.

Sin embargo, Espinoza (2022) indica que el nivel de desarrollo de la coordinación general está relacionado con el condicionamiento orientado al movimiento en las personas. Esta coordinación requiere la combinación de habilidades motrices básicas y movimientos de

gran complejidad. El como el ejercicio de los segmentos corporales, se conoce como coordinación general.

Simbaña-Haro et al. (2022) enfatiza la importancia de los movimientos generales o globales que integran las partes del cuerpo, que contribuyen, abordando la parte física, mental y emocional para evitar tensiones y garantizar una coordinación adecuada del cuerpo. Para lograr esto, los docentes deben trabajar los contenidos desde la perspectiva motora, lo que permitirá la reeducación de movimientos como caminar, escalar, subir, saltar y gatear. El objetivo de este método es optimizar la energía y dirigirla hacia el aprendizaje significativo.

2.2.2.6.2. Equilibrio

Mimbela (2017) subraya que el equilibrio constituye la capacidad de adoptar y mantener cualquier posición del cuerpo en contra de la fuerza de la gravedad. Durante el primer año de vida, este proceso se ve facilitado por el crecimiento del cerebro y implica la capacidad de desafiar la gravedad al mantener el cuerpo en una postura mientras se liberan las partes que se deseen mover.

En línea con esta perspectiva, Gavilanes (2022) destaca que el equilibrio es una habilidad que permite al individuo controlar su cuerpo en el espacio, siendo considerada una destreza perceptivo-motriz o coordinativa inherente. Esta capacidad se desarrolla desde el nacimiento y evoluciona con la edad y la calidad de vida. El equilibrio, cualitativamente hablando, desempeña un papel crucial en el

desarrollo del movimiento y está principalmente determinado por el sistema nervioso, siendo esencial para el control postural y el movimiento.

Por otro lado, Santizo (2018) aporta que el equilibrio implica la capacidad de mantener la estabilidad en todo el cuerpo, abarcando diversas posiciones que deben cumplir con objetivos específicos, como mantenerse de pie sin caerse o balancearse. Este autor identifica tres categorías que dividen el aprendizaje de esta destreza.

a) **Equilibrio estático:** mantenerse en una posición específica sin mover ninguna parte del cuerpo.

b) **Equilibrio dinámico:** Mantener el control del cuerpo sin caer, como caminar en la orilla de una banqueta.

c) **Equilibrio de los objetos:** Mantener un objeto en equilibrio sin que caiga, como moverlo de un lugar a otro mientras sostiene una cuchara con un limón en la boca.

2.2.2.6.3. Ritmo

Espinoza (2022) establece que el ritmo guarda una estrecha relación con el orden, manifestándose a través de movimientos y abarcando un conjunto de secuencias vinculadas a actividades voluntarias con variaciones de rapidez entre individuos. En este contexto, el ritmo presenta sonidos con corta duración que los separa, y su ejecución adecuada permite al individuo seguir los sonidos con su cuerpo.



Por su parte, Mimbela (2017) describe el ritmo como la capacidad innata del niño para integrar de manera espontánea movimientos que organizan su cuerpo en el tiempo y el espacio. A través de la educación en ritmo, el niño desarrolla nociones fundamentales como velocidad, duración, intensidad e intervalo, estableciendo puntos de referencia que influyen en la organización de sus actividades cotidianas. Este proceso impacta no solo en la formación de hábitos prácticos como la higiene y la alimentación, sino también en el ámbito escolar, donde actividades como la lectura, escritura y expresión corporal permiten al niño coordinar y equilibrar conscientemente sus movimientos. La práctica del ritmo no solo implica la comprensión del tiempo, la duración y la velocidad, sino que también fomenta la exploración y expresión del propio cuerpo, posibilitando la manifestación de ritmos a través de movimientos y la manipulación de objetos o instrumentos. En esencia, el ritmo está intrínsecamente vinculado al tiempo, ya que implica la ejecución de estímulos que dividen y estructuran el tiempo en unidades regulares, dependiendo de su repetición periódica.

2.2.2.6.4. Coordinación viso motriz

Según la perspectiva de Mimbela (2017), la coordinación visomotriz representa la capacidad que posibilita a una persona controlar de manera efectiva los movimientos y desplazamientos, fusionando la percepción visual con la ejecución motora. Este proceso implica la sincronización de manos y pies para interactuar con objetos estáticos o en movimiento, demandando un dominio cognitivo del espacio, la



velocidad y otros factores. La motricidad fina, asociada con la manipulación precisa de objetos, contribuye al desarrollo de destrezas necesarias para realizar tareas cotidianas. La importancia de esta habilidad va más allá de la ejecución de movimientos dirigidos por la vista, ya que involucra la coordinación armoniosa de todo el cuerpo, siendo esencial para actividades que abarcan desde tareas básicas como abotonar o atarse los zapatos, hasta la participación en juegos que promueven la integración sensorial y la percepción visual.

Por otra parte, según Ramírez (2020), la coordinación visomotriz se manifiesta, mediante el uso simultáneo de los procesos óculo-manuales (ojo, mano, dedos). Ejemplos de estas acciones incluyen cortar, pintar, rasgar, pegar, entre otras. Al realizar estas tareas, se ejercita el proceso óculo-motriz, que posteriormente contribuye al inicio del proceso de escritura de letras y números. En este sentido, la coordinación visomotriz no solo se limita a la realización de acciones específicas, sino que también sienta las bases para habilidades más avanzadas, como la escritura.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Coordinación

Es la capacidad en la que se establece una conexión entre el sistema nervioso central y la musculatura, coordinando sus acciones para lograr una interacción perfecta entre los músculos agonistas y antagonistas, con el objetivo de realizar el movimiento deseado.

2.3.2. Desarrollo

Se refiere a las modificaciones en el comportamiento que son inducidas por el entorno y, a su vez, están influenciadas por las normas y valores de una sociedad o cultura específica.

2.3.3. Dominio

El infante desarrolla conciencia, conocimiento y control sobre los elementos que conforman el entorno de los objetos mediante sus desplazamientos y la coordinación de sus movimientos. Esto se logra a través de un uso más especializado y preciso de su propio cuerpo a medida que crece.

2.3.4. Dominio corporal

Al nacer, el niño exhibe movimientos y control de su cuerpo de manera desordenada, pero esto evoluciona a medida que experimenta un proceso gradual de adquisición y dominio progresivo del control corporal. Inicialmente, es el cuerpo del niño el que tiene predominio sobre él, pero con el tiempo, este mismo niño logra controlar su propio cuerpo.



2.3.5. Dominio corporal dinámico

La destreza desarrollada para manejar distintas partes del cuerpo y moverlas de manera consciente es conocida como control corporal. Esta habilidad facilita, los cuales son componentes fundamentales de este dominio corporal dinámico.

2.3.6. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales emergen como resultado de la actividad humana en la que las personas transforman la realidad y modifican su entorno. Su esencia se encuentra en la actitud de reproducir y transformar la realidad, adaptándose a las distintas sociedades y diversas agrupaciones que han surgido a lo largo del tiempo. Estos juegos reflejan la conexión íntima entre la creatividad lúdica y la evolución de las comunidades humanas a lo largo de los años.

2.3.7. Juegos

El juego se caracteriza por ser una actividad libre, aparentemente apartada de la realidad, pero que logra absorber por completo al jugador, a pesar de no proporcionar beneficios tangibles. Este acto se lleva a cabo dentro de un espacio y un tiempo específicos, siguiendo un orden y reglas preestablecidas. En este contexto, se observa una inclinación hacia el misterio y la utilización de disfraces, con el propósito de distanciarse del entorno cotidiano.



CAPÍTULO III

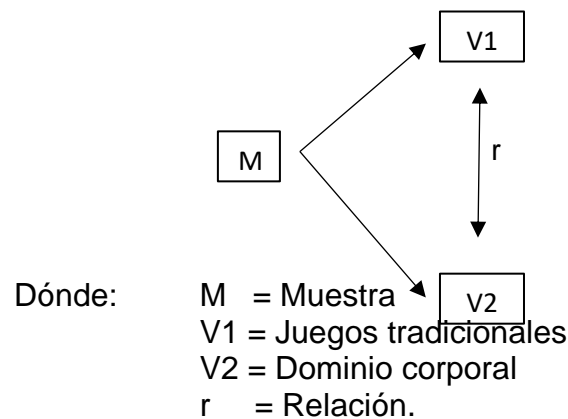
METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Correlacional transversal

Según Díaz (2009), el objetivo principal de estos diseños específico. En este enfoque, se pretende no solo caracterizar las variables bajo estudio, sino también identificar posibles conexiones o asociaciones entre ellas. Estos diseños pueden centrarse en establecer vínculos entre las variables sin abordar la cuestión de la causalidad, o bien, alternativamente, pueden tener como finalidad analizar relaciones de causa y efecto.

Ríos (2017) propone el siguiente modelo para los diseños de correlación con el objetivo de identificar conexiones entre dos variables de investigación:



3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Básica

Según Ñaupas et al. (2018), la investigación pura, también conocida como investigación básica o sustantiva, se denomina pura porque no está motivada por objetivos de lucro; su motivación principal radica en la simple curiosidad y el gran placer de descubrir nuevos conocimientos. Otros la describen como el amor innato de la ciencia por la ciencia. Se considera básico porque proporciona la base fundamental para la investigación aplicada o tecnológica, sirviendo como la base sobre la cual se construyen desarrollos y aplicaciones prácticas de la tecnología. Además, se la considera fundamental debido a su papel fundamental en el avance y desarrollo continuo de la ciencia en su conjunto. Este tipo de investigación no solo busca aplicaciones inmediatas, sino que también contribuye significativamente al crecimiento y la expansión del conocimiento científico, creando una base sólida para futuras investigaciones y desarrollos tecnológicos.

3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Correlacional

La finalidad principal de este grado de exploración consiste en captar la relación o el nivel de relación entre al menos dos ideas, clasificaciones o factores en un entorno determinado o muestra específica, sin necesariamente implicar causalidad. Este método de investigación comienza midiendo las variables antes de cuantificarlas, analizarlas y establecer vínculos entre ellas. Posteriormente, se realiza el cálculo de la compensación mediante la prueba de hipótesis correlacionales y el uso de herramientas estadísticas. La principal ventaja de este tipo de investigación radica en descubrir cómo un concepto o variable puede comportarse al comprender cómo se comportan otras variables relacionadas. En resumen, su objetivo principal es predecir aproximadamente el valor que un conjunto de personas o casos podría tener en una variable utilizando el valor que tienen en las variables relacionadas (Gallardo, 2017).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.4.1. La población

La población se define como el conjunto total de elementos que se investiga, y su alcance se establece de acuerdo con la definición que el investigador elija para su estudio. Es relevante subrayar que la población y el universo comparten las mismas características, por lo que se pueden usar ambos términos de manera equivalente. En otras palabras, en

ocasiones se puede referir al universo como población o viceversa (Arias et al., 2022).

Tabla 2

Población

Institución Educativa Inicial	Niños	Niñas	Total
I.E.I. N° 826 Quellahuilque	8	9	17
Miraflores	28	22	50
I.E.I. N° 88 Barrio Ezequiel Urviola	8	6	14
I.E.I. N° 88 Barrio Ezequiel Urviola	11	8	19
I.E.I. N° 862 Residencial Rinconada			
I.E.I. N° 752 María Asunción Galindo			
TOTAL	55	45	100

Nota: Elaboración propia.

3.4.2. Muestra

Según Ríos (2017), una muestra constituye una porción representativa de la población, y se parte del supuesto de que los resultados obtenidos en dicha muestra son aplicables y válidos para la población en su totalidad.

