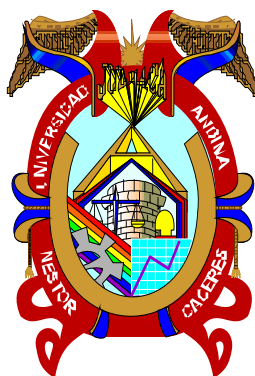




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE
LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997
TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. NOEMY MASCO OCHOCHOQUE

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

JULIACA – PERÚ

2023



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE


**JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE
LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997
TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022**


TESIS PRESENTADA POR:


Bach. NOEMY MASCO OCHOCHOQUE


**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. EDGAR ATAMARI ZAPANA

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

ASESOR DE TESIS : 
Dra. DANYA CASTILLO MONROY

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 055-2023-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 22 de noviembre de 2023.

VISTOS:

El expediente N° 12996-2023 presentada por la bachiller: Noemy MASCO OCHOCHOQUE, quien ha solicitado, fecha y hora de sustentación de tesis, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe:

CONSIDERANDO:

En concordancia y cumplimiento de la Ley Universitaria N° 30220, y en el Estatuto de UANCV Juliaca, es necesario fijar la fecha y hora de sustentación de tesis titulada: JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022, presentada por la bachiller: Noemy MASCO OCHOCHOQUE, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe:

Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en uso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. APROBAR, RATIFICAR a los jurados dictaminadores de la tesis: JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022; presentada por la bachiller: Noemy MASCO OCHOCHOQUE, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe:

PRESIDENTE : Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
 PRIMER MIEMBRO : Dr. Edgar Atamari Zapana
 SEGUNDO MIEMBRO : Dr. Teofilo Condori Tipula
 ASESOR : Dra. Danya Castillo Monroy

2. FIJAR, FECHA Y HORA para la sustentación de la tesis, para el día miércoles 29 de noviembre de 2023; a horas 3.00 pm, en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.
3. ENCARGAR, a la Dirección de Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Títulos, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

Distribución
 UI-CGT/FACE
 INTERESADO (A)
 D-OVVC/pcgt-tct.



UNIVERSIDAD ANDINA
 "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
 Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación

[Handwritten signature]
 Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación



RESOLUCIÓN DECANAL N° 041-2023-D--FACE-UANCV
Juliaca, 26 de mayo del 2023.

VISTOS:

El Oficio N° 16-2023-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 20 de abril del 2023, para optar el Título Profesional de Licenciada En EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE.

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Bachiller (a) NOEMY MASCO OCHOCHOQUE, ha presentado el Proyecto de Investigación titulado: JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022 para optar el Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE 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. LEÓPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
- 1er. Miembro : Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA
- 2do. Miembro : Dr. TEOFILO CONDORI TÍPULA.



Que, 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 (a) : NOEMY MASCO OCHOCHOQUE, para optar el Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE, TITULADO: JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022 contenido es el siguiente detalle:

Objetivo General	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa inicial N° 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 997 Tepro Escuri, San Miguel • Determinar los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la estructuración Especial – Temporal En los estudiantes de la Institución Educativa inicial N° 997 TEPRO Escuri San Miguel
Cronograma	Inicio noviembre 2022 – fin julio 2023
Sede de Ejecución	Juliaca
Presupuesto	S/. 2,070.00
Líneas de Investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL –P 01



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 041-2023-D-FACE-UANCV
Juliaca, 26 de mayo 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: Dra. DANYA CASTILLO MONROY

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.



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



JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	8%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios – UANCV

TITULO DE LA TESIS	
JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	NOEMY MASCO OCHOCHOQUE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73737347
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-4428-3768
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41007095
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9456-6491
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	EDGAR ATAMARI ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02264920
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02039791



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Edificio: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL</p> <p>País: Perú</p> <p>Departamento: Puno</p> <p>Provincia: San Román</p> <p>Distrito: San Miguel</p> <p>Av: Manco Capac</p> <p>Latitud: 15° 46' 87.770" S</p> <p>Longitud: 70° 1' 29.569" W</p> <p>URL Maps https://maps.app.goo.gl/z42fxAdqjtncujK36</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Noviembre 2022 – Noviembre 2023
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la Educación https://maps.app.goo.gl/gf5iQGvwFo45Hd219</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>





DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo NOEMY MASCO OCHOCHOQUE, identificado con DNI Nro. 73737347 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 INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL, 2022

Asesorado por: DRA. DANYA CASTILLO MONROY

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 18 de diciembre 2023


 Firma del Asesor
 (obligatoria)


 Firma del Estudiante
 (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Con profundo aprecio y admiración, dedico esta tesis a mis padres, Ninfo Jesús y Teresa. Ustedes han sido mi fuente constante de amor, aliento y apoyo incondicional a lo largo de mi trayectoria académica. Su guía y sacrificio han sido los cimientos sólidos sobre los cuales he construido mi educación. Esta tesis es un tributo a su presencia constante en mi vida y a su inmenso impacto en mi crecimiento personal y profesional.



AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a mi mentora., Dra. Danya Castillo Monroy, por su inestimable apoyo y orientación durante todo el proceso de elaboración y desarrollo de esta tesis. Su experiencia, conocimientos y dedicación han sido fundamentales para enriquecer este trabajo y llevarlo a un nivel superior. Su paciencia, disponibilidad y claridad en las explicaciones han sido de gran valor para mi aprendizaje.



ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	5
1.2.1. Problema general.	5
1.2.2. Problemas específicos.	5
1.3. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.	6
1.3.1. Objetivo general.	6
1.3.2. Objetivo específico.	6
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	7
1.5. HIPÓTESIS	9
1.5.1. Hipótesis general.	9
1.6. VARIABLES.	9



1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES. 10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... 12

 2.1.1. A nivel internacionales 12

 2.1.2. A nivel Nacional..... 14

 2.1.3. A nivel Regional..... 16

2.2. BASES TEÓRICAS..... 17

 2.2.1. Definición del juego. 17

 2.2.2. El juego en la educación..... 18

 2.2.3. Rol del docente en el desarrollo del juego..... 20

 2.2.5. Origen y definición de los juegos interculturales..... 20

 2.2.6. Importancia y beneficios de los juegos interculturales..... 21

 2.2.7. Tipos de juegos interculturales. 23

 2.2.7.1. Carrera de sacos..... 23

 2.2.7.2. La sogá. 24

 2.2.7.3. El tejo..... 26

 2.2.7.4. El Zorro y las ovejas..... 27

 2.2.8. La interculturalidad en la educación. 27

 2.2.9. Definición del desarrollo de la psicomotricidad..... 28

 2.2.10. Psicomotricidad educativa. 28

 2.2.11. Etapas de la psicomotricidad gruesa..... 29

 2.2.12. Aspectos de la psicomotricidad. 29

 2.2.13. Coordinación..... 30



2.2.14. Equilibrio.....	31
2.2.15. Percepción.....	32
2.2.16. Estructuración espacio - temporal.	33
2.2.17. Esquema corporal y lateralidad.	34
2.2.18. Importancia del desarrollo de la psicomotricidad.	35
2.3. MARCO CONCEPTUAL	35
2.3.1. Aprendizaje.....	35
2.3.2. Educación.....	35
2.3.3. Enseñanza.....	36
2.3.4. Globalización.	36
2.3.5. Interculturalidad.	36
2.3.6. Juego.....	36
2.3.7. Psicomotricidad gruesa.....	36
2.3.8. Sedentarismo.....	37
2.3.9. Tendencias.	37

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.	38
3.2. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.3. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.4. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA	41
3.5.1. La población.	41
3.5.2. Muestra.....	41
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.	42



3.6.1. Técnica..... 42

3.6.2. Instrumento..... 43

3.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN..... 43

3.7.1. Validación..... 43

3.7.2. Confiabilidad..... 44

3.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS..... 46

3.9. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS..... 46

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS..... 48

 Análisis descriptivo por dimensiones después de la intervención..... 56

4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS..... 64

 Comprobación de hipótesis específica 1 66

 Comprobación de hipótesis específica 2 67

 Comprobación de hipótesis específica 3 68

4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 70

CONCLUSIONES 72

RECOMENDACIONES..... 75

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 76

ANEXOS..... 80



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables independiente.....	10
Tabla 2 Operacionalización de variables dependiente	11
Tabla 3 Cronograma de aplicación de los juegos interculturales.....	40
Tabla 4 Población de la investigación.....	41
Tabla 5 Muestra de la investigación	42
Tabla 7 Validación por juicio de expertos mediante el CVC	44
Tabla 8 Confiabilidad del instrumento desarrollo de la psicomotricidad gruesa	45
Tabla 9 <i>Dimensión 1 antes: Coordinación equilibrio y percepción</i>	48
Tabla 10 <i>Dimensión 2 antes: Estructuración espacio - temporal</i>	50
Tabla 11 <i>Dimensión 3 antes: Esquema corporal y lateralidad</i>	52
Tabla 12 <i>Variable antes: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa</i>	54
Tabla 13 <i>Dimensión 1 después: Coordinación equilibrio y percepción</i>	56
Tabla 14 <i>Dimensión 2 después: Estructuración espacio - temporal</i>	58
Tabla 15 <i>Dimensión 3 después: Esquema corporal y lateralidad</i>	60
Tabla 16 <i>Variable después: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa</i>	62
Tabla 17 <i>Comprobación de hipótesis general</i>	65
Tabla 18 <i>Comprobación de hipótesis específica 1</i>	66
Tabla 19 <i>Comprobación de hipótesis específica 2</i>	68
Tabla 20 <i>Comprobación de hipótesis específica 3</i>	69



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dimensión 1 antes: Coordinación equilibrio y percepción	49
Figura 2 Dimensión 2 antes: Estructuración espacio - temporal	50
Figura 3 Dimensión 3 antes: Esquema corporal y lateralidad	52
Figura 4 Variable antes: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa.....	54
Figura 5 Dimensión 1 después: Coordinación equilibrio y percepción	56
Figura 6 Dimensión 2 después: Estructuración espacio - temporal.....	58
Figura 7 Dimensión 3 después: Esquema corporal y lateralidad.....	60
Figura 8 Variable después: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa.....	62



RESUMEN

La investigación actual tiene como objetivo principal establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022. Se adoptó un enfoque cuantitativo de tipo aplicado, utilizando un diseño pre-experimental. La población de interés consiste en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 997 Tepro Escuri, totalizando 49 estudiantes. La muestra se compone de 16 estudiantes de 5 años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional. Para la recopilación de datos, se aplicó la técnica de observación, utilizando una ficha de observación con una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.856. La validez del instrumento se estableció a través de juicio de expertos, demostrando una excelente validez y concordancia. Los resultados obtenidos respecto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa tras la intervención con juegos interculturales revelan que el 50% de los participantes alcanzó un nivel de logro destacado. En segundo lugar, el 31% logró el nivel esperado, el 13% se encuentra en proceso de logro, y el 6% está en un nivel inicial. La prueba de hipótesis, utilizando la prueba no paramétrica de Wilcoxon, mostró un valor de $p = 0.018$, siendo significativo a un nivel de confianza del 95% ($\alpha < 0.05$). Además, el grado de efecto, evaluado mediante R^2 , fue de 0.62, indicando un efecto positivo grande de los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. En conclusión, los hallazgos sugieren que los juegos interculturales tienen un impacto significativo y positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri.

Palabra clave: Juegos interculturales, psicomotricidad gruesa, estrategia, educación inicial.



ABSTRACT

The main objective of the current research is to establish the effects that intercultural games produce on the development of gross psychomotor skills in the students of the Initial Educational Institution No. 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022. An applied quantitative approach was adopted, using a pre-experimental design. The population of interest consists of students at the initial level of Educational Institution No. 997 Tepro Escuri, totaling 49 students. The sample is made up of 16 5-year-old students, selected through intentional non-probabilistic sampling. For data collection, the observation technique was applied, using an observation sheet with a Cronbach's Alpha reliability of 0.856. The validity of the instrument was established through expert judgment, demonstrating excellent validity and agreement. The results obtained regarding the development of gross psychomotor skills after the intervention with intercultural games reveal that 50% of the participants reached an outstanding level of achievement. Secondly, 31% achieved the expected level, 13% are in the process of achieving it, and 6% are at an initial level. The hypothesis test, using the non-parametric Wilcoxon test, showed a value of $p = 0.018$, being significant at a 95% confidence level ($\alpha < 0.05$). Furthermore, the degree of effect, evaluated by R^2 , was 0.62, indicating a large positive effect of intercultural games on the development of gross psychomotor skills. In conclusion, the findings suggest that intercultural games have a significant and positive impact on the development of gross psychomotor skills in the students of the Initial Educational Institution No. 997 Tepro Escuri.

Keyword: Intercultural games, gross motor skills, strategy, initial education.



INTRODUCCIÓN

En la era digital en la que vivimos, se ha observado una tendencia preocupante en el comportamiento de los estudiantes de temprana edad a nivel mundial. Este fenómeno también se manifiesta a nivel nacional, donde cada vez se aprecia más la falta de interés y entusiasmo por los juegos tradicionales y de antaño, tanto en el ámbito escolar como en el hogar. Los juegos de mesa que solían ser una fuente de socialización familiar han sido reemplazados por actividades digitales, lo que ha llevado a que los niños se pierdan de la experiencia y los beneficios de los juegos más tradicionales.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes está estrechamente relacionado con el juego, y en este caso, se propone el uso de juegos interculturales como una herramienta para fomentar dicho desarrollo. Estos juegos no solo promueven la psicomotricidad gruesa, que es fundamental para su futuro desarrollo, sino que también les permiten enfrentar y resolver desafíos que se les presentan en su vida diaria.

Además, es importante destacar que estos juegos interculturales permiten valorar y preservar las diferentes culturas que nos rodean, brindando la oportunidad de practicar juegos ancestrales que han sido olvidados con el paso del tiempo. En la región de Puno, por ejemplo, se puede evidenciar una gran diversidad de juegos interculturales pertenecientes a las culturas Quechuas y Aymaras. Lamentablemente, muchos estudiantes desconocen por completo estos juegos ancestrales, lo cual es preocupante, ya que se está perdiendo la conexión con la identidad ancestral a través del juego.

La problemática que nos concierne se manifiesta en la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Ecuri, ubicada en San Miguel. En este contexto, los niños de 5 años están inmersos en la interacción con el mundo digital, descuidando por completo



el desarrollo de su psicomotricidad gruesa y desconociendo por completo los juegos interculturales que antes se practicaban para promover su desarrollo psicomotor.

Ante esta situación problemática, surge la necesidad de investigar y comprender el impacto de los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri. Este estudio pretende abordar la importancia de rescatar y promover estos juegos ancestrales como una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo integral de los niños y niñas, y como una forma de preservar y valorar la rica diversidad cultural presente en nuestra sociedad. A través de esta investigación, se busca ofrecer recomendaciones y propuestas que permitan fomentar el uso de juegos interculturales como parte esencial del currículo educativo, en beneficio de los estudiantes y de todo el ámbito educativo.

Este estudio se organiza en capítulos. El primer capítulo aborda la problemática, la justificación del estudio y los objetivos de la investigación. Los antecedentes relacionados con la línea de estudio y las variables se presentan en el segundo capítulo, que se centra en el marco teórico que respalda la investigación. El tercer capítulo trata sobre la metodología de investigación. El cuarto capítulo trata sobre los análisis estadísticos descriptivos e inferenciales y los resultados. Por último, se presentan los hallazgos y sugerencias de la investigación.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

En los últimos años, se ha observado una disminución en la asistencia a espacios al aire libre, un fenómeno que es notable tanto en países europeos como asiáticos, así como en la mayoría de naciones que siguen esta tendencia. En lugar de disfrutar de actividades al aire libre, los niños y niñas muestran una preferencia creciente por estar absortos en dispositivos digitales como teléfonos celulares, tabletas, computadoras u otras herramientas digitales que les mantengan entretenidos.

Educar a los estudiantes en el siglo XXI es una deuda social, donde todos debemos de estar involucrado, en esta era digital y de globalización, desde una edad temprana los niños y niñas ya están muy familiarizados con las herramientas tecnológicas, esta interconectividad ofrece a los niños y niñas, absorber desde edades muy tempranas información visual y evitar el dialogo con los que les rodea, así enquistándose en un mundo virtual, que luego le será muy difícil diferenciar entre lo virtual y natural, (Rodríguez., 2019).



Esta tendencia global se refleja también a nivel nacional, expandiéndose cada vez más entre los niños y niñas en sus primeros años de vida. Actualmente, se observa que los juegos tradicionales, que antes generaban emoción y alegría, han perdido su atractivo. Incluso en sus hogares, los juegos de mesa convencionales, que solían ser una oportunidad para la socialización familiar, han dejado de ser populares. Este fenómeno se atribuye a la falta de exposición a estos juegos en entornos escolares y familiares, ya que no se introducen con la misma frecuencia que antes de la proliferación masiva de la tecnología digital.

Hoy en día los estudiantes pasan más tiempo con algún tipo de juego virtual o un aparato electrónico, olvidándose por completo de la socialización que es un factor principal para el aprendizaje como menciona Vygotsky, atentando contra su salud mental y física, dando inicio al sedentarismo, dejando en el olvido los juegos al aire libre, donde afectan directamente al desarrollo psicomotriz, socialización y varios aspectos de desarrollo integral importantes en la formación de estudiantes.

Estar al frente de un celular o alguna herramienta tecnológica en los estudiantes, desarrollan sentimientos de culpa y la disminución de la autoestima, porque cuando están en el mundo virtual ellos son los protagonistas, pero el problema se da cuando están interactuando en el mundo real, piensan que no le dan la importancia debida, los estudiantes afectados creen que el mundo virtual es el único lugar donde pueden sentirse bien, pero esto no es así, con el transcurso del tiempo aparece la soledad, depresión, ansiedad y reducción significativamente de la salud mental que esto puede afectar significativamente en la educación de cada estudiante y en especial el desarrollo psicomotriz.

En los estudiantes que están enquistados en el mundo virtual, se puede observar que tienen cambios de humor, irritabilidad, impaciencia, tristeza,



ansiedad, inquietud y varios síntomas que desarrollan por estar interactuando solamente con herramientas digitales (Sánchez *et al.*, 2008).

Sin embargo, con esta era digital que se está desarrollando a gran escala en los últimos años, no se puede privar a los niños y niñas la interacción con las herramientas digitales, a lo contrario guiar de una manera adecuada en el uso de las herramientas digitales y evitar la dependencia de estas.

El Ministerio de Salud ha observado un incremento notable en la adicción a videojuegos entre niños y jóvenes desde el comienzo de la pandemia de COVID-19. Esta tendencia se atribuye a las restricciones de confinamiento y la reducción en la interacción social con personas de su misma edad. Incluso con la reanudación de las clases presenciales, donde se esperaría una mayor interacción lúdica natural, muchos jóvenes continúan prefiriendo pasar tiempo frente a dispositivos electrónicos en lugar de socializar.

También al estar mucho tiempo en el mundo virtual, los estudiantes se olvidan el desarrollo de la actividad física, dando así al aumento de peso en algunos casos.

El sobrepeso y la obesidad en los niños y niñas sea elevado en la mayoría de países, incluido el Perú, a pesar de que este problema ha sido estudiado desde hace más de cuatro décadas y aún está muy lejos de ser resuelto, peor aún el problema está creciendo significativamente en los países en vías de desarrollo y países con una baja economía, donde se puede observar niños con sobre peso constantemente.

Todo esto se viene dando por la falta de desarrollo de la psicomotricidad gruesa porque en la mayoría de instituciones a nivel nacional, no se da la importancia necesaria y también es porque los docentes no incentivan a la



interacción practicando deportes o juegos interculturales, porque en la mayoría de casos los estudiantes de temprana edad no conocen estos juegos tradicionales que puedan servirles para desarrollar la psicomotricidad gruesa y socialización.

El desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas se encuentra intrínsecamente ligado al acto de jugar, específicamente en el contexto de los juegos interculturales. Estos juegos no solo tienen como finalidad el entretenimiento y el fortalecimiento de las habilidades psicomotoras gruesas, aspecto crucial para su desarrollo futuro, sino que también les proporcionan las herramientas necesarias para abordar y resolver desafíos cotidianos. Además, promueven una apreciación más profunda de las diversas culturas que nos rodean, al involucrarse en actividades que nuestros antepasados practicaban hace muchos años y que quizás no han recibido la atención que merecen en el ámbito educativo y entre los estudiantes.

En la región de Puno se puede evidenciar una variedad de juegos interculturales de Quechuas y Aymaras, donde con el transcurso del tiempo se está dejando en el olvido, en algunos casos los estudiantes no conocen ningún tipo de juego ancestral. Esa situación es muy preocupante porque se está olvidando la identidad ancestral mediante el juego. Estos juegos interculturales podrán fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas (Hilares y Chamorro, 2021).

Esta problemática se viene dando en la Institución Educativa inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel. Donde los niños de 5 años, están iniciando en la interacción del mundo digital y olvidando por completo el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, desconociendo por completo los juegos interculturales que anteriormente se practicaba para el desarrollo psicomotriz.



1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1. Problema general.

¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022?

1.2.2. Problemas específicos.

PE1.

¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo de Coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel?

PE2.

¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel?

PE3.

¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel?



1.3. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.3.1. Objetivo general.

Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022.

1.3.2. Objetivo específico.

OE1.

Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de Coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

OE2.

Determinar los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

OE3.

Determinar los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.



1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El estudio de los juegos interculturales y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa es beneficioso, ya que permite una intervención oportuna en niños y niñas de 5 años que puedan estar demasiado inmersos en el mundo virtual. A través de la investigación, se promueve el desarrollo psicomotriz de cada niño de manera más frecuente mediante la participación en juegos interculturales. Esto es beneficioso porque estos juegos están directamente relacionados con las tradiciones de sus antepasados, lo que les ayuda a cultivar desde temprana edad su identidad cultural, la cual a menudo se encuentra en peligro de ser olvidada

Justificación social

La investigación desempeña un papel de gran importancia en la sociedad actual, especialmente en la era de la "generación digital". Los resultados o descubrimientos de estas investigaciones son esenciales para abordar y corregir los hábitos digitales perjudiciales, así como para fomentar una rutina más activa mediante el desarrollo de habilidades motoras fundamentales. Esto resulta sumamente beneficioso para el desarrollo académico de cada niño y niña durante su proceso educativo. Además, contribuirá al fortalecimiento y la apreciación de la identidad cultural que se construye a través de la participación en juegos interculturales.

Justificación teórica

Desde una perspectiva teórica, la investigación se fundamenta en la incorporación de teorías relevantes que se alinean con la dirección y el enfoque del estudio, lo que permite obtener una comprensión más profunda de las variables analizadas. Además, esta aproximación contribuirá a enriquecer y ampliar el cuerpo de conocimientos relacionado con los juegos interculturales y su impacto en el desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en niños y



niñas en edad temprana. Estos resultados proporcionarán información valiosa y antecedentes significativos para futuros investigadores, promoviendo así el progreso en la investigación en el ámbito intercultural.

Justificación practica

Mediante la investigación en curso, se podrá proporcionar asesoramiento y acciones de apoyo a los estudiantes con el fin de estimular un mayor progreso en sus habilidades motoras fundamentales a través de actividades recreativas. Esta medida, a su vez, ayudará a disminuir la dependencia de dispositivos digitales y fomentará una interacción social más auténtica. Además, el estudio también fortalecerá los principios de respeto y equidad en el contexto de la diversidad cultural que nos envuelve.

Justificación metodológica

En relación a la metodología empleada, este estudio de investigación adopta un enfoque cuantitativo y se vale de un diseño de investigación pre-experimental. Esta elección posibilitará una evaluación metódica y científica con el propósito de analizar de manera sistemática los impactos de los juegos interculturales en el desarrollo de las habilidades motoras fundamentales. Además, la investigación sentará las bases científicas para la creación de estrategias, métodos, técnicas y herramientas que resultarán altamente provechosas en este contexto.



1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis general.

Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022.

1.5.2. Hipótesis específica.

HE1.

Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de Coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

HE2.

Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

HE3.

Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

1.6. VARIABLES.

- **Independiente.** juegos interculturales.
- **Dependiente.** Desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Tabla 1

Operacionalización de variables independiente

Variable	Dimensiones	Indicador	Escala de medición	Instrumento
Variable independiente.	Carrera de sacos	➤ Realiza una planificación adecuada del juego.	➤ Logro destacado (4) ➤ Logro esperado (3)	Talleres
juegos interculturales.	Kiwi			
	Tejos	➤ Propone una participación activa de los estudiantes en el juego.	➤ En proceso (2) ➤ Inicio (1)	
	El zorro y las ovejas	➤ Destaca la interculturalidad en el juego. ➤ Seguridad de los juegos. ➤ Accesibilidad para los estudiantes ➤ Secuencia ordena. ➤ Emplea secuencia pedagógica.		

Nota : Elaboración propia

Tabla 2*Operacionalización de variables dependiente*

Variable	Dimensiones	Indicador	Escala de medición	Instrumento
Variable dependiente. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	Coordinación, equilibrio y percepción. Estructuración espacial-temporal. Esquema corporal y lateralidad.	Coordinación de pies y manos. Coordinación de todo el cuerpo. Equilibrio de un pie. Mantiene el equilibrio. Corre y se detiene. Salta y se detiene. Se ubica en el espacio. Asimila el tiempo Diferencia el espacio y el tiempo. Movimientos de imitación. Movimientos corporales según el contexto. Reconoce las partes gruesas. Movimientos de izquierda y derecha. Movimientos utilizando sus pies y manos. Gira alrededor de un objeto.	Logro destacado (4) Logro esperado (3) En proceso (2) Inicio (1)	Ficha de observación

Nota: elaboración propia



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1. A nivel internacional

Campaña (2020) plantea como objetivo encontrar las técnicas de juego más efectivas para mejorar las habilidades psicomotoras gruesas. La investigación se llevó a cabo con una muestra de 22 estudiantes de edades entre los 3 y los 4 años y se basó en un enfoque cualitativo. Los resultados de la muestra reflejan que el uso de estrategias lúdicas mejora y significativamente el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas, especialmente el equilibrio.

Aldana y Páez (2017) en el estudio que llevaron a cabo adoptó un enfoque cualitativo y se originó a partir de observaciones realizadas en las actividades llevadas a cabo en la Institución Educativa Soledad Román de Núñez, Sede Progreso y Libertad. Durante esta observación, se identificó un déficit en el desarrollo de las habilidades psicomotoras en la población de estudio. Este hallazgo generó una pregunta fundamental para la investigación: ¿Cómo se puede promover el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego? A raíz de esta pregunta, se procedió a revisar la literatura, que destacaba la importancia del juego en el desarrollo de la concentración, la creatividad y la personalidad. Las investigadoras respondieron a esta problemática



introduciendo diversas actividades, tales como la "técnica dactilopintura", "arma todo", y actividades físicas. Durante la implementación de estas actividades, se pudo observar resultados altamente significativos en el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas a través del juego.

Bajaña (2016) La investigación se centró en el análisis de los juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas en niños que asisten a la educación inicial. La razón detrás de esta investigación se relacionó con la falta de estímulos que los niños reciben para participar en juegos tradicionales. El estudio subrayó que el juego es una herramienta pedagógica crucial para el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los estudiantes, lo que, a su vez, influye en su proceso de aprendizaje. El investigador argumentó que, para fomentar el desarrollo adecuado de las habilidades psicomotoras gruesas en los estudiantes, los docentes deben estar capacitados en psicomotricidad y motivar a los alumnos a aplicar estas habilidades tanto en la escuela como en sus hogares. El estudio adoptó un enfoque que abordó aspectos filosóficos, teóricos, legales y pedagógicos, centrándose en las dos variables clave de la investigación. Como resultado de la investigación, se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales ejercen una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas. Basándose en esta conclusión, el investigador propuso una guía de juegos tradicionales destinada a que los docentes de educación inicial los integren en sus actividades pedagógicas.

En el estudio realizado por Escobar y Pérez (2015), se planteó evaluar el impacto de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años que asistían a la Unidad Educativa "Hispano América" en el Cantón Ambato. Para llevar a cabo la investigación, el



investigador creó una guía diseñada para estimular a través de estos juegos tradicionales infantiles de persecución, con el propósito de reforzar las habilidades psicomotoras gruesas en los estudiantes. El enfoque de este estudio se centró en los docentes del nivel inicial, con el objetivo de que pudieran incorporar esta estrategia en sus clases de psicomotricidad de manera cotidiana. Se resaltó la importancia crucial del juego como una herramienta necesaria para motivar a los estudiantes, lo cual, a su vez, podría tener un impacto directo en su desarrollo psicomotor y en su formación profesional. Los resultados de la investigación llevaron a la conclusión de que la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución fortaleció de manera efectiva el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.

2.1.2. A nivel Nacional.

Asto (2022) identificó un problema relacionado con las dificultades que enfrentaban los estudiantes al participar en actividades que implicaban saltar o correr, ya que tendían a caerse. Asimismo, se observó que tanto niños como niñas presentaban dificultades para reconocer el espacio, mostraban una coordinación deficiente entre las manos y los pies, y tenían problemas para mantener el equilibrio en ciertas actividades. Ante estos desafíos, el investigador estableció el objetivo de determinar si la introducción de juegos tradicionales podría mejorar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. La metodología adoptada por el investigador incluyó un enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño pre-experimental. La población de estudio consistió en 57 estudiantes de 3, 4 y 5 años, y la muestra se centró específicamente en 26 niños de 3 años. La técnica de recolección de datos empleada fue la observación, utilizando una guía de observación como instrumento. Los resultados obtenidos llevaron al investigador a la conclusión de que la implementación de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad



gruesa en estudiantes de 3 años, especialmente cuando se eligen juegos tradicionales atractivos.