Muestreo

La muestra de tipo probabilístico implica la selección a través de un método de muestreo aleatorio simple. Para determinar su tamaño, se sigue la sugerencia de Bernal (2010), quien propone emplear la siguiente fórmula. En este enfoque, cada componente de la población tiene una probabilidad conocida y nula de ser elegido, lo que garantiza que cada miembro tenga una oportunidad justa de formar parte de la muestra. Este método da una fuerte premisa a la especulación de los resultados del



ejemplo a la población completa, aumentando la confianza en la validez y representatividad de los hallazgos.

$$n = \frac{Z^2 P \cdot Q \cdot N}{\epsilon^2 (N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Dónde:

Z (1,96): El valor de la distribución normal correspondiente a un nivel de confianza de (1 - α).

P (0,5): Tasa de éxito.

Q (0,5): Tasa de fracaso.

(Q = 1 - P) (0,05): Margen de error.

N (100): Tamaño de la población.

N Tamaño de la muestra.

Reemplazando tenemos:

$$n = 79.51$$

$$n = 80$$

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

3.5.1. Técnicas

Observación

La técnica de observación participante se utilizó para recopilar datos relacionados con las dos variables de estudio, "Juegos tradicionales" y "Dominio corporal". Siguiendo la visión de Gallardo (2017), esta metodología se utiliza extensamente en investigaciones y se distingue por involucrar el registro sistemático, preciso y confiable de la conducta observable. Esto se logra mediante la observación visual de cualquier suceso, fenómeno o situación que ocurra en el entorno natural o social, de acuerdo con los objetivos de investigación previamente definidos. Es relevante mencionar que, en esta técnica, el investigador se inserta en la comunidad o contexto donde se lleva a cabo el estudio.

3.5.2. Instrumento.

Lista de cotejo

El instrumento empleado para recopilar datos relacionados con la variable "**Dominio corporal**" es la "**Lista de cotejo**". Según Arias (2020), se trata de un instrumento de evaluación que funciona como una guía de verificación. Este consiste en presentar una serie de indicadores que el docente debe verificar mediante la observación y luego indicar si están presentes o no. Este tipo de lista posibilita la evaluación de tareas, actividades, procesos, competencias o comportamientos.

Ficha de observación

La ficha de observación se empleó para registrar la variable "**Juegos tradicionales**". Siguiendo la descripción de Arias et al. (2022), la ficha de observación es una herramienta que se utiliza cuando el investigador pretende cuantificar, analizar o valorar un objetivo específico, es decir, obtener información sobre ese elemento concreto. Esta ficha puede ser aplicada para medir tanto elementos externos como internos en individuos, como actividades, emociones, así como para evaluar aspectos tales como las interacciones en plataformas de redes sociales o los indicadores de gestión.

3.6. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

3.6.1. Validación

La validez de un instrumento de investigación se trata de una evaluación de su precisión y confiabilidad. En otras palabras, la validez se relaciona con la capacidad del instrumento para medir de manera precisa lo que se espera que mida y para generar resultados que sean consistentes y confiables (Medina et al., 2023).

Para validar Los instrumentos fueron evaluados por tres especialistas en el campo de la formación y la exploración, que

razonaron que los instrumentos de examen son legítimos para el cumplimiento de los objetivos de investigación.

3.6.2. Confiabilidad

De acuerdo con Corbetta (2007), la fiabilidad se refiere a la capacidad de un instrumento para producir resultados consistentes en pruebas repetidas. Por lo tanto, es esencial que los instrumentos de investigación tengan una alta confiabilidad.

Para evaluar la confiabilidad de la investigación, se empleó la prueba estadística del coeficiente Alfa de Cronbach, utilizando una muestra similar a la utilizada en la investigación principal.

Tabla 3

Resumen del procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100.0
	Excluido	0	0.0
	Total	30	100.0

En la tabla presentada anteriormente, se evidencia que la prueba piloto se llevó a cabo con un grupo de 30 participantes, independientes de la muestra final seleccionada para el estudio. Este paso fue esencial para evaluar la confiabilidad de los instrumentos utilizados en la investigación, y es alentador observar que todos los datos recopilados en la prueba piloto resultaron válidos y no fue necesario excluir ninguno de ellos. Este proceso de validación contribuye a la solidez y la credibilidad de los datos obtenidos en la investigación principal.

Tabla 4*Confiabilidad del instrumento Juegos tradicionales*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,852	9

Con base en los datos expuestos en la tabla previa, se procedió a realizar una evaluación inicial que incluyó la participación de 30 individuos, el propósito de esta evaluación inicial fue analizar la confiabilidad de la variable denominada "Juegos tradicionales", que está compuesta por 9 ítems. Los resultados de esta evaluación inicial revelaron un coeficiente cercano a 1, precisamente 0.852 y, este valor indicó de manera concluyente que el instrumento empleado posee un nivel de confiabilidad extremadamente elevado.

Tabla 5*Confiabilidad del instrumento dominio corporal*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,953	20

Con base en los datos expuestos en la tabla previa, se procedió a realizar una evaluación inicial que incluyó la participación de 30 individuos, el propósito de esta evaluación inicial fue analizar la confiabilidad de la variable denominada "Juegos tradicionales", que está compuesta por 20 ítems. Los resultados de esta evaluación inicial revelaron un coeficiente cercano a 1, precisamente 0.953 y, este valor indicó de manera concluyente que

el instrumento empleado posee un nivel de confiabilidad extremadamente elevado.

3.7. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El procedimiento de análisis y comprensión de los datos involucró la identificación, recopilación, organización y presentación de la información. A partir de este procedimiento, se lograron extraer las conclusiones del estudio de la manera siguiente:

- **Recopilación de Datos Iniciales:** El primer paso en este proceso implicó la recopilación de datos a través del instrumento de investigación.
- **Organización de Datos:** Una vez que se ha recopilado la información, el segundo paso fue organizar los datos de manera sistemática. Esto implica la codificación de respuestas, la categorización de datos o la estructuración de la información para facilitar su análisis posterior.
- **Presentación de Datos:** El tercer paso se centra en la presentación de los datos recopilados. Esto incluye la creación de gráficos, tablas, diagramas u otros medios visuales que ayuden a comunicar claramente la información de manera comprensible.
- **Análisis e Interpretación de Resultados:** El cuarto y crucial paso es el análisis e interpretación de los resultados de la investigación. Aquí, se utilizó diversas técnicas estadísticas y métodos analíticos para examinar la información y descubrir patrones, tendencias o relaciones significativas entre las variables. Este proceso implica no solo resumir

los datos, sino también interpretar su significado en relación con los objetivos de la investigación.

3.8. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Correlación de Rho de Spearman

Este examen factual trabaja con la estimación de la conexión o relación entre dos factores, siendo relevante cuando las estimaciones se realizan en una escala ordinal. El coeficiente de conexión de Spearman sigue las normas de la relación básica de Pearson, con estimaciones que van de - 1 a +1, incluido el cero. En esta circunstancia específica, el valor cero muestra la escasez de relación entre los factores considerados, mientras que los extremos -1 y +1 señalan la presencia de correlación máxima (Espinoza et al., 2023).

La fórmula es la siguiente:

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

r_s = Coeficiente de relación de posiciones de Spearman

d = Contraste entre las posiciones (X menos Y)

n = Número de informaciones



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1.1. Variable 1: Juegos tradicionales

Tabla 6

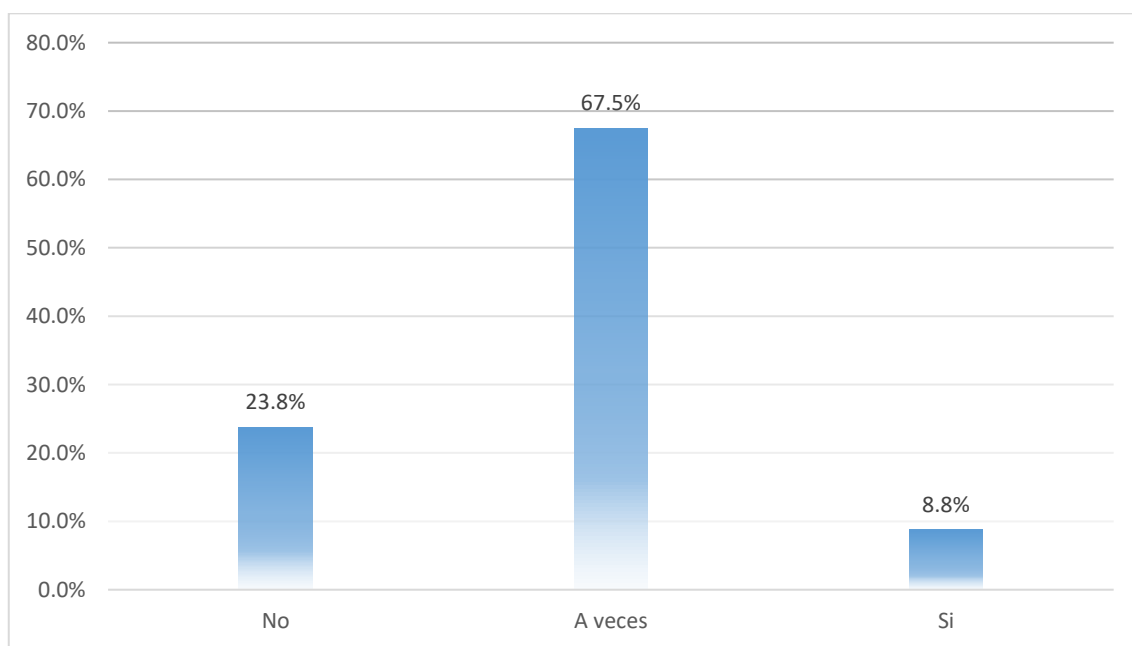
Análisis descriptivo de la variable: Juegos tradicionales

Calificación	Rango		Frecuencia	Porcentaje
	Desde	Hasta		
No	4	6	19	23.8%
A veces	7	9	54	67.5%
Si	10	12	7	8.8%
Total			80	100%

Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Figura 1.

Análisis descriptivo de la variable: Juegos tradicionales



Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Interpretación

El análisis descriptivo de la participación de niños de 4 años en juegos tradicionales en las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro revela tendencias significativas que merecen una atención detallada. En primer lugar, un 23.8% de los niños se encuentra en la categoría de "No", lo que indica que estos niños no participan o tienen dificultades significativas en la realización de juegos tradicionales. Esta falta de participación podría estar relacionada con varios factores, como limitaciones en la coordinación motora, habilidades físicas básicas, o incluso falta de exposición a estos juegos. Es crucial entender que esta ausencia de interacción con los juegos tradicionales puede tener consecuencias importantes en su desarrollo integral, ya que estos juegos son fundamentales no solo para la actividad física, sino también para el desarrollo social, cognitivo y cultural.



Por otro lado, la mayoría de los niños (67.5%) se ubica en la categoría de "A veces", lo que sugiere una participación intermitente o una habilidad inconsistente en los juegos tradicionales. Esta variabilidad podría indicar que, aunque estos niños se involucran en juegos tradicionales, pueden enfrentar desafíos en aspectos específicos como la comprensión de reglas, la coordinación, o simplemente no tienen suficiente práctica regular. Esta participación esporádica es un punto de atención, ya que indica que, aunque hay un interés o capacidad básica, existen barreras que impiden una participación más plena y efectiva.

Finalmente, un 8.8% de los niños se encuentra en la categoría de "Sí", lo que muestra una participación adecuada y efectiva en los juegos tradicionales. Aunque este porcentaje es relativamente bajo, refleja un grupo de niños que ha logrado desarrollar las habilidades necesarias para disfrutar y beneficiarse plenamente de estos juegos. Este grupo puede servir como un modelo a seguir o punto de referencia para desarrollar estrategias que ayuden a los niños de las otras categorías a mejorar su participación y habilidades en los juegos tradicionales.