Alavedra (2022) en su investigación, el autor identificó dificultades en las habilidades motoras de los estudiantes, quienes enfrentaban problemas al intentar reconocer su propio esquema corporal y experimentaban dificultades en la coordinación de sus movimientos. El objetivo principal de este estudio fue determinar si la introducción de juegos didácticos podría tener un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas en estudiantes de 4 años que asistían a la Institución Educativa N° 1542 "Capullitos de Amor" en el distrito de Chimbote durante el año 2020. La metodología seleccionada para esta investigación fue de naturaleza cuantitativa, con un enfoque explicativo y un diseño pre-experimental. La población objeto de estudio fueron los estudiantes del nivel inicial, y la muestra consistió en 10 estudiantes de 4 años. La técnica utilizada para recopilar datos fue la observación, y el instrumento empleado fue una lista de cotejo, también conocida como lista de corroboración. Según los resultados obtenidos, el investigador concluyó que la implementación de juegos didácticos efectivamente mejora y fortalece las habilidades psicomotoras gruesas.

Hilares y Chamorro (2021), en su investigación, centraron su objetivo principal en evaluar la eficacia de los juegos andinos como estrategia para mejorar las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes de 4 años que asistían a la Institución Educativa Inicial N° 642 en el distrito de Kosñipa. Para lograr este propósito, el investigador llevó a cabo ocho sesiones basadas en juegos andinos diseñados específicamente para fortalecer las habilidades de motricidad gruesa. Estas actividades se implementaron con el propósito de mejorar aspectos como el equilibrio, la orientación espacial-temporal y la



coordinación en los estudiantes. La metodología de la investigación fue clasificada como aplicada, y se utilizó un diseño cuasi-experimental que incluyó una prueba de evaluación previa y otra posterior a la intervención. El investigador aplicó un test denominado TEPSI a un grupo experimental compuesto por 12 estudiantes. Como conclusión de la investigación, se determinó que la implementación de juegos andinos como estrategia resultó en una mejora significativa en las habilidades de motricidad gruesa de los estudiantes.

Solórzano (2018) se propuso determinar la efectividad de un programa de juegos lúdicos diseñado para fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 3 años que asistían a la Institución Educativa N° 81015 "Carlos Uceda Meza". Tanto la población como la muestra del estudio estaban conformadas por 22 estudiantes, debido al número limitado de alumnos en la institución. Para recopilar datos, se administró un test de psicomotricidad. El análisis de los datos reveló que, en el pretest, se observó un nivel bajo de desarrollo de la psicomotricidad. Sin embargo, después de la implementación de los juegos lúdicos, se evidenció un aumento significativo en el nivel de desarrollo. En consecuencia, Solórzano concluyó que los juegos lúdicos son beneficiosos para el desarrollo de la psicomotricidad y recomendó su aplicación como estrategia en instituciones educativas, especialmente para niños y niñas de temprana edad.

2.1.3. A nivel Regional

Quispe (2020) realizó un estudio para evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas en niños de 5 años. El enfoque principal de la investigación fue determinar cómo actividades al aire libre y juegos ancestrales como el tejo y la soga contribuyen al ejercicio físico en esta etapa temprana de la vida. Adoptando un enfoque cuantitativo y



un diseño metodológico descriptivo explicativo, la investigación se centró en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo. La muestra incluyó 30 estudiantes de 5 años. Los resultados obtenidos indicaron una influencia positiva significativa de estos juegos en el desarrollo de habilidades motoras fundamentales como caminar, correr, saltar y la coordinación de movimientos, subrayando su valor en el fomento de capacidades motrices en niños pequeños.

2.2. BASES TEÓRICAS.

2.2.1. Definición del juego.

La palabra 'juego' deriva de la palabra inglesa 'game', que tiene su origen en la raíz indoeuropea 'ghem', que se relaciona con la idea de experimentar alegría y diversión. En el contexto del juego, se debe ofrecer la posibilidad de disfrutar y divertirse al mismo tiempo que se adquieren diversas habilidades (Castillo, 2017).

Desde el punto de vista de Meneses y Monge (2001) considera que el juego es una actividad pura, donde nace de manera automática en cada persona, no se relaciona con ningún interés externo, solamente es la necesidad momentánea, donde inicia en cada persona y luego se interrelaciona. El juego es un estímulo para que el sujeto sienta placer y satisfacción.

Como afirma Sales (2021) la definición de los juegos son todas aquellas actividades que se desarrollan con la finalidad recreativa o de pura diversión, los que realizan esta actividad puede ser con fines de trabajo, como es el deporte, o arte, también es utilizado como herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El juego se puede poner en ejecución depende de la situación del sujeto, de manera libre o conocido como en modo ocio, de distracción o



entretenimiento, cada juego que se realiza tiene una técnica y procedimiento, depende de la edad y contexto donde se ejecuta.

Jiménez (2009) sostiene que el juego es un derecho fundamental en el desarrollo de los seres humanos, como se puede observar en los primeros meses de vida de cada bebe que ya empieza a utilizar los movimientos de su cuerpo como centro de entretenimiento, el juego también puede ser un instrumento importante para introducir a los niños al entorno social, es importante para el desarrollo del juego que adultos y la escuela puedan guiar de manera adecuada para la práctica del juego.

Desde la posición de Sailema y Sailema (2018) considera al juego como Se refiere a un conjunto de actividades que involucran diálogo y discusión, con el propósito de compartir las experiencias, vivencias y conocimientos individuales, con el fin de fomentar la creatividad, la recreación y la imaginación, lo cual contribuye de manera significativa a la educación integral de la persona.

Luego de analizar diversas definiciones de distintos autores, podemos conceptualizar el juego como una actividad que implica el desarrollo y la interacción social, ya sea con varias personas o de manera individual. El juego conlleva la generación de alegría, aprendizaje y socialización, y puede proporcionar un placer interno a quienes participan en él. La naturaleza humana intrínseca muestra que las personas experimentan felicidad al participar en juegos, ya sea durante la infancia o en la edad adulta. Sin lugar a dudas, el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de cada individuo a lo largo de su vida.

2.2.2. El juego en la educación.

Brown (1987) declara que siempre que se escucha el juego en la educación generalmente piensan que el juego que se va a desarrollar solamente



es una fachada para impartir una lección de clase y que será muy aburrido, pero no es así, es algo que la mayoría de los alumnos desnaturaliza el concepto de juego en la educación, pero debemos tener en cuenta que hay juegos para reír, aprender y desarrollar habilidades. Pero hay algo que tienen en común, que no debe dejarse en el olvido, el juego es una risa compartida en todas sus dimensiones.

Teniendo en cuenta a Meneses y Monge (2001) considera que el juego es muy importante en la educación, los estudiantes cuando realizan actividades mediante el juego, se sienten libres y liberan la energía que tienen, también refuerza las relaciones interpersonales y los estudiantes encajan adecuadamente más en la sociedad.

El juego es el camino para una educación de calidad e integral, cuando el juego está en ejecución se necesita la interacción y un clima social adecuado. También con las habilidades sociales que se desarrolla mediante el juego, se fortalece las capacidades cognitivas y motoras.

Meneses y Monge (2001) afirma que es muy necesario desarrollar las actividades del juego en la etapa escolar, porque los estudiantes aprenden más cuando desarrollan la actividad del juego, por eso es necesario que el juego este como actividad primordial en el desarrollo de las clases.

Propone Whitebread *et al.* (2017) En su investigación del juego con relación a la neurociencia, que se enfocan en estudios realizados a lo largo de 30 años, el juego simple en mamíferos, específicamente en ratas y ratones. Esto incluye el juego físico, de riñas y brusco. También el juego con objetos, los estudios realizados dieron los resultados muy importantes que el desarrollo del cerebro, en las áreas específicas de la corteza frontal, se evidencia una mayor sinapsis al desarrollar las actividades mediante el juego.



2.2.3. Rol del docente en el desarrollo del juego.

De acuerdo con Meneses y Monge (2001) considera que los docentes deben cumplir un papel fundamental en el desarrollo del juego, deben de guiar, orientar, facilitar el espacio y tiempo necesario. El docente es el que incentiva al desarrollo de los juegos de acuerdo a la edad de los estudiantes y debe de cumplir las siguientes características:

- Conocer profundamente el juego antes de presentar a los estudiantes y tener preparado los materiales que se va utilizar y el espacio requerido por el juego.
- Motivación antes, durante y después del desarrollo del juego.
- Antes de la ejecución del juego el docente debe de explicar detalladamente el juego en el salón de clase, donde todos los estudiantes deben de prestar atención y luego de realizar la explicación, el docente debe aclarar las dudas y preguntas.
- Después de explicarles el juego, se les da un ejemplo con una cantidad pequeña de los estudiantes del cómo se desarrollará el juego.
- Antes de iniciar el juego también se les da el fundamento del juego y que habilidades podrán fortalecer al desarrollar la actividad.
- Si durante la ejecución el juego se está volviendo repetitivo debe de cambiar alguna variable o dar por concluido esto evitara que los alumnos se aburran y cansen.
- Para mantener el interés por el juego, los grupos deben de estar debidamente equilibrados, el habilidades y fuerza.

2.2.4. Origen y definición de los juegos interculturales.

A lo largo de la historia junto a la humanidad ha ido evolucionando el juego, desde los inicios de la historia, por ese motivo el juego es considerado y



relacionado con la cultura de cada civilización, esta actividad en la sociedad abarco en todos los niveles, niños, adultos, plebeyos, nobles y reyes etc. Se evidencia en civilizaciones como la egipcia, roma donde el juego era practicado desde temprana edad por los niños y niñas, sin límites algunos, gracias al juego intercultural se pude socializar entre distintos tipos de sociedades, familias, etc. (Gómez, 2014)

Según Segura (2004), en el contexto peruano, caracterizado por su rica diversidad cultural y biológica, emergen numerosos juegos interculturales que tienen sus raíces en estas culturas. Es esencial no descuidar esta herencia, ya que estos juegos están profundamente arraigados en la historia del país, siendo transmitidos de una generación a otra y estando íntimamente relacionados con la cultura. Algunos de estos juegos han caído en el olvido, mientras que otros se han adaptado a la sociedad actual. En Perú, muchos de estos juegos tienen sus orígenes en tiempos prehispánicos.

Los juegos interculturales son una parte integral de nuestra herencia cultural y representan una manifestación de nuestra identidad cultural. Descuidar o abandonar estos juegos equivale a perder parte de nuestra propia identidad cultural. Por lo tanto, es imperativo preservar y promover activamente la práctica de estos juegos en las escuelas de manera natural y regular (Segura, 2004).

2.2.5. Importancia y beneficios de los juegos interculturales.

Jiménez (2009) menciona porque es importante enseñar los juegos interculturales y como le beneficia a cada estudiante, son los siguientes:

- Los juegos interculturales su puede utilizar para el conocimiento de la cultura local, regional y hasta nacional.
- Fortalece las relaciones entre los alumnos, socialización y comunicación entre ellos.



- Tiene una característica motivadora, extrínseca e intrínseca, y eso puede tener activo a los estudiantes para que participen en actividades que se llevan en el entorno escolar.
- Fortalece significativamente la autoestima.
- Algo muy importante es que los estudiantes que desarrollan esta actividad incrementa sus capacidades en la psicomotricidad gruesa.

Desde la posición de Sailema y Sailema (2018) sostiene que los juegos interculturales más antiguos, era un método o estrategia de enseñanza, en la civilización primitiva los adultos mayores enseñaban de manera empírica a los niños y niñas a cultivar, cazar y una variedad de actividades que se transmitían de generación en generación mediante el juego.

Navarro *et al.* (2015) citado por (Sailema y Sailema, 2018) los juegos populares, tradicionales o interculturales, manifiestan la historia e identidad cultural de forma recreativa, activa, imaginaria y alegre, mejora y fortalece el clima social de un conjunto de personas, donde los principales objetivos de los juegos en las dimensiones mencionadas son, la amistad, compañerismo y el entusiasmo. Todo esto es desde una visión de un enfoque intercultural.

Los juegos interculturales en el proceso de enseñanza - aprendizaje es fundamental, por la necesidad de que mediante el juego se logre varios objetivos como es:

- Interrelacionar distintas culturas de las familias de los estudiantes, con esto los estudiantes pueden revalorar los distintos tipos de culturas que hay y se manifiestan mediante el juego.
- También los juegos interculturales no solamente benefician a la cultura, también a la psicomotricidad gruesa, porque el estudiante al momento de desarrollar los juegos interculturales hace uso de sus habilidades



motrices y así de esta manera pueden fortalecer su psicomotricidad gruesa.

2.2.6. Tipos de juegos interculturales.

2.2.6.1. Carrera de sacos.

Es uno de los juegos más practicados por nuestros ancestros, este juego tiene inicios en el siglo XVII, donde los hortelanos realizaban carreras de sacos después de su almuerzo (Esteban, 2020).

COMO SE JUEGA LA CARRERA DE SACOS.

- Mientras la cantidad de los niños sea más numerosa, se divierten más.
- Al inicio se debe de colocar a todos los niños participantes en una línea recta, con la cuenta regresiva de; 3, 2, 1, se da el inicio a la carrera, teniendo en cuenta que salten los niños con los dos pies juntos.
- Los niños deben de meter sus dos pies al saco.
- Para el inicio del juego los niños deben de sostener el saco con sus manos, los niños deben de mantener el equilibrio para evitar que se caigan.
- Los participantes deben de mantener durante toda la carrera las dos piernas juntas hasta finalizar.
- El ganador es quien llega primero a la meta.
- Los niños deben de jugar en una superficie segura, sin obstáculos en el camino, porque en este juego las caídas son inevitables.

REGLAS DEL JUEGO.

- Edad recomendada desde los 4 años.
- ¿Dónde se juega? En el jardín, el campo, la playa.



- ¿Cuántos pueden participar? Más de dos porque es una competencia de quien llega primero a la meta, manteniendo el equilibrio.
- Los participantes deben ser homogéneas.
- Materiales que se necesita para el juego. Bolsa, sacos de productos de 50 kilos, de arroz o azúcar, o sacos que lleguen hasta la cintura del niño.

BENEFICIOS DEL JUEGO CARRERA DE SACOS.

- Es un juego que hace que los estudiantes se sientan alegres.
- Estimula la agilidad y habilidad en los estudiantes.
- Fortalece la resistencia y velocidad.
- Enseña a los niños a esforzarse y tener una mentalidad competitiva.
- Refuerza las relaciones sociales.
- Favorece significativamente a la pérdida de peso.
- Estimula el equilibrio en los estudiantes.
- Fomenta la práctica de actividades físicas.

2.2.6.2. Kiwi

El juego de tumba latas, también conocido como Kiwi en algunas regiones, es un juego tradicional y recreativo en el cual los participantes lanzan una pelota u otro objeto con el objetivo 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 turnan para lanzar desde una distancia establecida, intentando derribar la mayor cantidad de latas posible con el menor número de lanzamientos. El juego fomenta la precisión, coordinación y, a menudo, implica reglas específicas para la puntuación y la reposición de las latas. Es una actividad recreativa que se disfruta en entornos tanto casuales como competitivos



2.2.6.3. La sogá.

Conocido también como salto a la sogá, en la antigüedad solo lo practicaban las niñas, pero en nuestra era ya el juego es inclusivo e intercultural donde todos los pueden practicar sin ningún tipo de filtro (Hilares y Chamorro, 2021).

PROCESO DEL JUEGO DE LA SOGA.

- Al inicio se necesita 2 niños o niñas, para que cada uno sostenga de cada lado, para hacer dar vueltas la sogá.
- Mientras se está ejecutando el juego se canta una canción con relación al juego, donde uno de los más conocidos es; “niña chascosa péinate date una vuelta y sal” o “manzanita roja del Perú dime cuántos años tienes tu ...” las canciones son depende del nivel al principio debe ser fácil y así incrementar la dificultad poco a poco, uno de los que están haciendo dar vueltas la sogá debe de cantar o en este caso el docente.

REGLAS DEL JUEGO DE LA SOGA.

- La edad es a partir de los 5 años.
- Lugar del juego debe ser en el exterior, campo, patio, parques, etc.
- La cantidad es mayor de 3 participantes.
- Materiales una sogá.
- El ganador es el que llegue a realizar todas las canciones, puede ser como mínimo 4 canciones para crear un ambiente competitivo.

BENEFICIOS DEL JUEGO DE LA SOGA.

- Ayuda a mejorar y fortalecer el equilibrio y coordinación.
- Fortaleces los huesos y músculos de los que realizan la actividad de la sogá.



- Los estudiantes se divierten, socializan.
- “saltar a la soga ayuda al desarrollo de los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro, lo que fomenta la conciencia espacial, mejora las habilidades de lectura, aumenta la memoria y te hace estar más mentalmente alerta.”

2.2.6.4. El tejo.

Es un juego conocido en las zonas andinas de nuestro Perú, donde los niños desarrollan habilidades competitivas (Quispe, 2020).

PROCEDIMIENTO DEL JUEGO EL TEJO.

- Se puede jugar en lugares, patio de cemento, o lugares donde se puede dibujar el circuito.
- Los participantes pueden ser de dos en adelante, pero a mayores participantes se hace más divertido y competitivo el juego.
- Para saber quién es el primero en iniciar, puede ser según al criterio de los participantes, sorteo o el quien lanza su objeto, el quien esté más cerca al número mayor y si el que pasa de la raya es anulado y queda al último.
- Se dibuja el tejo con numeración de uno a diez, la regla es que el objeto que lancen debe estar en dentro del cuadro del número indicado y así sucesivamente suben desde el primer número hasta el último el que llegue al número mayor es el ganador.

BENEFICIOS.

- Los participantes logran tener puntería.
- Logran tener una coordinación óculo – manual.



2.2.6.5. El zorro y las ovejas.

En un contexto educativo al aire libre, se transforma en una dinámica actividad grupal que fomenta el ejercicio físico, el trabajo en equipo y el pensamiento estratégico. En esta versión lúdica, los niños se dividen en dos grupos: uno representa al zorro (generalmente un solo niño) y el otro a las ovejas. El juego se desarrolla en un área delimitada, como un patio o campo, donde las ovejas intentan cruzar de un extremo a otro sin ser atrapadas por el zorro. El zorro tiene como objetivo "capturar" a las ovejas tocándolas, mientras que las ovejas buscan llegar al otro lado de manera segura, empleando estrategias para evadir o distraer al zorro. Este juego no solo promueve la actividad física mediante la carrera y el movimiento, sino que también enseña a los niños la importancia del trabajo en equipo, la estrategia, la toma de decisiones rápida y las habilidades sociales, todo en un ambiente de diversión y juego limpio (Quispe, 2020).

2.2.7. La interculturalidad en la educación.

El contexto más importante para desarrollar la interculturalidad es el sistema educativo, porque en las escuelas se inicia la formación humana. Incluir la interculturalidad en el sistema educativo es fundamental, porque se les enseña desde una visión inclusiva donde las distintas culturas son iguales y tienen las mismas oportunidades en la sociedad actual. La perspectiva que debe lograr en las personas el sistema educativo es que las distintas culturas que tenemos deben de tener el derecho a desarrollarse y a contribuir a la sociedad y construcción del país desde sus posibilidades sin ningún tipo de exclusión, más bien apoyando a las diversas culturas que tenemos en nuestro territorio y fortaleciendo la interculturalidad que es la relación, valoración, respeto e igualdad entre todos (Walsh, 2005).



2.2.8. Definición del desarrollo de la psicomotricidad.

Según la definición del Diccionario Francés de Medicina y Biología (1970), la psicomotricidad se refiere a un conjunto de funciones motoras que se integran en la actividad mental y se adaptan a las demandas de la vida social y relacional.

Para definir la psicomotricidad se puede desdoblar la palabra en, Psico y motricidad. Por esta última se puede entender en la ejecución de movimientos, sobre la definición de Psico se entiende que está conectada con los mecanismos del sistema nervioso, entonces, la definición de la psicomotricidad es el movimiento, cognitivo y emocional que engloba una persona con relación a los factores sociales.

2.2.9. Psicomotricidad educativa.

Con base en Mendaras (2008) postula que le da a la psicomotricidad educativa es una forma de entender la educación, que tiene como base la pedagogía activa y psicología evolutiva, donde la finalidad es de alcanzar la globalidad en los estudiantes desarrollando el equilibrio motor, afectivo y mental. Con todas estas finalidades también se busca una socialización activa en la sociedad.

La educación con relación a la psicomotricidad es el principio del proceso de una educación en estudiantes de la primera infancia, donde podrá explorar sus movimientos de manera coordinada en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, donde da inicio a la actividad física de su cuerpo, donde además desarrolla distintas habilidades, sociales, cognitivas, emocionales y motor. Generalmente estas habilidades en las instituciones educativas se desarrollan a través del juego (Esteban, 2020).

2.2.10. Etapas de la psicomotricidad gruesa.

De acuerdo con Quispe (2020) las etapas de la psicomotricidad gruesa son los siguientes:

- De 3 a 6 meses: esta es la etapa donde ya el niño hace movimientos de giro con su cuerpo.
- De 6 a 9 meses: ya puede sentarse sin ayuda de un apoyo, es también el inicio del gateo.
- De 9 a 12 meses: para desplazarse ya utiliza el gateo y empieza a trepar.
- De 12 a 18 meses: Es donde los niños y niñas ya dan con sus primeros pasos, también comienzan a agacharse.
- De 18 a 24 meses: A esta edad ya pueden bajar escaleras, pero con ayuda o un apoyo, también inician a lanzar objetos.
- De 2 a 3 años: En esta edad el niño o niña ya corre y también puede esquivar obstáculos. También a esta edad empiezan a saltar y caer con los dos pies firmes.
- De 3 a 4 años: A esta edad inicia con el fortalecimiento del equilibrio, es capaz de balancearse con un solo pie.
- De 4 a 5 años: Ya tiene un equilibrio estable a esta edad y es capaz de dar vueltas sobre sí y también desplazarse con un solo pie.
- 5 años a más: El equilibrio entra en una etapa de madures y ya tiene el dominio completo de sus habilidades motoras.

2.2.11. Aspectos de la psicomotricidad.

Desde el punto de vista Quispe (2020) sostiene que el termino de psicomotricidad tiene dos acepciones básicas. Que son la interrelación entre funciones neuromotrices y la psíquica. Y para otros es el estudio global del desarrollo humano, que inicia en el descubrimiento del movimiento y gesto, así

sucesivamente se van desarrollando todos los aspectos del cuerpo, normalmente esto es en el proceso de educación de cada individuo.

2.2.12. Coordinación.

Teniendo en cuenta a Bernaldo (2012) enfatiza que la coordinación en aspectos generales consiste en poner en acción los movimientos de manera recíproca con diversas partes del cuerpo, los siguientes aspectos son una parte de poner en práctica la coordinación.

- **Arrastre y volteos.**

Es el movimiento que se produce en los niños de una temprana edad para desplazarse con piernas y brazos, en el que están en permanente contacto con el suelo, donde inician en la coordinación entre las partes de su cuerpo, de igual manera también se ejecuta los giros en el piso y hasta se puede lograr un giro totalmente completo de manera coordinada.

- **Gateo y cuadrúpeda.**

El termino cuadro pedía se define como el movimiento que se realiza de manera coordinada para el desplazamiento sobre el suelo con las manos y los pies. Y el gateo es con el apoyo de las manos, pies y que se realiza en torno a la rodilla (Bernaldo, 2012).

- **Marcha.**

La marcha es muy característico de la coordinación, porque es la acción progresiva de los pies en contacto con una superficie plana, la marcha se puede observar en los desfiles donde tienen una coordinación de los pies y los brazos muy disciplinada (Bernaldo, 2012).

- **Salto.**

La habilidad motriz descrita como el cuerpo suspendido en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cayendo sobre uno o ambos pies fue definida por Berruezo en (2002), según lo citado por Bernaldo en (2012).

- **Carrera.**

La habilidad motriz que se describe como una extensión natural de la habilidad fundamental de caminar, con la distinción de que involucra una fase en la cual el cuerpo se proyecta en el espacio sin estar apoyado en ninguna de las dos piernas fue definida por Berruezo en (2002), según lo citado por Bernaldo en (2012).

2.2.13. Equilibrio.

Bernaldo (2012) sostiene que el equilibrio es un estado especial en el que alguien puede hacer algo o moverse, permanecer inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, ya sea aprovechando la gravedad o resistiéndola. La psicomotricidad tiene tres tipos de equilibrio.

- **Equilibrio dinámico espontaneo**

Este tipo de equilibrio se trabaja con la coordinación, con las actividades específicas como, la marcha, salto y la carrera. Por ejemplo, algunas de las actividades relacionadas a este tipo de equilibrio son, las carreras de puntillas o con los talones, en casos para que las actividades sean más complejas se realiza con los ojos cerrados y con la edad de los participantes que superen los 12 años (Bernaldo, 2012).

- **Equilibrio en el suelo.**

A la edad de 4 años en adelante, este tipo de equilibrio se va consolidando en los niños, para fortalecer el equilibrio en el suelo, se puede realizar actividades como, realizar una carrera con un solo pie, en una distancia corta (Bernaldo, 2012).

- **Equilibrio elevado.**

Se caracteriza porque las actividades que se hace en este tipo de equilibrio son generalmente sobre una superficie, puede ser una vereda, donde los participantes puedan desfilarse o caminar (Bernaldo, 2012).

2.2.14. Percepción.

Quispe (2020) declara que es la acción de como los niños y niñas utilizan sus sentidos para entender y recopilar la información que reciben de su entorno. Los niños de temprana edad usan su percepción para las interacciones, para explorar y con eso dan sentido a sus experiencias. Los estudiantes antes de iniciar su etapa escolar confían en la información perceptual, con eso desarrollan una mayor conciencia de sus cuerpos en un determinado espacio – temporal. Con eso pueden desplazarse de manera segura y realizar las tareas con efectividad, pueden ser como dar un toque con la pelota a su compañero.

Los estudiantes en la etapa inicial de su formación, inician con el desafío de tener un control total de sus cuerpos. Esto contribuye directamente en la mejora de su confianza y así ellos se pueden adaptar fácilmente en participar en algún tipo de juego social.

2.2.15. Estructuración espacio - temporal.

Según Piaget (1959), el desarrollo de la percepción espacial y temporal en niños es crucial, y se fundamenta en la asimilación de la percepción corporal como un eje referencial primordial. Este entendimiento del cuerpo propio en el espacio permite a los niños situar adecuadamente otros objetos y personas en su entorno. Una vez establecida esta orientación básica, es esencial exponer a los niños a experiencias que fomenten la "representación descentralizada", permitiéndoles comprender perspectivas ajenas a la suya.

Mendiara (2008) sostiene que las actividades físicas se desarrollan siempre dentro de un contexto espaciotemporal específico. Para lograr una integración efectiva del espacio y el tiempo, es primordial que los niños primero exploren el espacio físico y desarrollen una comprensión del tiempo. Estos dos elementos, que se experimentan a través del cuerpo, son fundamentales para el inicio del desarrollo de habilidades motrices. La interacción corporal con el entorno no solo facilita la comprensión espacial y temporal, sino que también es esencial para la adquisición de habilidades motoras básicas.

Para el desarrollo y estructuración del espacio se considera lo siguiente:

- Orientación del niño en el espacio.
- Apreciación de trayectorias.
- Una relación directa entre el espacio – tiempo.
- Apreciación de distancias.

Para el desarrollo y estructuración temporal se considera lo siguiente:

- Determinar la regularidad del "tempo" personal del alumno.
- Interiorización de cadencias.

- Apreciación de diferentes velocidades.

Importancia de la estructuración del espacio – tiempo.

En la opinión de Mendaras (2008) considera que pueden ser muy importantes en actividades de los niños y niñas en su vida cotidiana, como en estas situaciones:

- Cuando pasean en bicicleta o cuando están conduciendo algún vehículo, calculan la distancia determinada, evitan obstáculos, adaptan la velocidad al contexto el cual se están dirigiendo.
- Perciben y predicen las futuras posiciones de personas u objetos que están en movimiento.
- Esquivan y perciben los obstáculos inesperados en el espacio.

2.2.16. Esquema corporal y lateralidad.

La conceptualización del esquema corporal, según Semino-Yarlequé (2016), se refiere al conocimiento inmediato y continuo que poseemos de nuestro propio cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento. Este conocimiento abarca la relación con las distintas partes del cuerpo y, especialmente, con el espacio y los objetos que nos rodean.

Desde la posición de Bernaldo (2012) argumenta con respecto a lateralidad, que es una tendencia, en poner en ejecución actividades donde se utilizan un lado en específico del cuerpo, pueden ser, ojo, pies o manos, donde se prioriza las acciones Unilateralidad. La lateralidad está en una parte genéticamente determinada, donde a medida que van creciendo en la edad temprana se puede evidenciar en los niños una preferencia en el predominio de la mano para escribir, del pie para patear o entre otras. También se puede



observar en algunos niños que tienen una lateralidad cruzada, donde pueden escribir con la mano derecha y para patear utilizan el pie izquierdo.

2.2.17. Importancia del desarrollo de la psicomotricidad.

La psicomotricidad gruesa abarca una gran parte de en las actividades diarias, como por ejemplo cuando corremos, caminamos, manejamos bicicleta, saltar, etc. En todas esas acciones mencionadas se integra un conjunto de habilidades, que está guiada desde nuestro sistema nervioso, todo eso es lo que llamamos psicomotricidad gruesa. La capacidad de tener nuestro cuerpo coordinado los movimientos, flexibilidad, resistencia, velocidad y fuerza. Es muy importante desarrollar la psicomotricidad gruesa, eso nos ayudara a evitar muchas de las tendencias que hay en la actualidad, una de ellas el sedentarismo, obesidad, adicción, todo eso conlleva a que las personas estén más alejadas del desarrollo de sí mismo y de la sociedad.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Aprendizaje.