Estos resultados destacan la importancia de fomentar una mayor participación en juegos tradicionales entre los niños de 4 años, dada su relevancia en el desarrollo integral. Es fundamental abordar los desafíos que enfrentan los niños que raramente o nunca participan en estos juegos, así como apoyar a aquellos que participan de manera intermitente para mejorar su consistencia y habilidad en estos importantes aspectos de su desarrollo.

4.1.2. Variable 2: Dominio corporal

Tabla 7

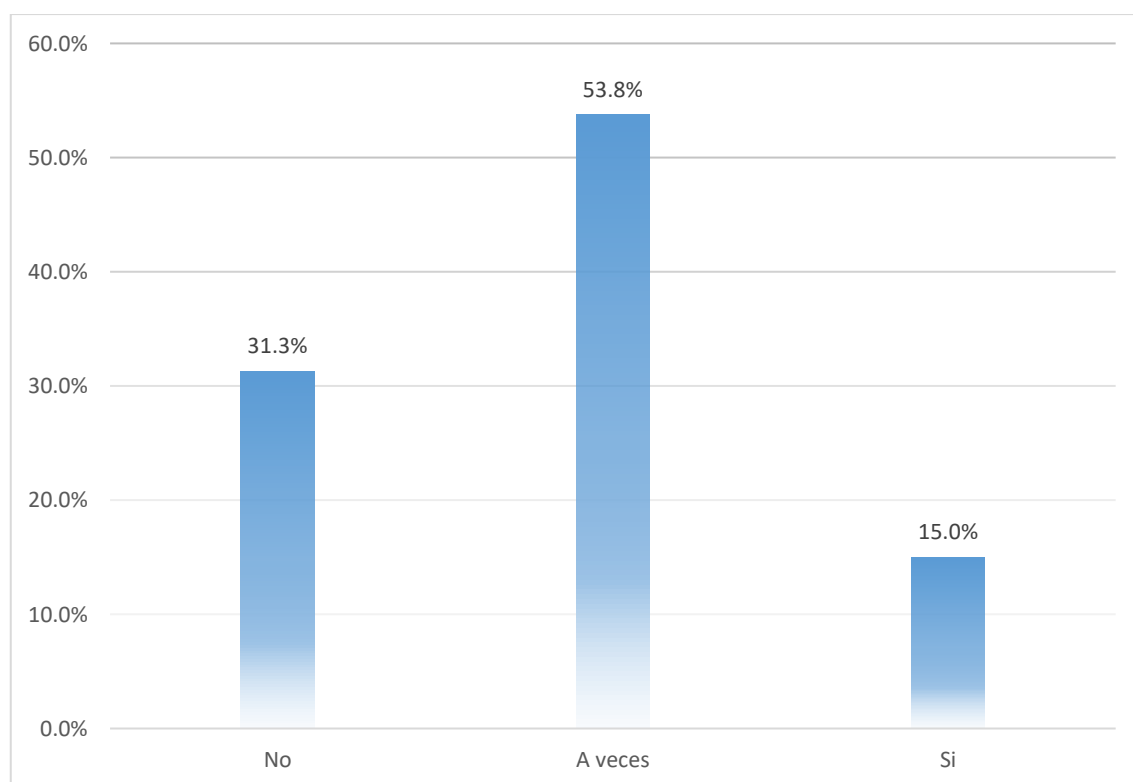
Análisis descriptivo de la variable 2: Desarrollo corporal

Calificación	Rango		Frecuencia	Porcentaje
	Desde	Hasta		
No	20	33	25	31.3%
A veces	34	47	43	53.8%
Si	48	60	12	15.0%
Total			80	100%

Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Figura 2.

Análisis descriptivo de la variable 2: Desarrollo corporal



Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.



Interpretación

El análisis descriptivo de las habilidades de desarrollo corporal dinámico en niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro revela una situación que requiere atención especializada. Según los datos, el 43.8% de los niños fue calificado como "A veces" en su capacidad para el desarrollo corporal dinámico. Esta cifra, siendo la más alta, indica una inconsistencia en el desarrollo de habilidades como el equilibrio, el ritmo y la coordinación. Por otro lado, un significativo 31.3% de los niños se encuentra en la categoría de "No", lo que sugiere una falta notable de desarrollo en estas áreas esenciales. Solo un 15.0% de los niños se clasificó en la categoría de "Sí", lo que indica una minoría que ha logrado desarrollar estas habilidades de manera efectiva.

Estos resultados subrayan un desafío clave en el desarrollo físico de los niños en esta etapa crucial. La falta de desarrollo consistente en habilidades de coordinación motora y física básica, así como una comprensión limitada de actividades que requieren habilidades dinámicas corporales, es preocupante. Esta situación no solo afecta su capacidad actual para participar en actividades físicas y recreativas, sino que también puede tener implicaciones a largo plazo en su desarrollo integral y bienestar general.

La importancia de abordar estas deficiencias en el desarrollo corporal dinámico en una etapa temprana no puede ser subestimada. Es esencial implementar programas y actividades en el entorno escolar que estén específicamente diseñados para promover el equilibrio, el ritmo, la coordinación y la motricidad general. Estas iniciativas no solo mejorarán las habilidades físicas de los niños, sino que también contribuirán significativamente a su desarrollo cognitivo y social. Además, fomentarán la participación activa en actividades físicas y recreativas, aspectos cruciales para un crecimiento saludable y un bienestar integral. Por lo tanto, es fundamental que los educadores y responsables de políticas educativas prioricen y aborden estas áreas de desarrollo para asegurar un futuro más saludable y activo para los niños.

Tabla 8

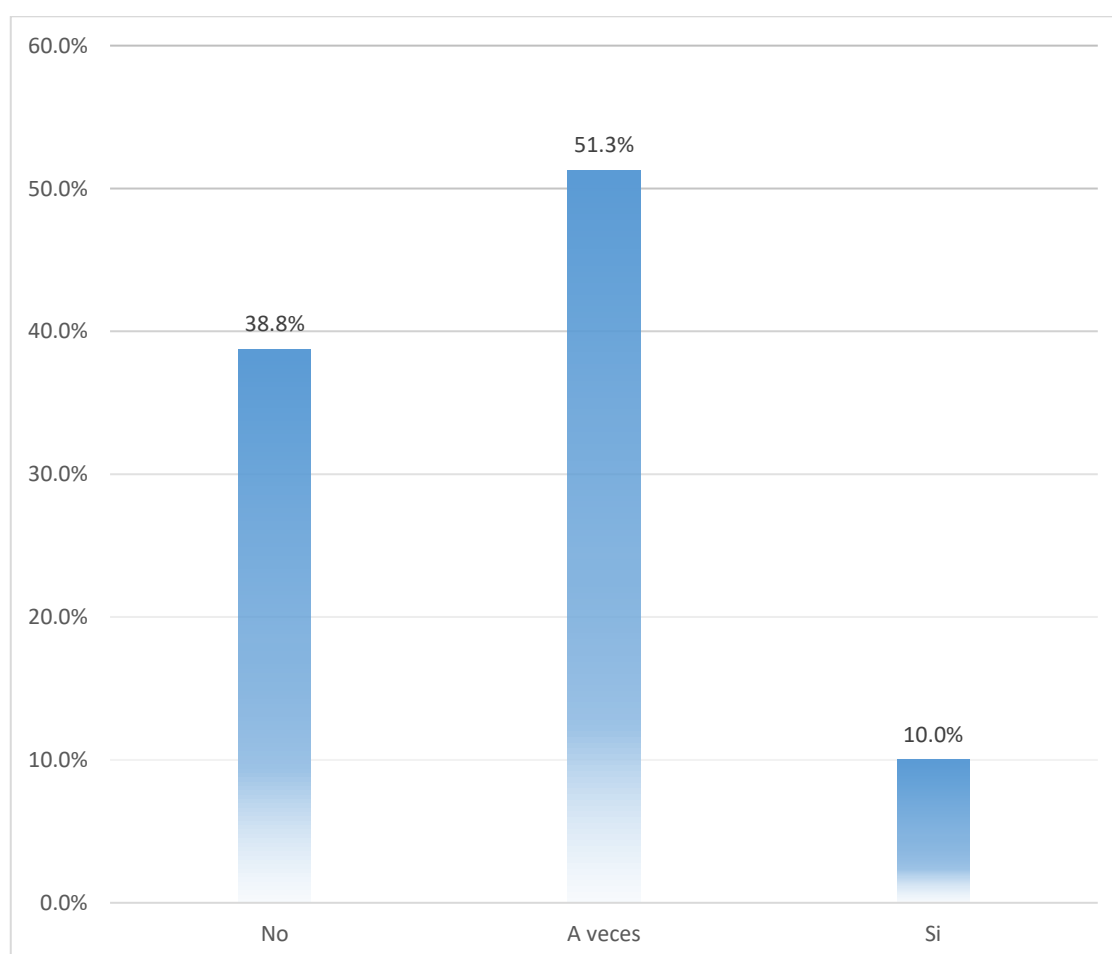
Análisis descriptivo de la dimensión 1: Coordinación general

Calificación	Rango		Frecuencia	Porcentaje
	Desde	Hasta		
No	6	10	31	38.8%
A veces	11	15	41	51.3%
Si	16	18	8	10.0%
Total			80	100%

Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Figura 3.

Análisis descriptivo de la dimensión 1: Coordinación general



Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.



Interpretación

El análisis descriptivo de la dimensión de coordinación general en niños de 4 años revela una distribución preocupante en las habilidades de coordinación. Un 51.3% de los niños se clasificó en la categoría de "A veces", lo que indica una habilidad inconsistente para realizar actividades que requieren coordinación general. Esta cifra, siendo la mayoría, sugiere que mientras algunos niños pueden realizar ocasionalmente acciones como impulsarse con los codos, arrastrarse, saltar con dos pies, saltar con un pie, gatear y trotar, no lo hacen de manera regular o confiable.

Más alarmante aún es que un 38.8% de los niños se encuentra en la categoría de "No", lo que implica una incapacidad significativa para llevar a cabo estas actividades básicas de coordinación motora. Esta falta de habilidades fundamentales en una proporción tan grande de niños es un indicador claro de que hay desafíos importantes en el desarrollo de habilidades físicas básicas y coordinación motora en esta población.

Por otro lado, solo un 10.0% de los niños se clasificó en la categoría de "Sí", lo que demuestra que una minoría de los niños ha desarrollado adecuadamente estas habilidades de coordinación general. Aunque es positivo que algunos niños muestren un desarrollo adecuado, el porcentaje relativamente bajo es un llamado de atención sobre la necesidad de intervenciones dirigidas para mejorar estas habilidades en la mayoría de los niños.

Esta situación resalta la importancia crítica de enfocarse en el desarrollo de habilidades de coordinación general desde las primeras etapas educativas. La implementación de programas y actividades específicamente diseñados para fomentar estas habilidades motoras es esencial. Estas actividades no solo ayudarán a mejorar la coordinación general y el desarrollo físico de los niños, sino que también tendrán un impacto positivo en su capacidad para participar en una variedad de actividades físicas. Esto es fundamental para promover un estilo de vida activo y saludable, que puede tener beneficios duraderos a lo largo de sus vidas. Por lo tanto, es crucial que los educadores y responsables de políticas educativas prioricen el desarrollo de la coordinación motora y las habilidades físicas básicas en los programas de educación inicial.