Es la acción o adquisición de conocimientos de algo por medio del estudio, habilidades, valores, destrezas y actitudes. Con relación al estudio que se realizara el aprendizaje está vinculado con la adquisición de habilidades o destrezas para desarrollar la psicomotricidad gruesa.

2.3.2. Educación.

Es el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto se desarrolla a lo largo de la existencia del ser humano, donde la finalidad es una formación integral de las personas, donde se potencializa sus habilidades de cada uno, encajando de manera adecuada en la sociedad y contribuyendo.



2.3.3. Enseñanza.

Es la transmisión de conocimientos, habilidades, ideas o experiencias vividas, esto contribuye al desarrollo de las personas receptoras de manera óptima.

2.3.4. Globalización.

Es el proceso general del desarrollo, donde están involucrados todos los países a nivel mundial, donde la tecnología puede ser el centro de relación en estas, donde se pueden traspasar ideas, hábitos, productos con el fin de la internalización.

2.3.5. Interculturalidad.

Es la interacción de distintas culturas, con respeto, igualdad y con un desarrollo sostenible para la sociedad actual, revalorizando las distintas culturas que prevalecen en la actualidad y no dejar en el olvido, porque es nuestra identidad nacional y cultural ancestral.

2.3.6. Juego.

Son las acciones entre personas, donde se relacionan de forma divertida, donde los participantes se sienten felices, satisfechos y desarrollan distintas emociones con la finalidad de socializar y aprender a través del juego.

2.3.7. Psicomotricidad gruesa.

Es la ejecución de una persona para realizar movimientos, con equilibrio y coordinación, en un determinado espacio – tiempo, esas actividades son muy beneficiosos para el desarrollo integral de los niños en su forma física y emocional.



2.3.8. Sedentarismo.

Es la formación estable en un solo lugar de personas, eso les puede causar distintos problemas de salud físico y mental.

2.3.9. Tendencias.

Es la inclinación o adquisición de los hábitos de un grupo de personas que influyen de manera buena o mala en las personas.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se empleó un diseño: **pre-experimental**

Según la afirmación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), las investigaciones pre experimentales se distinguen por comenzar con una evaluación inicial antes de aplicar la variable independiente o el estímulo. Después de esta etapa, se efectúa una evaluación posterior para determinar si el estímulo tuvo algún impacto. Un aspecto distintivo de este diseño de investigación es que involucra únicamente un grupo de estudio.

Formula del diseño:

GE: O1 _____ X _____ O2

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Prueba inicial

X: Estimulo (juegos interculturales)

O2: Prueba posterior

3.2. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.

El enfoque de investigación elegido es cuantitativo, lo que implica que se utiliza la recopilación de datos para confirmar hipótesis a través de mediciones numéricas y análisis estadísticos. El propósito de este enfoque es detectar tendencias de comportamiento y evaluar teorías, como se describe en Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

De igual forma, se utilizó el enfoque analítico-sintético, como lo describe Bernal (2010). Este método implica el estudio de los fenómenos comenzando por descomponer el objeto de estudio en sus componentes individuales para analizarlos por separado. Luego, se vuelven a integrar estas partes para examinar el conjunto de manera completa y holística.

Además, se empleó el método específico hipotético-deductivo, el cual implica un proceso que se inicia con afirmaciones en forma de hipótesis y se esfuerza por confirmar o refutar estas hipótesis a través de la deducción de conclusiones que deben ser confrontadas con la evidencia empírica, tal como lo describe (Bernal, 2010).

3.3. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.

Según Ñaupas et al. (2018), el propósito de este estudio se clasifica como aplicado, lo que implica la aplicación de conocimientos teóricos a situaciones específicas. La meta principal es obtener información que permita la toma de decisiones, la acción, la construcción o modificación de aspectos particulares. El enfoque central de la investigación reside en la aplicación inmediata de estos conocimientos en un contexto concreto.

En el contexto de esta indagación, se llevará a cabo un estudio centrado en la implementación de juegos interculturales con el fin de evaluar su impacto en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años. En este marco, se ejecutarán sesiones de aprendizaje basadas en juegos interculturales específicos, los cuales se detallan en la tabla 3 proporcionada a continuación.

Tabla 3*Cronograma de aplicación de los juegos interculturales*

Actividad	Fecha.
Sesión de aprendizaje 1: Aprendiendo a saltar y jugar: Carrera de sacos divertida	24 de abril
Sesión de aprendizaje 2: Saltando hacia la diversión y el aprendizaje	26 de abril
Sesión de aprendizaje 3: Trabajando en equipo y aprendiendo	28 de abril
Sesión de aprendizaje 4: Aprendiendo estrategias a través del juego: el zorro y las ovejas	3 de mayo

Nota: Elaboración propia

3.4. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación en cuestión se caracteriza por ser de naturaleza explicativa. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este enfoque va más allá de simplemente describir conceptos o fenómenos, así como de establecer relaciones entre conceptos. Su objetivo principal es indagar en las causas que subyacen a eventos o fenómenos, ya sean de carácter físico o social. Como su nombre sugiere, se centra en proporcionar una explicación sobre por qué se produce un fenómeno y en qué circunstancias se manifiesta, o bien, por qué se relacionan dos o más variables.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. La población.

La población es un conjunto de personas infinitas o finitas, donde tienen algo en común (Arias, 2020). Se representa con una N ; para la investigación se tiene una población finita, porque de acuerdo a lista de matriculados se conoce cuantos alumnos conforman el total de la población.

Estuvo conformada por los estudiantes y docentes del nivel Inicial de la Institución Educativa N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Tabla 4

Población de la investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL.	
Grado: 3 años. verde.	8 estudiantes
Grado 4 años. azul.	17 estudiantes
Grado 5 años. amarillo.	16 estudiantes
Total de la población.	41 Estudiantes

Nota: matriculados en el año académico 2023.

3.5.2. Muestra.

La muestra es un subconjunto de la población que se selecciona para ser estudiado o analizado. En otras palabras, la muestra es un grupo de individuos, objetos, eventos o unidades que se han elegido de la población con el fin de hacer inferencias sobre la población completa.

Muestreo

La elección de la muestra en este estudio se adhiere a un enfoque no probabilístico, ya que no se empleó ningún método estadístico para la selección. En lugar de eso, se adoptó un enfoque no probabilístico intencional, donde el investigador eligió a los participantes según su propio criterio, sin seguir ninguna regla matemática o estadística específica (Carrasco, 2008). Los detalles relativos a la muestra de estudio se presentan en la tabla que se proporciona a continuación.

Tabla 5

Muestra de la investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997 TEPRO ESCURI, SAN MIGUEL.	
Grado 5 años. amarillo.	16 Estudiantes

Nota: Matriculados en el año académico 2023.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

3.6.1. Técnica.

Se utilizó la siguiente técnica para recopilar la información.

Técnica de observación.

Según Arias (2020), la observación participante en el contexto educativo implica que el docente la emplea con el fin de realizar una evaluación valorativa de las competencias que el estudiante ha desarrollado y demostrado durante su proceso de aprendizaje. Esta evaluación se basa en la descripción detallada de lo que se ha observado.

3.6.2. Instrumento:

Cumplen funciones fundamentales en el proceso de recopilación de datos en la investigación y se aplican conforme a su naturaleza y características específicas.

Ficha de observación.

Arias (2020) pone de relieve que la ficha de observación se emplea cuando el investigador tiene la intención de medir, analizar o evaluar un objetivo particular o una variable específica. En otras palabras, su finalidad es obtener información acerca de esta variable en particular. También menciona que se utiliza como una guía de verificación, que implica la formulación de una serie de indicadores que el docente debe confirmar mediante la observación, indicando si son evidentes o no. Este tipo de ficha permite la evaluación de tareas, actividades, procesos, competencias o comportamientos.

Este instrumento posibilitó el registro sistemático para determinar si se satisfacen o no los indicadores de la investigación.

3.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

3.7.1. Validación.

Desde el punto de vista de Corbetta (2007) menciona con respeto a la validez de los instrumentos, donde afirma que registra lo que efectivamente se quiere registrar, es para lo que está desarrollado.

Carrasco (2008) argumenta que la cualidad fundamental de los instrumentos de investigación radica en su capacidad para medir de manera objetiva, precisa, veraz y auténtica la variable que se pretende evaluar. En otras palabras, este atributo implica que el instrumento mide de manera precisa y adecuada aquello que se busca medir.

La validación de los instrumentos, que abarca la ficha de observación y el material experimental, se llevó a cabo mediante un proceso de validación basado en el juicio de expertos. Este procedimiento se fundamentó en diversos criterios, tales como la coherencia, claridad, objetividad y metodología. La evaluación de estos criterios se efectuó empleando la prueba de coeficiente de validez de coincidencia (CVC), desarrollada por Hernández-Nieto (2002). La validación de dichos criterios se realizó a través de la evaluación de tres expertos, lo cual potenció la efectividad en la recopilación de datos. La interpretación de los resultados de la validación se llevará a cabo conforme al baremo establecido con este propósito.

Tabla 6

Validación por juicio de expertos mediante el CVC

Experto	Escala	Interpretación	Instrumento
Dra. Karen Z. Ortega Gallegos	0,91	Validez y concordancia excelente	Ficha de observación
M. Sc. Lizbeth Patricia Cayro Jilapa	0,95	Validez y concordancia excelente	Ficha de observación
Dra. Nilda Rosas Rojas	0,99	Validez y concordancia excelente	Ficha de observación

Nota: resultados de la validez de instrumento mediante juicio de expertos.

3.7.2. Confiabilidad.

La fiabilidad consiste en el grado de que los instrumentos tengan resultados precisos y coherentes en diferentes aplicaciones de la muestra. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

Desde la perspectiva de Corbetta (2007) sostiene que la fiabilidad consiste en producir el mismo resultado en pruebas repetidas del mismo

instrumento. De esta manera es fundamental que la confiabilidad de los instrumentos esté en una valoración alta.

La confiabilidad de la investigación se realizó mediante la prueba estadística de coeficiente Alfa de Cronbach.

Tabla 7

Confiabilidad del instrumento desarrollo de la psicomotricidad gruesa

<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>Nº elementos</i>
<i>0,856</i>	<i>14</i>

Nota: obtenido mediante la prueba piloto con una muestra con características similares a la muestra de estudio

El valor del coeficiente de Alfa de Cronbach obtenido es 0,856, lo cual indica una buena consistencia interna en el instrumento. En general, los valores de Alfa de Cronbach suelen estar en un rango de 0 a 1, donde un valor más cercano a 1 sugiere una mayor consistencia interna y, por lo tanto, una mayor confiabilidad del instrumento.

Para llegar a este resultado, se llevó a cabo una prueba piloto utilizando una muestra de participantes que tenían características similares a la muestra de estudio principal. Durante esta prueba, se administró el instrumento y se recopilaron datos. Luego, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna de las respuestas dadas por los participantes en el instrumento. El valor obtenido, en este caso 0,856, indica que las respuestas dadas por los participantes en el instrumento tienen una consistencia interna bastante alta, lo que sugiere que el instrumento es confiable para medir el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la población de interés.

3.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

El proceso de análisis de datos implicó la obtención, recopilación, estructuración y exposición de la información. Este procedimiento implicó examinar y dar significado a los datos, lo que a su vez permitió llegar a las conclusiones de la investigación en cuatro etapas clave:

- Inicialmente, se recopiló información a través de los instrumentos de investigación.
- Luego, se organizó la información recopilada de manera sistemática.
- A continuación, se presentaron los datos de forma clara y comprensible.
- Finalmente, se procedió a analizar e interpretar los resultados de la investigación.

3.9. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.

Prueba de Wilcoxon

Bautista-Díaz et al. (2020) mencionan que la prueba de Wilcoxon se emplea para contrastar muestras relacionadas, es decir, un grupo antes y después de cierto tratamiento. Esta prueba se utiliza comúnmente cuando los datos no siguen una distribución normal, permitiendo la comparación de las medianas y la evaluación de posibles diferencias entre ellas.

Formula:

$$W = \min(W+, W-)$$

$W+$ = suma de los rangos con signo positivo

$W-$ = suma de los rangos con signo negativo

Coeficiente de determinación R^2

El R^2 es un indicador que oscila entre 0 y 1. Un valor de 0 indica que el modelo no proporciona ninguna explicación para la variabilidad de la variable dependiente, mientras que un valor de 1 señala que el modelo explica completamente dicha variabilidad. En términos simples, el R^2 representa la fracción de la variabilidad total de la variable dependiente que el modelo de regresión logra capturar.

Un valor alto de R^2 sugiere que el modelo de regresión se ajusta bien a los datos, mientras que un valor bajo indica que el modelo no se ajusta adecuadamente. Sin embargo, es importante tener en cuenta que R^2 no indica la validez del modelo ni la causalidad entre las variables, solo mide la calidad del ajuste.

Baremos del Coeficiente de determinación R^2

Valor de R^2	Interpretación
0,7 - 1,0	Positivo grande
0,3 - 0,6	Positivo moderado
-0,7 - -0,3	Negativo moderado
-1,0 - -0,7	Negativo grande

Nota: Obtenido de García, M. (2023). Interpretación del coeficiente de determinación R^2 .



CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS.

Evaluación descriptiva de las dimensiones antes de llevar a cabo la intervención.

Tabla 8

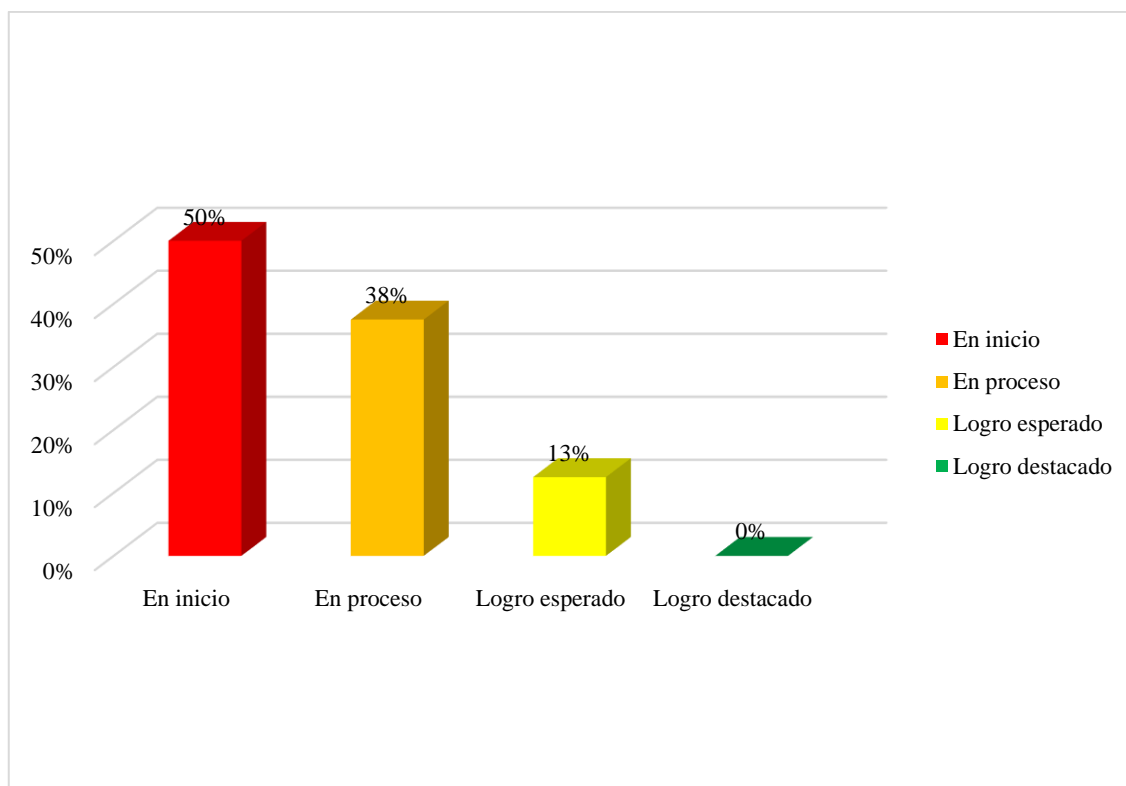
Dimensión 1 antes: Coordinación equilibrio y percepción

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	5	9	12	86%
En proceso	10	14	0	0%
Logro esperado	15	19	4	14%
Logro destacado	20	20	0	0%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 1

Dimensión 1 antes: Coordinación equilibrio y percepción



Nota: Obtenido de la aplicación del instrumento por dimensiones.

Análisis e interpretación.

Antes de la intervención con juegos interculturales, la Tabla 9 y la Figura 1 revelan que la dimensión 1 (coordinación, equilibrio y percepción) mayoritariamente se sitúa en un nivel inicial, con un 50% de participantes en este nivel. Además, el 38% se encuentra en un nivel de logro en proceso, y solo el 13% ha alcanzado el nivel de logro esperado. Este patrón puede atribuirse a dificultades individuales, como mantener el equilibrio y seguir las indicaciones del docente relacionadas con correr y detenerse adecuadamente. Estos resultados resaltan la necesidad de intervenciones específicas para mejorar la coordinación, equilibrio y percepción. En este contexto, la implementación de juegos interculturales se presenta como una oportunidad prometedora para abordar estas dificultades y fomentar un mayor desarrollo en estas habilidades fundamentales.

Tabla 9

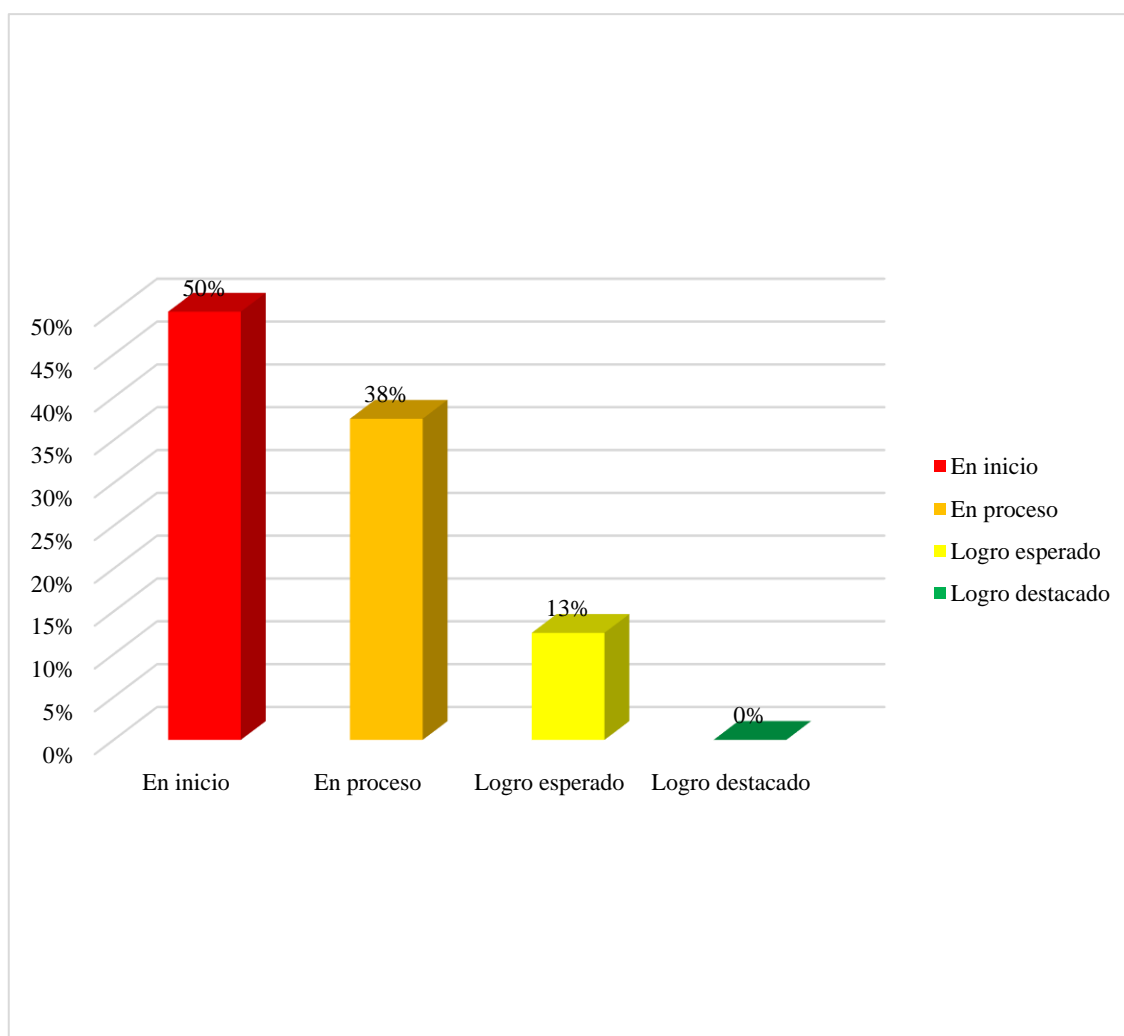
Dimensión 2 antes: Estructuración espacio - temporal

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	3	5	8	50%
En proceso	6	8	6	38%
Logro esperado	9	11	2	13%
Logro destacado	12	12	0	0%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 2

Dimensión 2 antes: Estructuración espacio - temporal



Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

La interpretación detallada de los datos mostrados en la Tabla 10 y en la Figura 2 indica que, previo a la implementación de actividades lúdicas interculturales, la competencia en la dimensión de Estructuración Espacio-Temporal de los estudiantes presenta una distribución notable. Un porcentaje considerable, el 50%, se halla en una fase inicial, lo que implica una comprensión básica o limitada de la orientación espacial y del manejo del tiempo. Paralelamente, un 38% se sitúa en una fase de logro en proceso, mostrando un avance, pero aun no alcanzando la competencia plena. Solo un menor grupo, el 13%, cumple con el nivel de logro esperado en esta dimensión, sugiriendo que tienen una comprensión y habilidad más desarrollada para situarse en el espacio y entender la temporalidad de eventos desde su inicio hasta su finalización.

Esta distribución preliminar sugiere que hay un margen significativo para el mejoramiento a través de intervenciones pedagógicas. Por tanto, la implementación de juegos interculturales se propone como una estrategia prometedora. Se espera que estos juegos, al incorporar elementos de diversas culturas y enfocarse en la interacción en el espacio y el tiempo, ofrezcan a los estudiantes oportunidades enriquecedoras para desarrollar estas habilidades. El objetivo es que, mediante su participación activa en estos juegos, los estudiantes mejoren no solo en su capacidad de ubicarse y moverse en el espacio de manera efectiva, sino también en su habilidad para comprender y gestionar secuencias temporales, integrando así de manera más integral la dimensión espacio-temporal en su aprendizaje y desarrollo cognitivo.

Tabla 10

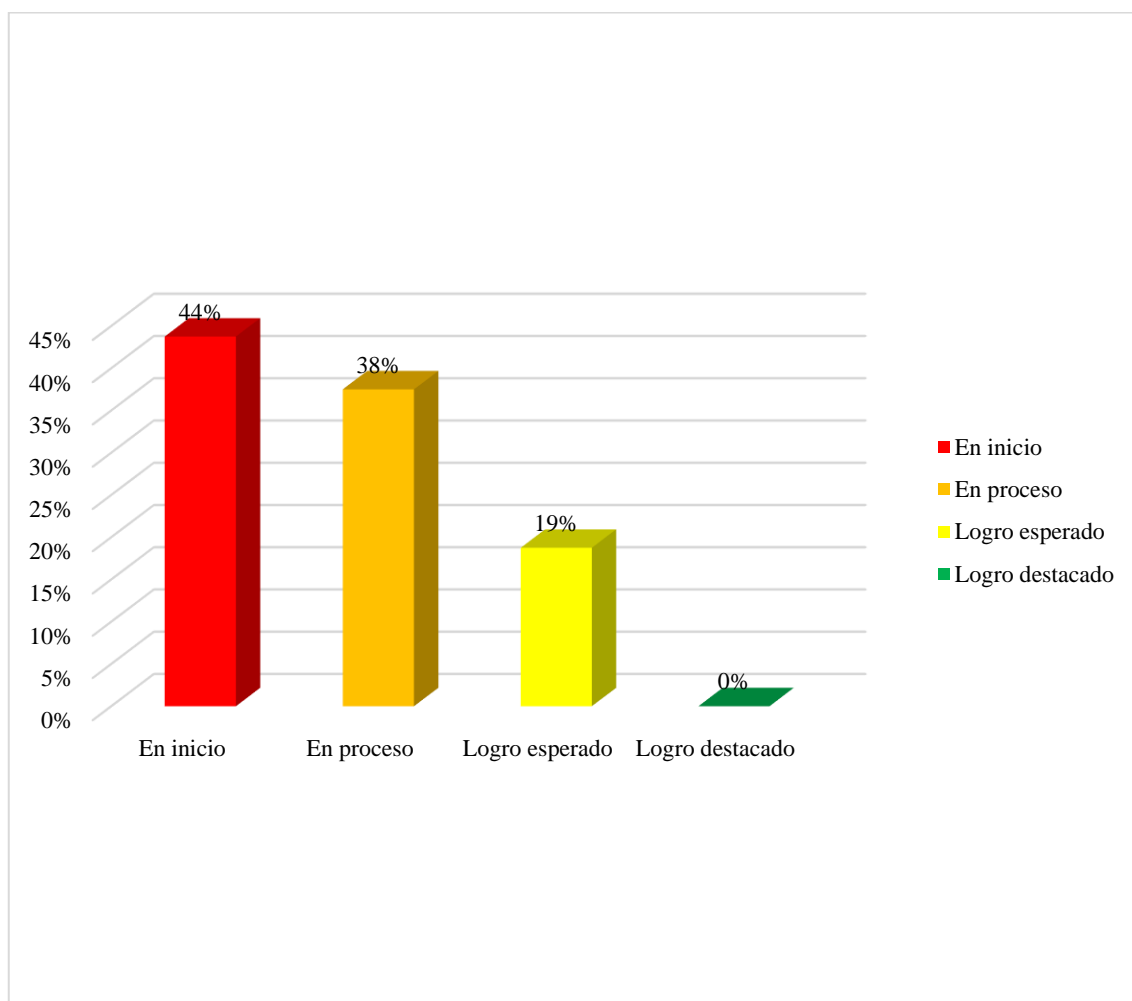
Dimensión 3 antes: Esquema corporal y lateralidad

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	6	11	7	44%
En proceso	12	17	6	38%
Logro esperado	18	23	3	19%
Logro destacado	24	24	0	0%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 3

Dimensión 3 antes: Esquema corporal y lateralidad



Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

La evaluación de los datos presentados en la Tabla 11 y la Figura 3 revela información clave sobre el estado actual de la dimensión 3, que comprende el esquema corporal y la lateralidad, en los estudiantes antes de aplicar juegos interculturales. Un 44% de los participantes se ubica en un nivel inicial en esta dimensión, lo que indica una comprensión y habilidad básicas en la conciencia del propio cuerpo y en la distinción entre los lados izquierdo y derecho. Además, un 38% está en una fase de desarrollo o en proceso, mostrando avances, pero aún sin alcanzar una competencia completa. Por otro lado, un 19% ya ha logrado el nivel de habilidad esperado, demostrando una mayor capacidad en el manejo de su esquema corporal y en la comprensión de la lateralidad.

Esta distribución de competencias sugiere desafíos particulares en los estudiantes, especialmente en realizar movimientos que involucran la coordinación de izquierda a derecha o en la ejecución de acciones de imitación, que son cruciales para el desarrollo físico y cognitivo. La implementación de juegos interculturales se presenta, por lo tanto, como una estrategia pedagógica efectiva para abordar estas áreas de necesidad. A través de estos juegos, que integran aspectos culturales diversos y fomentan la participación activa y el movimiento, se espera que los estudiantes mejoren en su percepción y control del esquema corporal, así como en su habilidad para distinguir y utilizar ambos lados de su cuerpo de manera más efectiva y equilibrada. Esta mejora no solo tiene implicaciones en el ámbito físico, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, mejorando la orientación espacial y la capacidad de los estudiantes para interactuar con su entorno de manera más coordinada y consciente.