Tabla 9

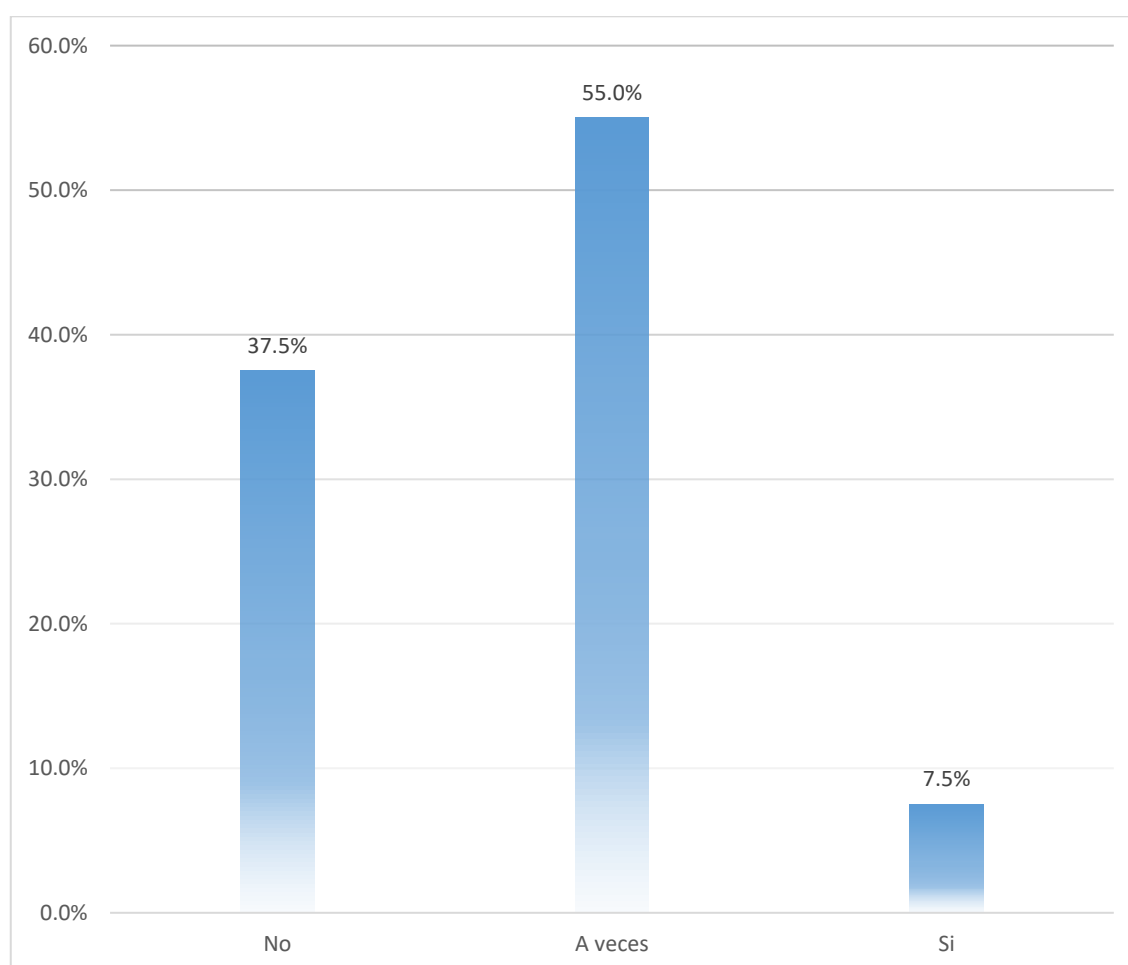
Análisis descriptivo de la dimensión 2: Equilibrio

Calificación	Rango		Frecuencia	Porcentaje
	Desde	Hasta		
No	4	6	30	37.5%
A veces	7	10	44	55.0%
Si	11	12	6	7.5%
Total			80	100%

Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Figura 4.

Análisis descriptivo de la dimensión 2: Equilibrio



Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.



Interpretación

El análisis descriptivo de la dimensión de equilibrio en niños de 4 años muestra resultados que requieren una atención especial. Un 55.0% de los niños se clasificó en la categoría de "A veces" en cuanto a su capacidad para mantener el equilibrio, lo que indica una habilidad inconsistente en realizar tareas como caminar en línea recta, sobre una viga, en cuclillas, sobre las puntas de los dedos del pie, al ritmo de un tambor y saltar al ritmo de un tambor. Esta inconsistencia sugiere que, aunque algunos niños pueden realizar estas actividades en ocasiones, no lo hacen con regularidad o confianza.

Más preocupante es que un 37.5% de los niños se encuentra en la categoría de "No", lo que señala una dificultad significativa o una falta de habilidad para realizar estas tareas de equilibrio. Esta proporción considerable de niños que no logran mantener el equilibrio de manera efectiva es indicativa de desafíos en el desarrollo de esta habilidad fundamental. Por otro lado, solo un 7.5% de los niños se clasificó en la categoría de "Sí", lo que indica que una minoría ha desarrollado adecuadamente la habilidad de equilibrio. Aunque es positivo que algunos niños muestren un desarrollo adecuado, el bajo porcentaje resalta la necesidad de intervenciones específicas para la mayoría de los niños.

Estos hallazgos subrayan la importancia de implementar estrategias y actividades enfocadas en fomentar y mejorar el desarrollo del equilibrio desde una edad temprana. El fortalecimiento de esta habilidad es crucial no solo para la participación activa de los niños en actividades físicas, sino también para su seguridad y bienestar general. La capacidad de mantener el equilibrio es fundamental para muchas actividades cotidianas y deportivas, y su desarrollo puede tener un impacto significativo en la confianza y la autonomía de los niños.

Por lo tanto, es esencial promover un ambiente educativo en el que los niños puedan desarrollar y practicar habilidades de equilibrio de manera efectiva. Esto podría incluir actividades lúdicas y deportivas que integren desafíos de equilibrio, así como ejercicios específicos diseñados para mejorar esta habilidad. Al hacerlo, se estará contribuyendo de manera significativa al desarrollo integral de los niños, preparándolos mejor para las demandas físicas y cognitivas a medida que crecen.

Tabla 10

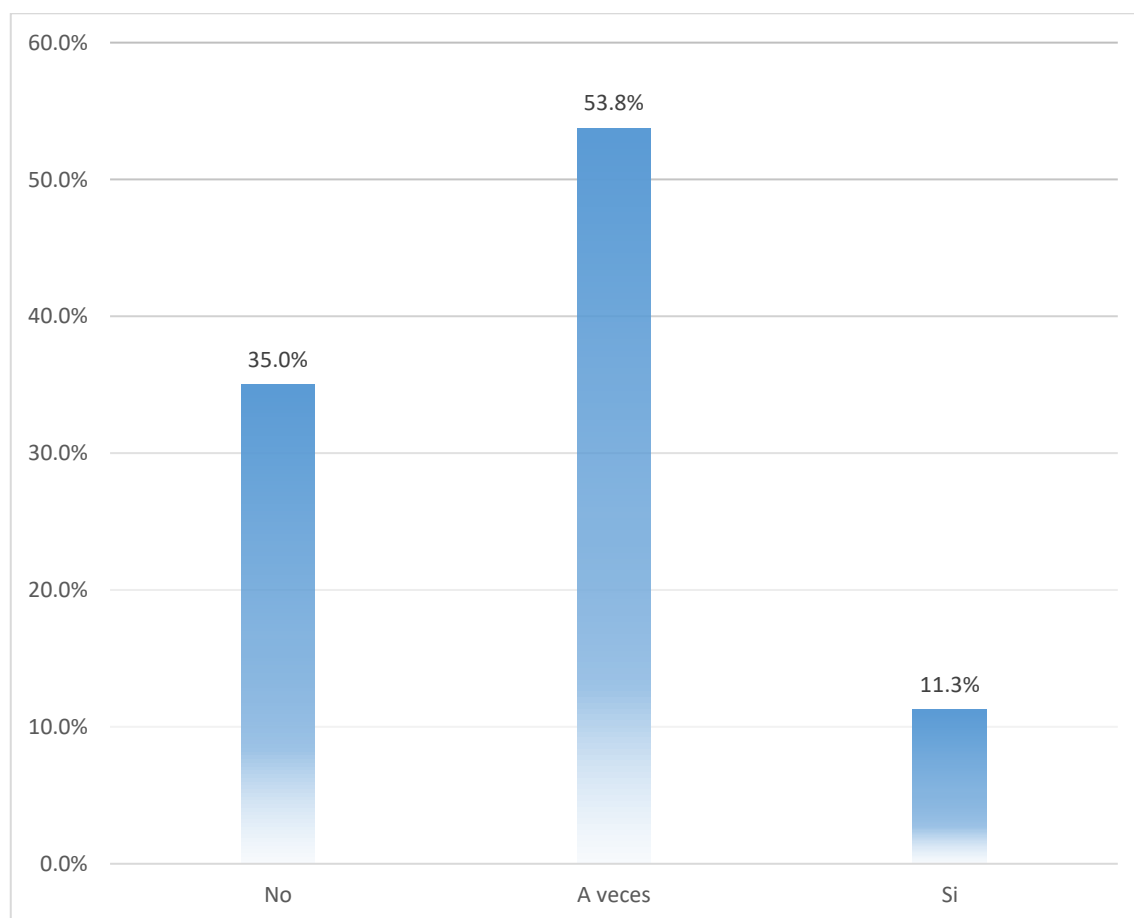
Análisis descriptivo de la dimensión 3: Ritmo

Calificación	Rango		Frecuencia	Porcentaje
	Desde	Hasta		
Nunca	5	8	2	4.8%
A veces	9	12	16	38.1%
Siempre	13	15	24	57.1%
Total			80	100%

Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Figura 5.

Análisis descriptivo de la dimensión 3: Ritmo



Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.



Interpretación

El análisis descriptivo de la tabla anterior destaca la dimensión del ritmo como un aspecto crucial en el desarrollo de los niños de 4 años. La clasificación predominante muestra que el 53.8% de los niños experimentan dificultades en esta área de habilidad de manera ocasional (a veces), mientras que el 35.0% no enfrenta problemas y solo el 11.3% muestra un dominio constante.

Esta situación resalta la necesidad de abordar la falta de coordinación rítmica en las actividades cotidianas de los niños. Actividades como saltar al sonido de un silbato, seguir el ritmo de un tambor o coordinar movimientos al marchar presentan desafíos significativos para este grupo de edad.

Para contrarrestar esta problemática, es esencial implementar estrategias y actividades específicas destinadas a mejorar y fomentar el sentido del ritmo desde una edad temprana. La introducción de experiencias musicales y actividades que permitan a los niños explorar y practicar el ritmo de manera efectiva se vuelve imperativa para su desarrollo integral.

Al promover estas experiencias, no solo se enriquece la participación de los niños en actividades artísticas y musicales, sino que también se contribuye significativamente a su desarrollo cognitivo y sensoriomotor. La habilidad para percibir y seguir el ritmo no solo es beneficiosa para el ámbito artístico, sino que también se traduce en mejoras en la capacidad de concentración, coordinación motora y comprensión temporal. Abordar la falta de habilidades rítmicas en los niños de 4 años a través de estrategias educativas y actividades específicas no solo tiene el potencial de mejorar su participación en actividades artísticas, sino que también promueve un desarrollo integral que impacta positivamente en su crecimiento cognitivo y sensoriomotor.