Tabla 11

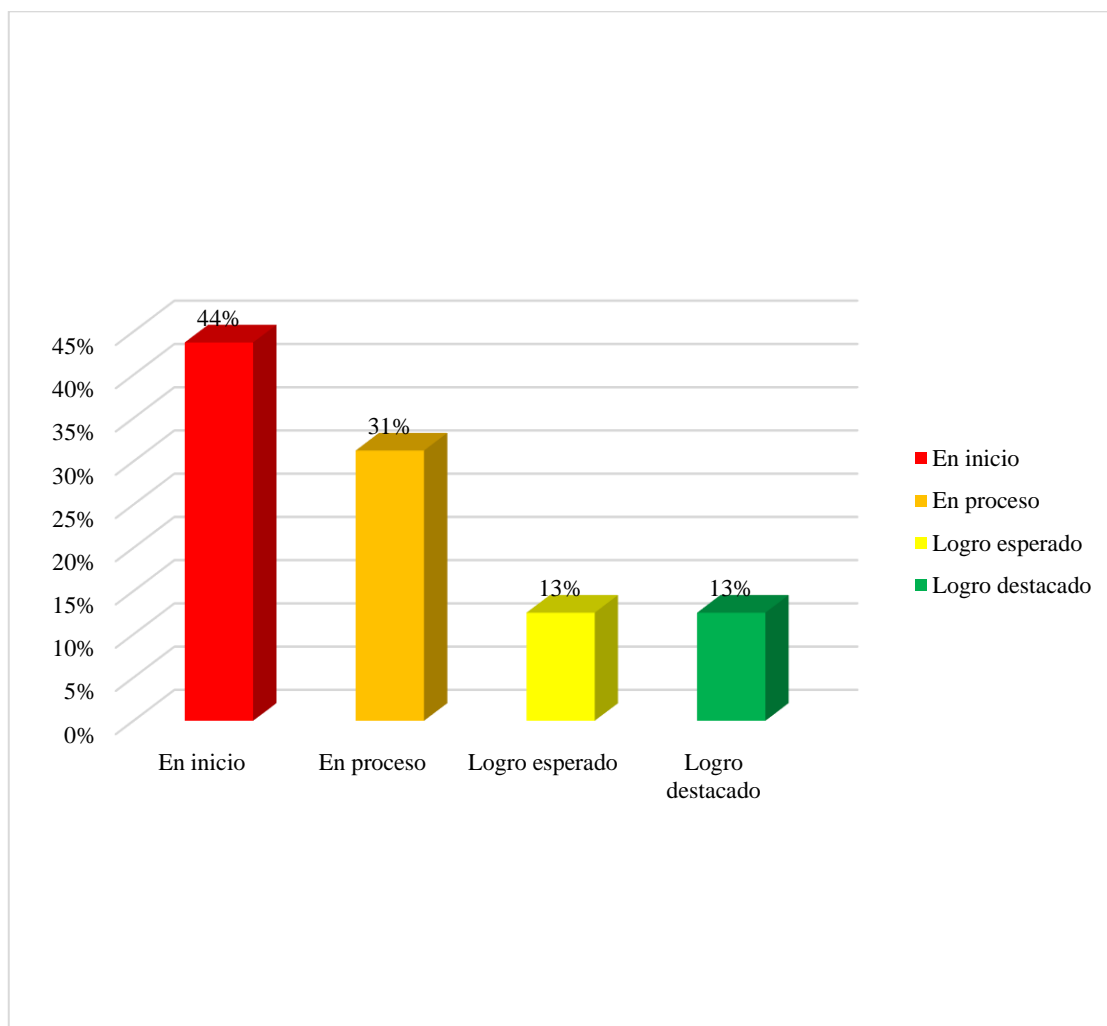
Variable antes: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	14	24	7	44%
En proceso	25	35	5	31%
Logro esperado	36	46	2	13%
Logro destacado	47	56	2	13%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 4

Variable antes: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa



Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

La información obtenida de la Tabla 12 y la Figura 4 arroja luz sobre la situación inicial de los estudiantes en relación con la "psicomotricidad gruesa" antes de la introducción de juegos interculturales. Se observa que un 44% de los estudiantes se encontraba en un nivel inicial, evidenciando habilidades básicas en la coordinación de movimientos grandes y en la conciencia espacial. Un 31% adicional está clasificado en un nivel de logro en proceso, indicando un desarrollo parcial en estas habilidades. Interesantemente, un 13% ya ha alcanzado el nivel de logro esperado y, de manera destacada, otro 13% ha obtenido un logro superior al esperado.

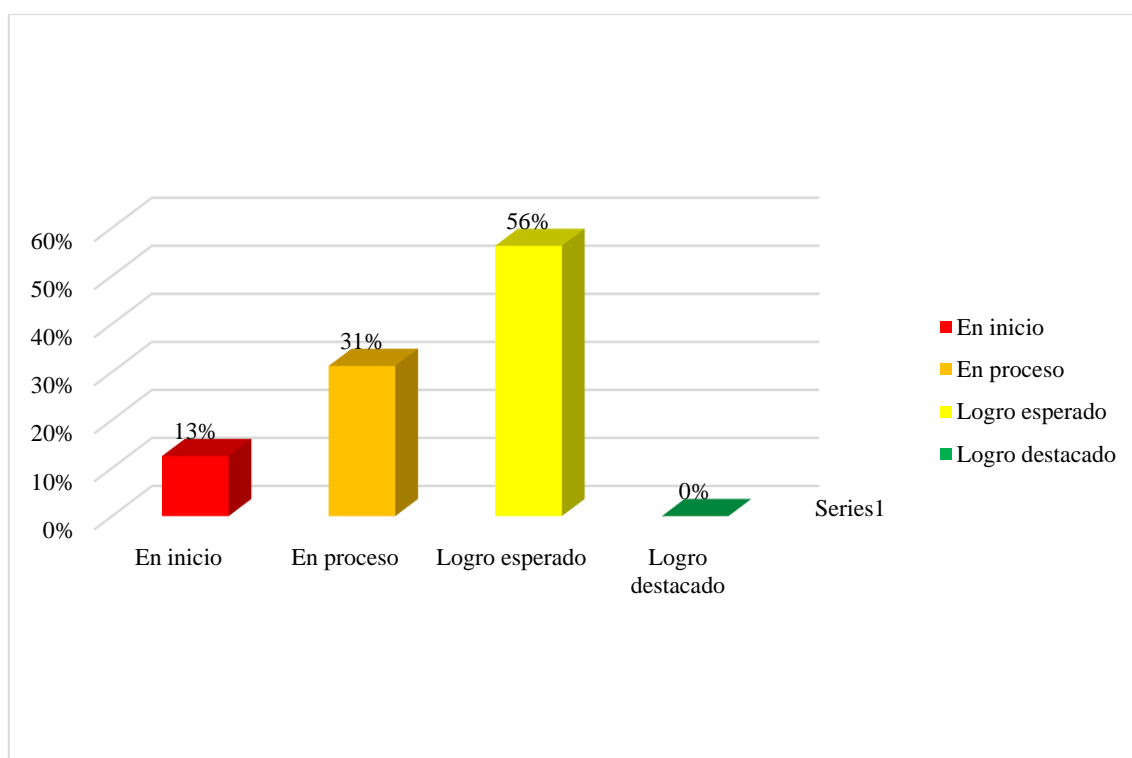
Estas cifras reflejan ciertos desafíos que los estudiantes han enfrentado, particularmente en la ejecución coordinada de movimientos amplios, en la comprensión de su ubicación en el espacio, y en la identificación y uso efectivo de su lateralidad. La implementación de juegos interculturales se propone como una estrategia educativa innovadora y efectiva para abordar estas áreas. Se espera que estos juegos, al integrar movimientos físicos diversos y fomentar la conciencia espacial y lateral, contribuyan significativamente al desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Este enfoque no solo tiene el potencial de mejorar la coordinación y el equilibrio en los niños, sino que también se prevé que sea beneficioso para su desarrollo integral, ofreciendo un modelo educativo que podría replicarse en otros contextos para fortalecer estas habilidades esenciales en más estudiantes.

Análisis descriptivo por dimensiones después de la intervención

Tabla 12*Dimensión 1 después: Coordinación equilibrio y percepción*

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	5	9	2	13%
En proceso	10	14	5	31%
Logro esperado	15	19	9	56%
Logro destacado	20	20	0	0%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 5*Dimensión 1 después: Coordinación equilibrio y percepción*

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

La revisión de los datos contenidos en la Tabla 13 y la Figura 5 indica un cambio significativo en la dimensión 1, que abarca coordinación, equilibrio y percepción, tras la implementación de juegos interculturales. Se destaca que un 56% de los participantes ahora se clasifica en el nivel de logro esperado, mostrando una clara mejora en estas habilidades clave. Además, un 31% se encuentra en un nivel de logro en proceso, evidenciando avances hacia la competencia total, y solo un 13% permanece en un nivel inicial.

Estos resultados subrayan un progreso notable en más de la mitad de los participantes, lo que refleja la efectividad de los juegos interculturales en el fortalecimiento de la coordinación, el equilibrio y la percepción. La mayoría de los estudiantes han mostrado mejoras significativas en estas áreas, lo que resalta el impacto positivo y la relevancia de esta intervención pedagógica. Este progreso no solo indica una mejora en las habilidades motoras y perceptuales de los estudiantes, sino que también demuestra el valor de los juegos interculturales como una herramienta educativa innovadora. Al integrar elementos de diferentes culturas y enfocarse en actividades físicas y perceptivas, estos juegos ofrecen una metodología dinámica y efectiva para promover el desarrollo integral de los niños, potenciando su aprendizaje y desarrollo físico de manera integral y diversa. La efectividad de esta estrategia sugiere un potencial considerable para su aplicación en otros contextos educativos, con el objetivo de mejorar estas habilidades esenciales en una población estudiantil más amplia.

Tabla 13

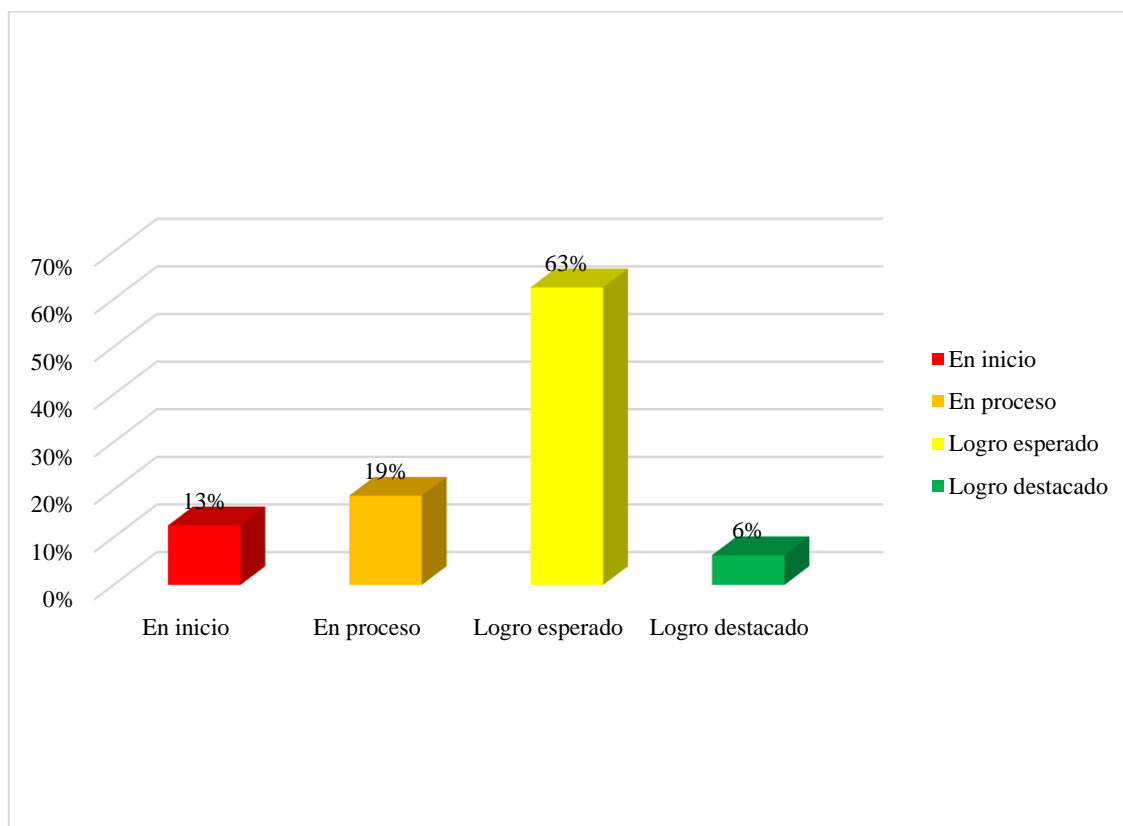
Dimensión 2 después: Estructuración espacio – temporal

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	3	5	2	13%
En proceso	6	8	3	19%
Logro esperado	9	11	10	63%
Logro destacado	12	12	1	6%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 6

Dimensión 2 después: Estructuración espacio - temporal



Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

Según los resultados detallados en la Tabla 14 y la Figura 6, tras la implementación de juegos interculturales, la dimensión 2 que aborda la estructuración espacio-temporal refleja predominantemente un nivel de logro esperado, con el 63% de los participantes alcanzando este nivel. Además, se observa que el 19% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro en proceso, mientras que el 13% permanece en un nivel inicial de desarrollo en esta dimensión específica.

A pesar de la notoria mejora y el cambio significativo logrado, es imperativo resaltar que persiste la necesidad de un esfuerzo continuo en esta dimensión particular. Es plausible que algunos participantes requieran asistencia adicional y un período de tiempo prolongado para alcanzar un dominio completo de las habilidades necesarias en cuanto a la estructuración espacio-temporal.

Este hallazgo enfatiza la importancia de mantener enfoques de intervención que sean continuados y adaptados de manera personalizada. La implementación de estrategias individualizadas permitiría abordar las necesidades específicas de aquellos participantes que, a pesar de los avances, pueden requerir un respaldo adicional para asegurar un progreso óptimo en esta área técnica y especializada.

Tabla 14

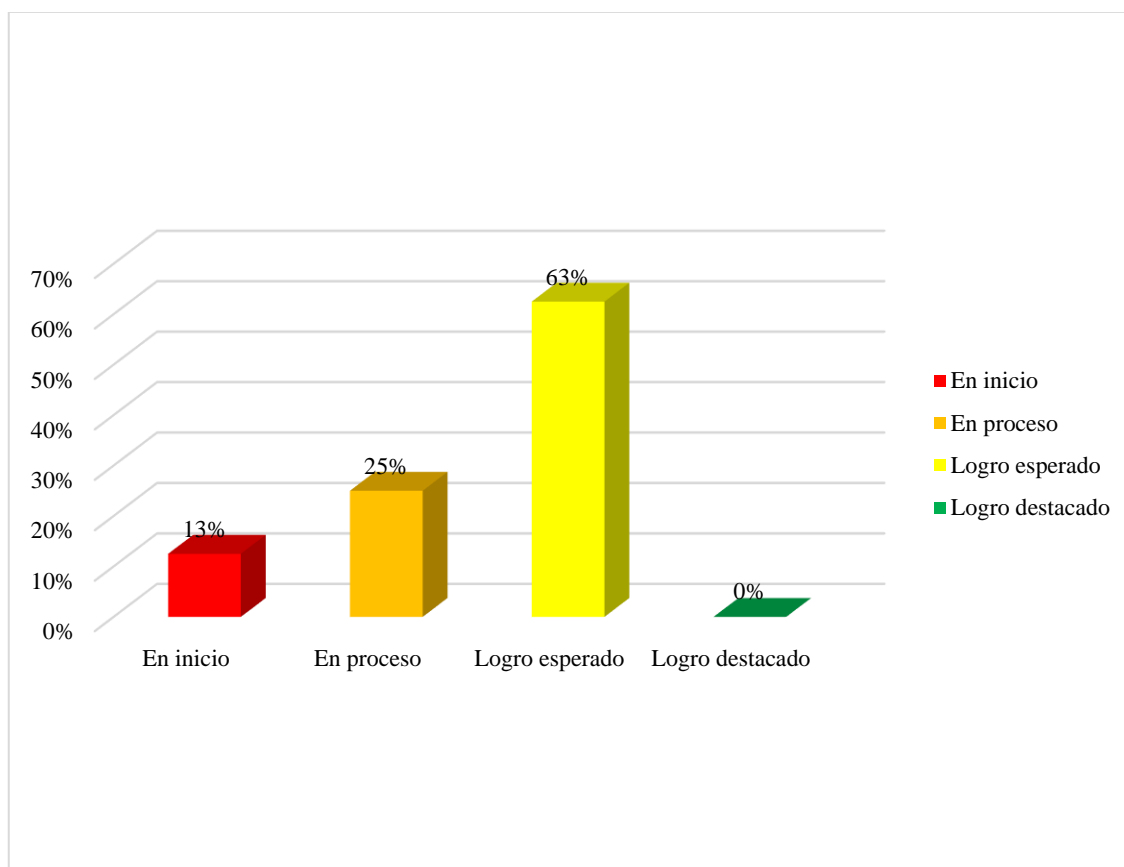
Dimensión 3 después: Esquema corporal y lateralidad

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	6	11	2	13%
En proceso	12	17	4	25%
Logro esperado	18	23	10	63%
Logro destacado	24	24	0	0%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 7

Dimensión 3 después: Esquema corporal y lateralidad



Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

De acuerdo con los datos detallados en la Tabla 15 y la Figura 7, tras la implementación de juegos interculturales, la dimensión 3 centrada en el esquema corporal y la lateralidad exhibe predominantemente un nivel de logro esperado, con un 63% de los participantes alcanzando este nivel. Además, se observa que el 25% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro en proceso, mientras que el 12% se ubica en un nivel inicial de desarrollo en esta dimensión específica.