Tabla 11

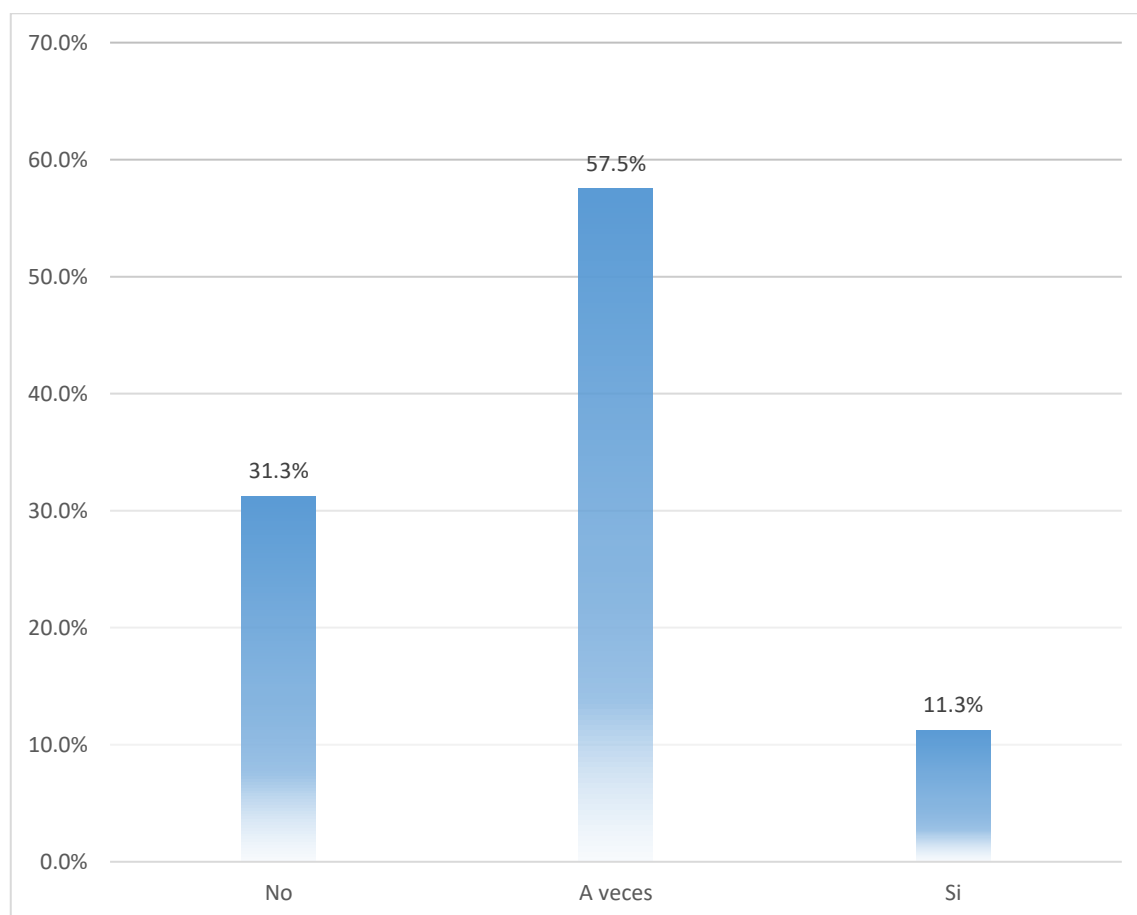
Análisis descriptivo de la dimensión 4: Coordinación viso-motriz

Calificación	Rango		Frecuencia	Porcentaje
	Desde	Hasta		
Deficiente	5	8	28	35.0%
Regular	9	12	38	47.5%
Buena	13	15	14	17.5%
Total			80	100%

Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Figura 6.

Análisis descriptivo de la dimensión 4: Coordinación viso-motriz



Nota: Hallazgo derivado de la aplicación de los instrumentos de investigación.



Interpretación

El análisis descriptivo de la dimensión de coordinación viso-motriz en niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro revela aspectos cruciales en el desarrollo de habilidades fundamentales. Un 57.5% de los niños se clasificó en la categoría de "A veces" en cuanto a su habilidad en coordinación viso-motriz, lo que indica una capacidad inconsistente para realizar actividades que requieren coordinar la vista y el movimiento. Esto sugiere que, aunque algunos niños pueden realizar tareas como lanzar, recibir y manipular objetos en ciertas ocasiones, no lo hacen de manera regular o con suficiente precisión.

Más preocupante aún es que un 31.3% de los niños se encuentra en la categoría de "No", lo que implica una dificultad significativa o una falta de habilidad en la coordinación viso-motriz. Esta proporción considerable de niños que no logran coordinar efectivamente su vista y movimientos es indicativa de desafíos en el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas fundamentales.

Por otro lado, solo un 11.3% de los niños se clasificó en la categoría de "Sí", lo que muestra que una minoría ha desarrollado adecuadamente estas habilidades de coordinación. Aunque es positivo que algunos niños muestren un desarrollo adecuado, el bajo porcentaje resalta la necesidad de intervenciones específicas para la mayoría de los niños.

Estos hallazgos destacan la importancia de brindar oportunidades y actividades que promuevan el desarrollo de la coordinación viso-motriz desde una edad temprana. El fomento de actividades que impliquen lanzar, recibir y manipular objetos de manera coordinada no solo es esencial para el desarrollo



motor y habilidades deportivas de los niños, sino que también contribuye a su desarrollo cognitivo y habilidades de resolución de problemas. Estas actividades requieren una combinación de coordinación y precisión visual y motora, habilidades que son fundamentales en muchos aspectos de la vida cotidiana y el aprendizaje.

Por lo tanto, es crucial implementar programas y actividades en el entorno educativo que se centren en mejorar la coordinación viso-motriz. Esto podría incluir juegos, deportes y ejercicios específicos diseñados para mejorar la coordinación ojo-mano y ojo-pie, así como actividades que requieran seguimiento visual y precisión en los movimientos. Al hacerlo, se estará contribuyendo significativamente al desarrollo integral de los niños, preparándolos mejor para las demandas físicas, cognitivas y sociales a medida que crecen.

4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

4.2.1. Prueba de normalidad.

Para validar la hipótesis formulada, se procedió a examinar la distribución de los datos mediante la aplicación de la prueba de Kolmogorov-Smirnov, la elección de esta prueba se sustentó en el tamaño de la muestra, que superaba las 50 unidades, y se establecieron criterios de evaluación claros: si el valor de significancia resultante era mayor que 0.05, se consideraría que los datos seguían una distribución normal; en contraste, si el valor era menor que 0.05, se interpretaría que los datos no se ajustaban a una distribución normal.

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Kolmogorov - Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	0.187	80	0.000
Desarrollo corporal	0.055	80	,200*

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

La tabla previa ilustra la utilización de la prueba de Kolmogorov-Smirnov, donde, a justificación para seleccionar esta prueba se basa en el hecho de que la muestra constaba de más de 50 observaciones, donde, al observar los resultados de la prueba, se evidencia que varios factores arrojaron valores de significancia por debajo del 5%. Este hallazgo indica que tanto las variables como sus dimensiones presentaron datos que no seguían una distribución normal, en consecuencia, se tomó la decisión de emplear la prueba de Rho de Spearman para llevar a cabo el análisis de datos en el estudio.

Contrastación de hipótesis

Tabla 13

Prueba de hipótesis general: Juegos tradicionales y Desarrollo corporal dinámico

		Juegos tradicionales	Desarrollo corporal	
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,722**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Desarrollo corporal	Coeficiente de correlación	,722**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.	
	N	80	80	

** . La conexión es crítica al nivel 0,01 (recíproco).

Interpretación

La evidencia empírica respalda la presencia de una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo corporal, lo cual se manifiesta en el nivel de significancia, el cual se ubica por debajo del umbral del 5%, además, esta baja significancia indica una relación substancialmente positiva, corroborada por el coeficiente de 0.722. Estos hallazgos dejan en claro que la hipótesis nula es rechazada de manera concluyente, validando así la hipótesis formulada en el presente estudio.

En consecuencia, los hallazgos evidencian que los juegos tradicionales no solo son actividades recreativas, sino que también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo físico y saludable de las personas.

Tabla 14

Prueba de hipótesis específica 1: Juegos tradicionales y la dimensión Coordinación general

		Juegos tradicionales	Coordinación general	
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,688**	
		Sig. (bilateral)	,002	
	N	80	80	
	Coordinación general	Coeficiente de correlación	,688**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	80	80

** . La conexión es crítica al nivel 0,01 (recíproco).

Interpretación

La evidencia empírica respalda la presencia de una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión coordinación general, lo cual se manifiesta en el nivel de significancia, el cual se ubica por debajo del umbral del 5%, además, esta baja significancia indica una relación substancialmente positiva, corroborada por el coeficiente de 0.688. Estos hallazgos dejan en claro que la hipótesis nula es rechazada de manera concluyente, validando así la hipótesis formulada en el presente estudio.

En consecuencia, se puede afirmar de manera concluyente que la hipótesis formulada en este estudio, que postula una relación positiva entre los juegos tradicionales y la coordinación general, ha sido respaldada por la evidencia, en este sentido, hallazgo es de gran relevancia, ya que enfatiza el valor de los juegos tradicionales como una actividad que contribuye al desarrollo de habilidades de coordinación en los niños.

Tabla 15*Prueba de hipótesis específica 2: Juegos tradicionales y la dimensión Equilibrio*

		Juegos tradicionales	Equilibrio	
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,637**	
		Sig. (bilateral)	,000	
	N	80	80	
	Equilibrio	Coeficiente de correlación	,637**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	80	80	

** . La conexión es crítica al nivel 0,01 (recíproco).

Interpretación

La evidencia empírica respalda la presencia de una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión equilibrio, lo cual se manifiesta en el nivel de significancia, el cual se ubica por debajo del umbral del 5%, además, esta baja significancia indica una relación substancialmente positiva, corroborada por el coeficiente de 0.637. Estos hallazgos dejan en claro que la hipótesis nula es rechazada de manera concluyente, validando así la hipótesis formulada en el presente estudio.

Por tanto, la evidencia presentada en este estudio subraya que los juegos tradicionales no deben ser subestimados ni relegados en un mundo moderno, en lugar de ello, deberían considerarse como valiosos recursos para el bienestar físico y el enriquecimiento cultural, por ende, a través de la preservación y promoción de nuestras tradiciones se puede contribuir al desarrollo integral de los niños y al fortalecimiento de la herencia cultural.

Tabla 16*Prueba de hipótesis específica 3: Juegos tradicionales y la dimensión Ritmo*

		Juegos tradicionales	Ritmo	
ORho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,687**	
		Sig. (bilateral)	,000	
	N	80	80	
	Ritmo	Coeficiente de correlación	,687**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

** . La conexión es crítica al nivel 0,01 (recíproco).

Interpretación

La evidencia empírica respalda la presencia de una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión ritmo, lo cual se manifiesta en el nivel de significancia, el cual se ubica por debajo del umbral del 5%, además, esta baja significancia indica una relación substancialmente positiva, corroborada por el coeficiente de 0.687. Estos hallazgos dejan en claro que la hipótesis nula es rechazada de manera concluyente, validando así la hipótesis formulada en el presente estudio

A raíz de ello, se argumenta que los juegos tradicionales tienen un potencial beneficioso en el desarrollo de habilidades específicas, donde, más allá de su aspecto recreativo, estos juegos pueden considerarse como recursos valiosos para enriquecer la experiencia humana y fortalecer aspectos como el ritmo y la coordinación en edades tempranas.

Tabla 17

Prueba de hipótesis específica 4: Juegos tradicionales y la dimensión coordinación viso-motriz

		Juegos tradicionales	Coordinación viso-motriz
Rho de Spearman	Juegos tradicionales		
	Coeficiente de correlación	1,000	,702**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	80	80
	Coordinación viso-motriz		
	Coeficiente de correlación	,702**	1,000
Sig. (bilateral)	,000	.	
N	80	80	

** . La conexión es crítica al nivel 0,01 (recíproco).

Interpretación

La evidencia empírica respalda la presencia de una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión coordinación viso-motriz, lo cual se manifiesta en el nivel de significancia, el cual se ubica por debajo del umbral del 5%, además, esta baja significancia indica una relación substancialmente positiva, corroborada por el coeficiente de 0.702. Estos hallazgos dejan en claro que la hipótesis nula es rechazada de manera concluyente, validando así la hipótesis formulada en el presente estudio.

En este sentido, los juegos tradicionales deben ser valorados y promovidos como una forma efectiva de fomentar y mejorar la coordinación viso-motriz, contribuyendo así al bienestar y al enriquecimiento de la experiencia en los niños durante edades tempranas, dado que, les permite desarrollarse de forma integral.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados descriptivos relacionados con la variable de juegos tradicionales mostraron que la mayoría (67.5%) reportó jugar a veces, mientras que el 23.8% informó que no juega, y el 8.8% dijo que sí juega. En cuanto a la variable de dominio corporal, el 43.8% lo calificó como a veces, el 31.3% como no, y el 15.0% como sí. En base a estos resultados, se puede concluir que existe una relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal. Esto se respalda por un nivel de significancia de 0.01, que es menor que 0.05, y un coeficiente de Rho de Spearman de 0.722, lo que indica una relación positiva muy fuerte.

Los resultados de la investigación arrojan luz sobre la importancia significativa de los juegos tradicionales como catalizadores clave para el fomento de las habilidades de motricidad gruesa en niños de 4 años que participan en programas educativos de nivel inicial en la provincia de Azángaro. Este descubrimiento no solo valida las observaciones previas, sino que también enriquece las conclusiones obtenidas en diversos estudios tanto a nivel internacional como en el contexto peruano, que han profundizado en la influencia positiva de las actividades lúdicas y los juegos en el desarrollo integral de los niños.

Los hallazgos destacan la pertinencia directa de incorporar juegos tradicionales en el currículo educativo de nivel inicial, señalando específicamente los beneficios notables que estos aportan al desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de esta edad. Este énfasis en la motricidad gruesa sugiere que la participación activa en juegos tradicionales no



solo es una actividad recreativa, sino también una estrategia educativa efectiva para promover el desarrollo físico saludable en los niños en su fase inicial de educación.

En consonancia con la investigación llevada a cabo por Martínez (2020) en México, el presente estudio refuerza y amplía la perspectiva sobre la importancia central de la motricidad en el proceso de desarrollo de los niños en edad preescolar. La participación activa en juegos tradicionales emerge como un componente esencial para permitir a los niños explorar y comprender su propio cuerpo de manera más profunda. Este entendimiento interno no solo contribuye al desarrollo físico, sino que también se traduce en una mayor capacidad para interactuar de manera segura y efectiva en su entorno natural y social.

La experiencia con juegos tradicionales proporciona a los niños un terreno de juego literal y figurado donde pueden experimentar con sus habilidades motoras, coordinación y equilibrio. Al participar en estas actividades, los niños no solo adquieren destrezas físicas, sino que también desarrollan una conciencia más aguda de su propio cuerpo y sus capacidades. Esta autoconciencia resulta fundamental para cultivar la confianza y la seguridad en sí mismos, elementos cruciales en la construcción de una base sólida para el desarrollo socioemocional y cognitivo.

En sintonía con los descubrimientos de Hilares y Chamorro (2021) en Perú, que se enfocaron en los juegos andinos como estrategia para potenciar las habilidades de motricidad gruesa, los resultados de la presente investigación ofrecen una convergencia que refuerza la idea de que las tradiciones culturales



pueden desempeñar un papel fundamental como recursos efectivos para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

El enfoque en juegos tradicionales, específicamente aquellos arraigados en las tradiciones andinas, destaca cómo estas prácticas culturales no solo son manifestaciones de la herencia histórica de una comunidad, sino también herramientas pedagógicas valiosas. La mejora en aspectos cruciales como el equilibrio y la coordinación espacial-temporal a través de estos juegos demuestra claramente cómo las tradiciones locales pueden ser canalizadas de manera efectiva para beneficiar el desarrollo físico y cognitivo de los niños.

Al poner de relieve la utilidad de los juegos andinos en el fomento de las habilidades de motricidad gruesa, la investigación respalda la idea de que la inclusión de elementos culturales en los programas educativos puede tener un impacto positivo en el desarrollo infantil. Esto va más allá de simplemente preservar la herencia cultural; implica activamente utilizarla como un recurso dinámico para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños.

Por otra parte, la investigación abordó la diferencia de género en el desarrollo psicomotor, en consonancia con los resultados de Otalora (2019) en Lima, Perú. Al identificar diferencias significativas en la coordinación motora fina entre los géneros, el estudio resalta la importancia de considerar las necesidades y las capacidades individuales de los niños y las niñas al diseñar programas de desarrollo motor en el nivel inicial.

En síntesis, los resultados respaldan la noción de que la participación en juegos tradicionales y actividades lúdicas es esencial para el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en niños de 4 años. Estos hallazgos,



respaldados por investigaciones previas, subrayan la importancia de la incorporación de estas actividades en el currículo educativo de nivel inicial, con el propósito de promover el desarrollo motor y el bienestar general de los niños en esta etapa crucial de sus vidas.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se determinó que existe una relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022. Dado que se ha logrado un nivel de significancia de 0,01, que es menor que 0,05, y se ha obtenido un coeficiente de Rho de Sperman de 0,722, lo que sugiere una relación positiva muy fuerte.

SEGUNDA. Se determinó que existe una relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal de coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022. Debido a que se ha alcanzado un nivel de significancia (sig. = 0,01; < 0,05) y se ha obtenido un coeficiente de Rho de Sperman de 0,688, lo que refleja una relación positiva considerable.

TERCERA. Se determinó que existe una relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal de ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022. Dado que se ha logrado un nivel de significancia (sig. = 0,01; < 0,05) y se ha obtenido un coeficiente de Rho de Sperman de 0,637, lo que señala una relación positiva considerable.



CUARTA. Se determinó que existe una relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal de coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022. Debido a que se ha obtenido un nivel de significancia ($\text{sig.} = 0,01; < 0,05$) y se ha registrado un coeficiente de Rho de Sperman de 0,687, lo cual apunta hacia una relación positiva considerable.

QUINTA. Se determinó que existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico de equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022. Debido a que se ha logrado un nivel de significancia ($\text{sig.} = 0,01; < 0,05$) y se ha obtenido un coeficiente de Rho de Sperman de 0,702, lo que refleja una relación positiva muy fuerte.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. A los docentes del nivel inicial de las instituciones de la provincia de Azángaro realizar un análisis detallado de los tipos específicos de juegos tradicionales que tienen el mayor impacto en el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años. Esto puede ayudar a diseñar programas educativos más efectivos que incorporen estos juegos de manera sistemática.

SEGUNDA. A los futuros investigadores que se sumerjan en la línea del aprendizaje lúdico y el desarrollo motor realizar un seguimiento a largo plazo de cómo la mejora en la coordinación general a través de juegos tradicionales influye en otras habilidades motoras y en el rendimiento académico de los niños en etapas posteriores de su educación.

TERCERA. A los profesores de la región de Puno que tomen en cuenta los juegos autóctonos y las tradiciones lúdicas que han sido parte integral de la cultura local y han sido practicadas por generaciones pasadas. Integrar estos juegos en el entorno educativo puede generar un impacto significativo y aumentar la motivación de los estudiantes en la etapa de la primera infancia.

CUARTA. A los líderes de las escuelas de educación inicial en la provincia de Azángaro tienen la responsabilidad de respaldar y guiar a los



maestros en la creación y ejecución de actividades que fomenten el desarrollo de habilidades motoras a través del uso de elementos visuales, temporizadores y áreas de juego.

QUINTA. A los líderes de las escuelas de educación inicial en la provincia de Azángaro se les insta a abrazar un enfoque de apoyo pedagógico que sea constructivo y que no se base en una dinámica de superioridad, con el objetivo de implementar de manera efectiva los juegos tradicionales para promover el desarrollo de la psicomotricidad.

REFERENCIAS

- Ardila-Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1).
<https://doi.org/http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias Gonzáles, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la investigación* (3 ed.). Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
- Bracho Pérez, Y., & Bracho Pérez, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicia. *CIE*, 1(9), 26-44.
- Chávez Vega, M. (2020). Procesos didácticos para las áreas curriculares en educación inicial. *Segunda especialidad*. Universidad Nacional De Tumbes, Tumbes.
- Corbetta, S., Bonetti, C., Bustamante, F., & Vergara Parra, A. (2018). *Educación intercultural bilingüe y enfoque de interculturalidad en los sistemas educativos latinoamericanos*. Colombia: Naciones Unidas.
- Cortijo Pérez, D. (2021). *Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial "La Alegría del Saber" N°1661, Las Brisas - Nuevo Chimbote*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa].
<http://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3691>
- Díaz Narváez, V. (2009). *Metodología de la investigación científica y bioestadística para profesionales y estudiantes de ciencias de la salud* (2 ed.). RIL Editores.



- Duque-Márquez, N., & Tapias-Monsalve, J. (2020). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo sociomotriz de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Betsabé Espinal*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Oriente]. <https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/672>
- Espinoza Benavides, T. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/reduq/60916>
- Gallardo Echenique, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental. <http://repositorio.continental.edu.pe/>
- García-Ramírez, V.-N., & Tarazona Meza, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Educare*, 26(2), 27-51.
- Gavilanes Martínez, E. (2022). *Juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de niños de 4 años*. [Tesis de Licenciatura Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37069>
- Guerrero Gonzales, C. (2022). *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca - 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. <http://hdl.handle.net/20.500.14074/5460>
- Hilares Condori, C., & Chamorro Paro, L. (2021). Juegos andinos como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de cuatro años de la I.E. inicial 642 - Pillcopata - Kosñipata - Cusco - 2019. *Licenciatura*. Universidad



Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa.

<http://hdl.handle.net/20.500.12773/12969>

León Castro, A., Mora Mora, A., & Tovar Vera, L. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.(1).

<https://doi.org/http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

Lozoya del Río, C. (2023). *Los juegos tradicionales: propuesta de intervención en Educación Primaria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60575>

Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 61--74. <https://doi.org/DOI:>

<https://doi.org/10.6018/reifop.573731>

Martínez Uribe, B. (2023). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del subnivel Inicial del proyecto SAFPI de la Parroquia Poaló, en el año lectivo 2022-2023*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9949>

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.b.80>

Mendez Garcia, S. (2022). *Dominio corporal en la técnica del fútbol de los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Policía Nacional*



del Perú Alipio Ponce Vásquez, Lima - 2018. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6898>

Mimbela Vigo, P. (2017). *Dominio corporal dinámico en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Micaela Bastidas del distrito del Cercado de Lima, año 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/1792>

Ministerio de Educación. (2017). *Programa curricular del nivel inicial*. Lima : Ministerio de Educación.

Monzon Peña, J. (2018). *Programa de dinámicas expresivas para mejorar el dominio corporal dinámico de estudiantes de un CEBE, Arequipa – 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35130>

Ñaupas Paitan, H., Valdivia Dueñas, M., Palacios Vilela, J., & Romero Delgado, H. (2018). *Metodología de la investigación* (5a ed. ed.). Bogota: Ediciones de la U.

Quispe Calsin, R. (2020). La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa del distrito de Mañazo - 2017. *Licenciatura*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15712>

Quispe Quispe, G., & Bejar Mamani, Y. (2021). La estrategia “el zorro y las ovejas” en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del segundo grado de primaria. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 1, 1. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.53595/rlo.2021.1.003>

Ramírez Calixto, C., Arteaga Rolando, M., & Luna Alvarez, H. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120.



Ríos Ramírez, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Servicios Académicos Intercontinentales S.L.

<http://www.eumed.net/libros/libro.php?id=1662>

Rucoba Rodriguez, I. (2023). *Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/119719>

Santizo Marroquín, V. (2018). Manual De Psicomotricidad Fina Y Gruesa "Ver, Tocar Y Aprender" Para La Fundación Amigos De San Nicolás. *Licenciatura*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Simbaña Haro, M., Gonzalez Romero, M., Merino Toapanta, C., & Sanmartin Lazo, D. (2022). La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *Retos de la Ciencia*, 6(12), 25-40.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53877/rc.6.12.20220101.03>

Vázquez González, N. (2022). *Propuesta de intervención didáctica sobre juegos tradicionales con materiales autoconstruidos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56771>



ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de información

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

.....

El instrumento ayudará a visualizar las habilidades de los juegos tradicionales en los niños y niñas del nivel inicial.

Escala de valoración:

No (1)

A veces (2)

Si (3)

Nº ítems	Indicadores	1	2	3
Juego del Zorro y las Ovejas				
1	El niño identifica y diferencia los roles del zorro y las ovejas.			
2	El niño realiza movimientos estratégicos con las ovejas.			
3	El niño sigue las reglas del juego, alternando turnos sin ayuda.			
Juego de los tejos				
4	El niño lanza tejos apuntando a un objetivo específico.			
5	El niño espera su turno y respeta los turnos de otros jugadores.			
6	El niño muestra coordinación al lanzar tejos.			
Juego del Kiwi				
7	El niño coopera en el juego, formando un círculo y pasando el 'kiwi'.			
8	El niño muestra entendimiento de la música o señales del juego.			
9	El niño expresa disfrute y participa activamente durante el juego.			

Observaciones:

LISTA DE COTEJO PARA EL DOMINIO CORPORAL

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres:

Sexo: _____ **Edad:** _____ **Nivel:** inicial**Entidad:** Pública.

Instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el aprestamiento del dominio corporal dinámico. Se cotejará cada indicador marcando SI (3), NO (1), A VECES (2) según corresponda.

N°	INDICADORES	3	2	1
COORDINACIÓN GENERAL				
1	Se arrastra apoyándose y dándose impulso con los codos.			
2	Se arrastra con el cuerpo sin separarlo del suelo.			
3	Salta con dos pies.			
4	Salta con un pie.			
5	Gatea.			
6	Trota			
EQUILIBRIO				
7	Camina por una línea recta trazada en el piso.			
8	Camina por la viga llevando una pelota en las manos.			
9	Camina en cuclillas.			
10	Camina sobre las puntas de los dedos del pie.			
RITMO				
11	Camina según el ritmo del tambor.			
12	Salta según el ritmo del tambor.			
13	Salta según el sonido del silbato.			
14	Sigue el ritmo del tambor con palmadas.			
15	Marcha coordinando sus piernas y brazos.			
COORDINACIÓN VISO-MOTRIZ				
16	Lanza la pelota con una mano para insertarla en una caja ubicada a un metro de distancia.			
17	Lanza la pelota con dos manos hacia arriba y la captura.			
18	Recibe la pelota con las dos manos de un metro de distancia.			
19	Rebota la pelota con una mano durante 15seg.			
20	Patea la pelota hacia el arco desde un metro de distancia.			
TOTAL				



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Autor del instrumento: EMELDA HUANCA CCAMA

Validado por la Doctora: NILDA ROSAS ROJAS

Nombre del instrumento: LISTA DE COTEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA
VARIABLE 2: DOMINIO CORPORAL

LISTA COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

El instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es una lista cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el aprestamiento del dominio corporal. Se cotejará cada indicador marcando SI, (1) AVECES (2) NO (3) según corresponda.

Nº	INDICADORES	3 NO	2 A VECES	1 SI
COORDINACIÓN GENERAL				
1	Se arrastra apoyándose y dándose impulso con los codos.			
2	Se arrastra con el cuerpo sin separarlo del suelo.			
3	Salta con dos pies.			
4	Salta con un pie.			
5	Gatea.			
6	Trota			
EQUILIBRIO				
7	Camina por una línea recta trazada en el piso.			
8	Camina por la viga llevando una pelota en las manos.			
9	Camina en cuclillas.			
10	Camina sobre las puntas de los dedos del pie.			
RITMO				
11	Camina según el ritmo del tambor.			
12	Salta según el ritmo del tambor.			
13	Salta según el sonido del silbato.			
14	Sigue el ritmo del tambor con palmadas.			



15	Marcha coordinando sus piernas y brazos.			
COORDINACIÓN VISO-MOTRIZ				
16	Lanza la pelota con una mano para insertarla en una caja ubicada a un metro de distancia.			
17	Lanza la pelota con dos manos hacia arriba y la captura.			
18	Recibe la pelota con las dos manos de un metro de distancia.			
19	Rebota la pelota con una mano durante 15seg.			
20	Patea la pelota hacia el arco desde un metro de distancia.			
TOTAL				

RECOMENDACIONES.....

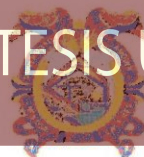
PROMEDIO DE VALIDACIÓN BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	Nilda Rosas Rojas
DNI	02419180
DIRECCIÓN DOMICILIAREA	JR. 8 De Noviembre N°1271
GRADO ACADEMICO	DOCTOR
MENCIÓN	Educación

Dra. Nilda Rosas Rojas



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Autor del instrumento: EMELDA HUANCA CCAMA

Validado por la Doctora: NILDA ROSAS ROJAS

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA

VARIABLE 1: JUEGOS TRADICIONALES

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

El instrumento ayudara a visualizar las habilidades de los juegos tradicionales para el Desarrollo del dominio corporal de los niños del nivel inicial.

Nº	Indicadores	1 SI	2 A VECES	3 NO
Juego del Zorro y las Ovejas				
1	El niño identifica y diferencia los roles del zorro y las ovejas.			
2	El niño realiza movimientos estratégicos con las ovejas.			
3	El niño sigue las reglas del juego; alternando turnos sin ayuda.			
Juego de los tejos				
4	El niño lanza tejos apuntando a un objetivo específico.			
5	El niño espera su turno y respeta los turnos de otros jugadores.			
6	El niño muestra coordinación al lanzar tejos.			
Juego del Kiwi				
7	El niño coopera en el juego, formando un círculo y pasando el 'kiwi'.			
8	El niño muestra entendimiento de la música o señales del juego.			
9	El niño expresa disfrute y participa activamente durante el juego.			



RECOMENDACIONES.....

PROMEDIO DE VALIDACIÓN **BUENA**

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Deficiente
- b) Baja
- c) Regular
- d) Buena
- e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	Nilda Rosas Rojas
DNI	02419180
DIRECCIÓN DOMICILIAREA	JR. 8 De Noviembre N°1271
GRADO ACADÉMICO	DOCTOR
MENCIÓN	Educación



Dra. Nilda Rosas Rojas



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Autor del instrumento: EMELDA HUANCA CCAMA

Validado por la Doctora: ARELMÍ BELTRAME TITO

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA

VARIABLE 1: JUEGOS TRADICIONALES

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

El instrumento ayudara a visualizar las habilidades de los juegos tradicionales para el Desarrollo del dominio corporal de los niños del nivel inicial.

Nº ítems	Indicadores	1 SI	2 A VECES	3 NO
Juego del Zorro y las Ovejas				
1	El niño identifica y diferencia los roles del zorro y las ovejas.			
2	El niño realiza movimientos estratégicos con las ovejas.			
3	El niño sigue las reglas del juego, alternando turnos sin ayuda.			
Juego de los tejos				
4	El niño lanza tejos apuntando a un objetivo específico.			
5	El niño espera su turno y respeta los turnos de otros jugadores.			
6	El niño muestra coordinación al lanzar tejos.			
Juego del Kiwi				
7	El niño coopera en el juego, formando un círculo y pasando el 'kiwi'.			
8	El niño muestra entendimiento de la música o señales del juego.			



9	El niño expresa disfrute y participa activamente durante el juego.			
---	--	--	--	--

RECOMENDACIONES.....

PROMEDIO DE VALIDACIÓN BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	ARELMÍ BELTRAMÉ TITO
DNI	02439564
DIRECCIÓN DOMICILIAREA	JR. AYACUCHO N° 633
GRADO ACADEMICO	DOCTOR
CORREO ELETRONICO	arelmibt@gmail.com
MENCIÓN	Doctor en Educacion



 Dra. Arelmí Beltrame Tito



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Autor del instrumento: EMELDA HUANCA CCAMA

Validado por la Doctora: ARELMÍ BELTRAME TITO

Nombre del instrumento: LISTA DE COTEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA

VARIABLE 2: DOMINIO CORPORAL

LISTA COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

El instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es una lista cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el aprestamiento del dominio corporal. Se cotejará cada indicador marcando SI, (1) AVECES (2) NO (3) según corresponda.

Nº	INDICADORES	3 NO	2 A VECES	1 SI
COORDINACIÓN GENERAL				
1	Se arrastra apoyándose y dándose impulso con los codos.			
2	Se arrastra con el cuerpo sin separarlo del suelo.			
3	Salta con dos pies.			
4	Salta con un pie.			
5	Gatea.			
6	Trota			
EQUILIBRIO				
7	Camina por una línea recta trazada en el piso.			
8	Camina por la viga llevando una pelota en las manos.			
9	Camina en cuchillas.			
10	Camina sobre las puntas de los dedos del pie.			
RITMO				
11	Camina según el ritmo del tambor.			
12	Salta según el ritmo del tambor.			
13	Salta según el sonido del silbato.			
14	Sigue el ritmo del tambor con palmadas.			
15	Marcha coordinando sus piernas y brazos.			



COORDINACIÓN VISO-MOTRIZ				
16	Lanza la pelota con una mano para insertarla en una caja ubicada a un metro de distancia.			
17	Lanza la pelota con dos manos hacia arriba y la captura.			
18	Recibe la pelota con las dos manos de un metro de distancia.			
19	Rebota la pelota con una mano durante 15seg.			
20	Patea la pelota hacia el arco desde un metro de distancia.			
TOTAL				

RECOMENDACIONES.....

PRÓMEDIO DE VALIDACIÓN **BUENA**

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	ARELMÍ BELTRAMÉ TITO
DNI	02439564
DIRECCIÓN DOMICILIARIA	JR. AYACUCHO N° 633
GRADO ACADEMICO	DOCTOR
CORREO ELETRONICO	arelmibt@gmail.com
MENCIÓN	Doctor en Educación



.....
Dra. Arelmí Beltrame Tito



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Autor del instrumento: EMELDA HUANCA CCAMA

Validado por el Mgtr: CÉSAR ARMANDO GUTIERRES DÍAS

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA

VARIABLE 1: JUEGOS TRADICIONALES

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

El instrumento ayudara a visualizar las habilidades de los juegos tradicionales para el Desarrollo del dominio corporal de los niños del nivel inicial.

Nº	Indicadores	1 SI	2 A VECES	3 NO
Juego del Zorro y las Ovejas				
1	El niño identifica y diferencia los roles del zorro y las ovejas.			
2	El niño realiza movimientos estratégicos con las ovejas.			
3	El niño sigue las reglas del juego, alternando turnos sin ayuda.			
Juego de los tejos				
4	El niño lanza tejos apuntando a un objetivo específico.			
5	El niño espera su turno y respeta los turnos de otros jugadores.			
6	El niño muestra coordinación al lanzar tejos.			
Juego del Kiwi				
7	El niño coopera en el juego, formando un círculo y pasando el 'kiwi'.			
8	El niño muestra entendimiento de la música o señales del juego.			
9	El niño expresa disfrute y participa activamente durante el juego.			




RECOMENDACIONES.....

PROMEDIO DE VALIDACIÓN **BUENA**

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Deficiente
- b) Baja
- c) Regular
- d) Buena
- e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	CÉSAR ARMANDO GUTIÉRRES DÍAS
DNI	02141183
DIRECCIÓN DOMICILIAREA	AV. ENRIQUEZ TORRES VELÓN
GRADO ACADEMICO	MAGISTER
CORREO ELETRONICO	cesargudiaz@gmail.com
MENCIÓN	Docencia y Gestion Educativa



Mgr. César Armando Gutiérrez Días



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Autor del instrumento: EMELDA HUANCA CCAMA

Validado por el Mgtr: CÉSAR ARMANDO GUTIÉRREZ DÍAS

Nombre del instrumento: LISTA DE COTEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA

VARIABLE 2: DOMINIO CORPORAL

LISTA COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres:

El instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es una lista cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el aprestamiento del dominio corporal. Se cotejará cada indicador marcando SI, (1) AVECES (2) NO (3) según corresponda.

Nº	INDICADORES	3 NO	2 A VECES	1 SI
COORDINACIÓN GENERAL				
1	Se arrastra apoyándose y dándose impulso con los codos.			
2	Se arrastra con el cuerpo sin separarlo del suelo.			
3	Salta con dos pies.			
4	Salta con un pie.			
5	Gatea.			
6	Trota			
EQUILIBRIO				
7	Camina por una línea recta trazada en el piso.			
8	Camina por la viga llevando una pelota en las manos.			
9	Camina en cuclillas.			
10	Camina sobre las puntas de los dedos del pie.			
RITMO				
11	Camina según el ritmo del tambor.			
12	Salta según el ritmo del tambor.			
13	Salta según el sonido del silbato.			
14	Sigue el ritmo del tambor con palmadas.			



15	Marcha coordinando sus piernas y brazos.			
COORDINACIÓN VISO-MOTRIZ				
16	Lanza la pelota con una mano para insertarla en una caja ubicada a un metro de distancia.			
17	Lanza la pelota con dos manos hacia arriba y la captura.			
18	Recibe la pelota con las dos manos de un metro de distancia.			
19	Rebota la pelota con una mano durante 15seg.			
20	Patea la pelota hacia el arco desde un metro de distancia.			
TOTAL				


RECOMENDACIONES.....

PROMEDIO DE VALIDACIÓN **BUENA**

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	CÉSAR ARMANDO GUTIÉRREZ DÍAS
DNI	02141183
DIRECCIÓN DOMICILIAREA	AV. ENRIQUEZ TORRES VELÓN
GRADO ACADEMICO	MAGISTER
CORREO ELETRONICO	cesargudiaz@gmail.com
MENCIÓN	Docencia y gestion Educativa



 Mgtr. César Armando Gutiérrez Díaz



SESION N° 1

I. DENOMINACIÓN: JUGAMOS KIWI

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. I.E.I. DE PROVINCIA DE AZÁNGARO
- 2.2. PROFESORA : EMELDA HUANCA CCAMA
- 2.3. ÁREA : PSICOMOTRIZ
- 2.4. EDAD : 4 AÑOS
- 2.5. DURACIÓN : 45 MINUTOS

III. INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad, cambia de direcciones al correr y salta pequeños obstáculos.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO		<ul style="list-style-type: none"> • Los damos la bienvenida, a una nueva semana Se saluda a los niños, niñas de una manera alegre y contenta, se les invita a los niños a seguir las actividades, mencionando que hoy día aprenderemos a jugar un nuevo juego "KIWI" • MOTIVACIÓN: • Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana. • Cantamos la canción "a correr a saltar" • http://goo.gl/HKuo86 <p>SABERES PREBIOS</p> <p>¿Qué canción cantamos? ¿Les gusto la canción?</p> <p>PROPÓSITO:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Latas de colores • Pelota <p>10 MINUTOS</p>



		<p>Los niños mencionaran sus intereses y preferencias en situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Establecemos nuestras normas de convivencia.	
DESARROLLO	JUEGO MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none">• Dejamos que los niños exploren los materiales que sea preparado para el juego de "KIWI"• Se les presenta los materiales que se van a usar en el juego.• La maestra hace la demostración armando la torre, luego lanza la pelota desde un lugar lejano hasta derribar todas las latas.• De igual manera realizaran los niños armando un pirámide de latas de cuál debe ser derribada las latas con la pelota.• Mencionamos que el día de hoy aprenderemos a jugar un nuevo juego (KIWI)• Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego para brindar el acompañamiento respectivo.• Indicamos que tenemos unas hojas y colores para que dibujen respecto a la actividad realizada.	<ul style="list-style-type: none">• Latas de colores• Pelota• Hojas <p>25 MINUTOS</p>
CIERRE		<ul style="list-style-type: none">• Dialogamos: <p>¿Qué fue lo que les gusto? ¿Les gustaría aprender juegos similares? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>10 MINUTOS</p>

SESION N° 2

I. DENOMINACIÓN: JUGAREMOS AL ZORRO Y LA OVEJA

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1.- I.E.I. : DE PROVINCIA DE AZÁNGARO
 2.2.- PROFESORA : EMELDA HUANCA CCAMA
 2.3.- ÁREA : PSICOMOTRIZ
 2.4.- EDAD : 4 AÑOS
 2.5.- DURACIÓN : 45 MINUTOS

III. INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad, cambia de direcciones al correr y salta pequeños obstáculos.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO		<ul style="list-style-type: none"> • Los damos la bienvenida, a un nuevo día. Se saluda a los niños, niñas de una manera alegre y contenta, se les invita a los niños a seguir las actividades. mencionando que hoy día JUGAREMOS EL JUEGO DE ZORRO Y LA OVEJA <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana. • Cantamos la canción de "arriba, abajo, delante y atrás. <p>SABERES PREBIOS</p> <p>¿Qué canción cantamos? ¿Les gusto la canción? ¿les gusto el cuento? ¿Qué animales conocemos?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Los niños mencionaran sus intereses y preferencias en situaciones cotidianas sobre los juegos tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes de animales <p>10 MINUTOS</p>



DESARROLLO	JUEGO MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos nuestras normas de convivencia. • Los estudiantes se sientan en media luna y con ayuda de las imágenes narramos el cuento de zorro y la oveja luego de terminar el cuento. Se realizará las siguientes preguntas: ¿les gusto el cuento? ¿de quienes se habla el cuento? ¿cuál es el parte que les gusto del cuento? Se les presenta los materiales que se van a usar en el juego de zorro y la oveja. • La maestra indica a los niños del juego de zorro y la oveja, una pelea entre un grupo de ovejas y un zorro este juego se juega a través de la taptana o juego de ajedrez incaico originario de las comunidades. • Mencionamos que el día de hoy aprenderemos a jugar el ajedrez andino ZORRO Y LA OVEJA • Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • títeres • Papelotes • imágenes <p style="text-align: center;">25 MINUTOS</p>
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos: <p>¿Qué fue lo que les gusto? ¿Les gustaría aprender juegos similares? ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Qué aprendieron? ¿para que aprendieron?</p>	<p style="text-align: center;">10 MINUTOS</p>



SESION N° 3

I.- DENOMINACIÓN: CONOCIENDO JUEGOS TRADICIONALES (TEJO)

II.- DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1.- I.E.I. : DE PROVINCIA DE AZÁNGARO
 2.2.- PROFESORA : EMELDA HUANCA CCAMA
 2.3.- ÁREA : PSICOMOTRIZ
 2.4.- EDAD : 4 AÑOS
 2.5.- DURACIÓN : 45 MINUTOS

III.- INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad, cambia de direcciones al correr y salta pequeños obstáculos.

IV.- DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO		<ul style="list-style-type: none"> • Los damos la bienvenida, a una nueva Se saluda a los niños, niñas de una manera alegre y contenta, se les invita a los niños a seguir las actividades. mencionando que el día hoy conoceremos "JUEGOS TRADICIONALES" <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana. • Cantamos la canción "VAMOS A JUGAR" <p>SABERES PREBIOS</p> <p>¿Qué canción cantamos? ¿Les gusto la canción?</p> <p>PROPÓSITO: Se comunica el propósito, participaremos en los juegos tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • canción • juegos <p>10 MINUTOS</p>



DESARROLLO	JUEGO MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none">• Establecemos nuestras normas de convivencia.• Mencionamos que día de hoy conoceremos los juegos tradicionales de diferentes comunidades.• uno de los juegos tradicionales que mencionamos fue el tejo.• Junto a los niños salimos al patio y dibujamos el tejo con tiza.• Hacemos una demostración y luego los niños se organizan en turnos para jugarlo. El tejo.• El primero tira la piedra en el primer cuadro salta a pata coja, así sucesivamente van jugando cada niño.• Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego tradicionales brindar el acompañamiento respectivo. • Facilitamos hojas de papel bond indicamos que dibujen el juego tradicional que le ha gustado más del juego tradicional	<ul style="list-style-type: none">• imágenes• siluetas• Hojas <p>25 MINUTOS</p>
CIERRE		<ul style="list-style-type: none">• Dialogamos: <p>¿Qué fue lo que les gusto? ¿Les gustaría aprender juegos similares? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>10 MINUTOS</p>

Anexo 2: evidencias de ejecución de los instrumentos de investigación

Foto 1: recolectando información acerca de la dimensión coordinación visomotriz





Foto 2: recolectando información acerca de la coordinación y equilibrio





Anexo 3: Documentos administrativos de ejecución del proyecto

 UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL: EDUCACIÓN
INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE 

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

Solicito

Permiso para la ejecución de trabajo de investigación

Señor (a) Director de la I.E.I N° 826 QUELLAHUILLQUE MIRAFLORES
Prof. Maribel Enmy Cuba Puma

Yo, Emelda Huanca CCama, identificado con DNI N° 47121143 con grado académico de bachiller en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Ante Ud. Respetuosamente me presento y espongo:


Que, habiendo culminado la Carrera profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, solicito a su dirección para que me pueda brindar las facilidades de realizar el trabajo de investigación titulado: **"JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022"**


Para optar el título profesional de Licenciada en Educación en la especialidad de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. Para realizar el trabajo de investigación que se requiere recoger información para el Desarrollo de dicho trabajo.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a mi petición

Juliaca, 07 de agosto del 2023


Maribel Enmy Cuba Puma
Prof. Maribel Enmy Cuba Puma
DIRECTORA (e)


Emelda Huanca CCama
DNI.47121143



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL AZÁNGARO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 826
QUELLAHUILLQUE MIRAFLORES
AZÁNGARO - PUNO



Constancia

El que suscribe, Director (a) de la Institución Educativa Inicial N° 826 QuellaHuillque Miraflores, azángaro

Prof. Maribel Enmy Cuba Puma

Hace constar:

Que. Emelda Huanca CCama, identificado con DNI N°47121143, con grado académico de Bachiller en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, ha ejecutado el Proyecto de tesis titulado. **"JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022"**. Asignandole todas las secciones. Cumpliendo eficientemente el proceso de aplicación según el cronograma presentado.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para el uso y fines que viera por conveniente.

Azángaro 18 de agosto del 2023



Maribel Enmy Cuba Puma
Prof. Maribel E. Cuba Puma
DIRECTORA (e)



Anexo 4: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Existe una relación positiva muy fuerte entre los juegos tradicionales y el desarrollo del dominio corporal en los niños de 4 años de las Instituciones educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022</p>	<p>X</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>TIPO: Básica</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>DISEÑO: Transversal correlacional.</p>
<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y la coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y el ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y la coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales y la coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales y el ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales y la coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y la coordinación general en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p> <p>Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y el ritmo en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022</p> <p>Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y la coordinación viso-motriz en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p> <p>Existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas del nivel Inicial de la provincia de Azángaro 2022.</p>	<p>Y</p> <p>Dominio corporal</p>	<p>POBLACIÓN: 100 Estudiantes</p> <p>MUESTRA: 80 Estudiantes</p> <p>TÉCNICAS: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Lista de cotejo Ficha de observación</p> <p>Contrastación de hipótesis: Coeficiencia de correlación rho spearman.</p>



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 06-05-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: EMELDA HUANCA CCAMA

Dirección: Jr. los Milagros S/N AZÁNGARO

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 47121143

Teléfono: 934838238 email: h.emelda1991@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS TRADICIONALES Y DOMINIO CORPORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DE LA PROVINCIA DE AZÁNGARO 2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos tradicionales, aprendizaje lúdico, psicomotricidad.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03

Firma de Autor



huella digital

06 de Mayo del 2024

Fecha