Este resultado sugiere que la intervención con juegos interculturales ha desempeñado un papel significativo en la mejora del esquema corporal y la lateralidad en la mayoría de los participantes. No obstante, es crucial destacar que persiste la necesidad de brindar apoyo y seguimiento continuo a aquellos que se encuentran en proceso o en niveles iniciales de desarrollo. Este enfoque garantizará que todos los participantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial en esta dimensión particular, contribuyendo así a un progreso integral y sostenido en sus habilidades de esquema corporal y lateralidad.

Tabla 15

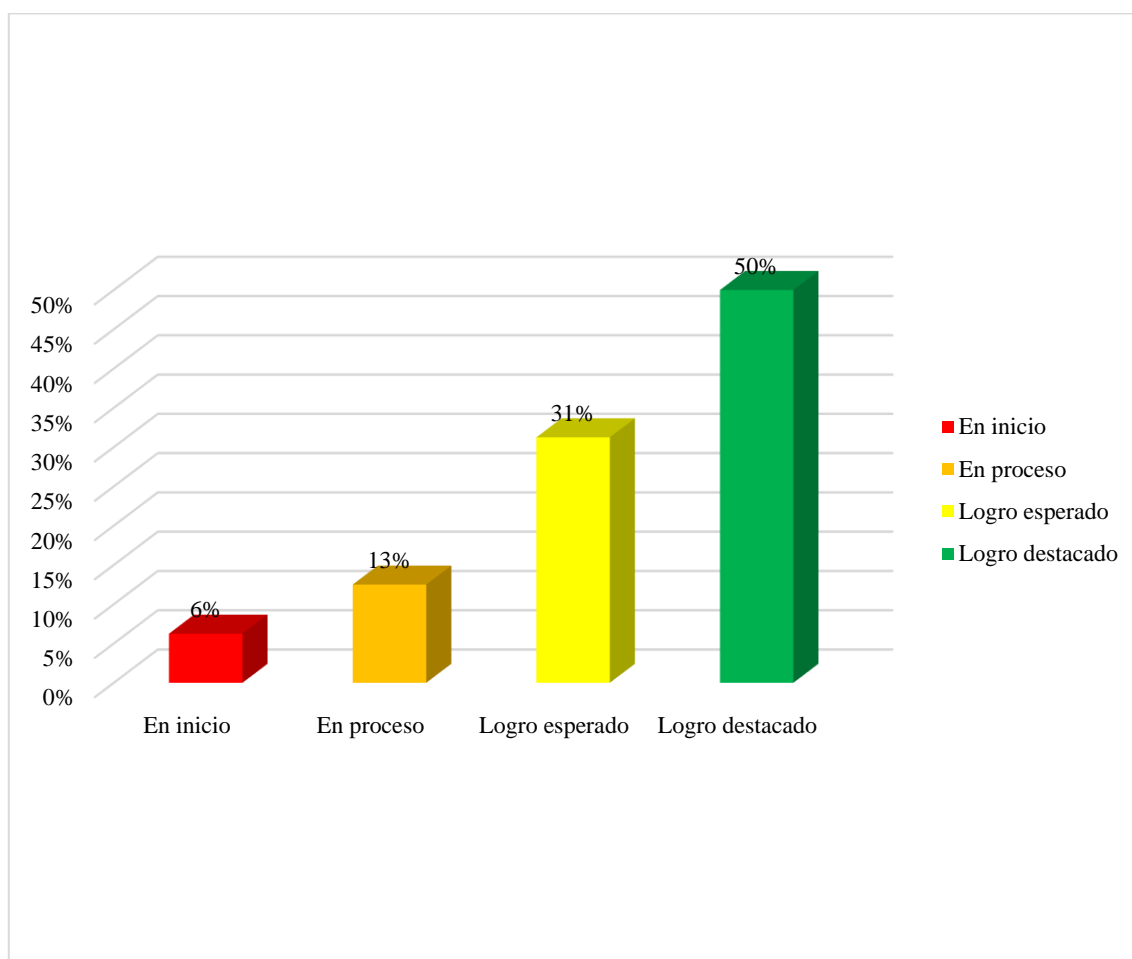
Variable después: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Calificación	Rango		Frec.	%
	Desde	Hasta		
En inicio	14	24	1	6%
En proceso	25	35	2	13%
Logro esperado	36	46	5	31%
Logro destacado	47	56	8	50%
Total			16	100%

Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.

Figura 8

Variable después: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa



Nota: Obtenido mediante la aplicación del instrumento por dimensiones.



Análisis e interpretación.

La evaluación de los datos en la Tabla 16 y la Figura 8 post-intervención con juegos interculturales muestra un progreso notable en la variable "desarrollo de la psicomotricidad gruesa". Sorprendentemente, un 50% de los participantes ha alcanzado un nivel de logro destacado, superando las expectativas en habilidades de coordinación y movimiento amplio. Además, un 31% ha llegado al nivel de logro esperado, mientras que un 13% está en un nivel de logro en proceso y solo un pequeño 6% permanece en un nivel inicial.

Estos resultados son un claro indicativo de la influencia positiva que tienen los juegos interculturales en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa en la mayoría de los niños y niñas involucrados. La alta proporción de estudiantes que alcanza niveles destacados o esperados de habilidad motora subraya la eficacia de esta metodología educativa, particularmente en el desarrollo de habilidades motrices fundamentales como el equilibrio, la coordinación y la conciencia corporal.

Sin embargo, estos hallazgos también resaltan la necesidad de atención continua y seguimiento específico para aquellos estudiantes que aún se encuentran en las etapas iniciales o de desarrollo. Esto sugiere que, si bien los juegos interculturales han sido ampliamente beneficiosos, la diferenciación y personalización en la enseñanza y el aprendizaje pueden ser necesarias para asegurar que todos los estudiantes alcancen su máximo potencial en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. La implementación de estrategias de apoyo adaptadas a las necesidades individuales podría ser clave para fomentar un progreso más uniforme y asegurar que todos los estudiantes se beneficien plenamente de estas actividades interculturales.

4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS.

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,812	16	,004

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

Análisis e interpretación.

Según la tabla de normalidad, se notó que se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, ya que el tamaño de la muestra es inferior a 50. Por lo tanto, se vio que ciertos elementos estaban por debajo del nivel esperado, específicamente bajo el 0,05 de significancia. Debido a esto, se optará por usar la prueba no paramétrica de Wilcoxon, considerando que los elementos no muestran una distribución normal.

Ho: Existe normalidad ($p\text{-valor} > 0.05$)

Ha: No existe normalidad ($p\text{-valor} < 0.05$)

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS GENERAL

Objetivo general: Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022.

Ha: Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022

H0: Los juegos interculturales no tienen efectos positivos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022

Tabla 16

Comprobación de hipótesis general

Prueba de Wilcoxon	
Z	-2,198 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,018
R ²	0,62

Nota: Obtenido del programa IBM SPSS Statistics 27

Análisis e interpretación.

En la Tabla 17, se presenta una comparación detallada del desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar juegos interculturales. Al emplear la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes previos y posteriores en el mismo grupo. Este hallazgo se refuerza dado que el valor de significancia fue inferior a 0,05, confirmando así la relevancia de estas diferencias. Además, se determinó un efecto considerable en el

desarrollo de la psicomotricidad gruesa, caracterizado por un R^2 de 0,62, lo que indica un impacto significativo de los juegos interculturales en este ámbito.

A partir de ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada: los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Comprobación de hipótesis específica 1

Objetivo específico 1: Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Ha: Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

H0: Los juegos interculturales no tienen efectos positivos en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Tabla 17

Comprobación de hipótesis específica 1

Prueba de Wilcoxon	
Z	-1,960 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,012
R^2	0,40

Nota: Obtenido del programa IBM SPSS Statistics 27

Análisis e interpretación.

La Tabla 18 presenta un análisis comparativo de la evolución de habilidades tales como coordinación, equilibrio y percepción antes y después de la implementación de juegos interculturales. Mediante la aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se detectaron diferencias estadísticamente significativas en los puntajes del mismo grupo al comparar los resultados previos y posteriores a la intervención. Estas discrepancias son particularmente destacables, ya que el valor de significancia resultó ser inferior a 0,05. Además, se identificó un efecto moderado de los juegos interculturales en el desarrollo de estas habilidades entre los estudiantes, evidenciado por un R^2 de 0,39.

A partir de ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada: los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel

Comprobación de hipótesis específica 2

Objetivo específico 2: Determinar cómo los juegos interculturales influyen en el desarrollo de Inferir e interpretar información de los textos escritos en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Nº 90 del distrito de Pusi, 2022.

Ha: Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

H0: Los juegos interculturales no tienen efectos positivos en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Tabla 18*Comprobación de hipótesis específica 2*

Prueba de Wilcoxon	
Z	-2,163 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,031
R ²	0,27

Nota: Obtenido del programa IBM SPSS Statistics 27

Análisis e interpretación.

La Tabla 19 detalla un análisis comparativo del desarrollo de la estructuración espacial-temporal en estudiantes, antes y después de la implementación de juegos interculturales. La aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon reveló diferencias estadísticamente significativas en los resultados obtenidos por el mismo grupo, antes y después de la intervención. Este resultado se ve reforzado por un valor de significancia inferior a 0,05, lo que confirma la relevancia de estas diferencias. Adicionalmente, se identificó un efecto moderado de los juegos interculturales en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal, evidenciado por un R² de 0,27.

A partir de ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada: los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Comprobación de hipótesis específica 3

Objetivo específico 3: Determinar los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Ha: Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

H0: Los juegos interculturales no tienen efectos positivos en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.

Tabla 19
Comprobación de hipótesis específica 3

Prueba de Wilcoxon	
Z	-1,252 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,045
R ²	0,85

Nota: Obtenido del programa IBM SPSS Statistics 27

Análisis e interpretación.

En la Tabla 20, se presenta un análisis comparativo sobre el progreso del esquema corporal y la lateralidad en estudiantes, antes y después de aplicar juegos interculturales. Utilizando la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se constataron diferencias estadísticamente significativas en los puntajes del grupo antes y después de la intervención. Esto se confirma con un valor de significancia menor a 0,05, indicando diferencias relevantes. Además, se concluyó que los juegos interculturales tienen un impacto considerable en el desarrollo del esquema corporal y la lateralidad, como lo demuestra un R² de 0,85, sugiriendo un efecto significativo en estos aspectos en los estudiantes. A partir de ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada: los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.



4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación pre-experimental realizada para evaluar el impacto de los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes aporta significativamente al ámbito de la psicomotricidad gruesa. Este estudio no solo refuerza la evidencia existente sobre el papel crucial del juego y las estrategias lúdicas en el ámbito educativo para fomentar el desarrollo motor en la infancia, sino que también amplía nuestro entendimiento de cómo estas prácticas pueden ser adaptadas y enriquecidas en contextos multiculturales.

Los resultados obtenidos son notables, demostrando que la intervención con juegos interculturales ha tenido un impacto significativo y mensurable en la psicomotricidad gruesa. La significancia estadística, con valores inferiores a 0,05, va más allá de lo anecdótico, proporcionando una base sólida para afirmar que los juegos interculturales han mejorado efectivamente las habilidades motoras gruesas de los estudiantes. Este resultado no solo confirma la eficacia de estos juegos como herramientas pedagógicas, sino que también destaca su relevancia en el desarrollo motor integral.

El coeficiente de determinación R^2 de 0,62 es particularmente impresionante, indicando un efecto considerable de los juegos interculturales en la psicomotricidad gruesa. Este hallazgo subraya la potencia de estas actividades lúdicas y su capacidad para influir de manera significativa en el desarrollo infantil. Comparando con estudios anteriores de Campaña (2020), Aldana y Páez (2017), Bajaña (2016), y otros, vemos una alineación y corroboración de la importancia del juego en el desarrollo motor, lo que refuerza la validez y fiabilidad del estudio.

Lo que distingue a esta investigación es su enfoque en los juegos interculturales, que no solo promueven el desarrollo motor, sino que también valoran la diversidad cultural y fomentan la inclusión en el entorno educativo. Al integrar



elementos de diferentes culturas, estos juegos enriquecen la experiencia educativa, favoreciendo un aprendizaje más holístico y respetuoso de la diversidad.

Desde un punto de vista práctico, los resultados abogan firmemente por la integración de juegos interculturales en los currículos educativos y programas de desarrollo infantil. Estos juegos, además de ser una herramienta eficaz para estimular el desarrollo motor, también sirven como un medio para promover el equilibrio, la coordinación, la percepción espacial y la inclusión social. Así, los juegos interculturales se presentan como recursos pedagógicos valiosos, capaces de aportar a la educación integral y multicultural de los estudiantes.

En conclusión, la investigación aporta significativamente al conocimiento existente, ofreciendo una perspectiva renovada y ampliada sobre el impacto de los juegos interculturales en el desarrollo motor y social de los estudiantes. Este estudio no solo respalda la implementación de estrategias lúdicas en la educación, sino que también abre caminos para futuras investigaciones en la intersección del juego, la cultura y el desarrollo infantil.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se estableció que los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022. Esto quedó demostrado al identificar, a través del análisis no paramétrico de Wilcoxon, una marcada disparidad estadísticamente significativa entre las medias previas y posteriores a la aplicación de los juegos interculturales, donde ($p = 0,018; < 0,05$). Además, el considerable valor del coeficiente de determinación R^2 , alcanzando un 0,62, corrobora de manera contundente que los juegos interculturales ejercieron un impacto positivo significativo en el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Este resultado pone de manifiesto que la inclusión de juegos interculturales como estrategia pedagógica impulsa de manera notoria el fortalecimiento de habilidades psicomotrices gruesas en los alumnos de educación inicial. Estos hallazgos proporcionan respaldo empírico a la utilidad de integrar actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales de diversas culturas para potenciar integralmente los aspectos motores en los primeros años escolares.

SEGUNDA. Se estableció que los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel. Esto quedó patente al descubrir, a través del análisis no paramétrico de Wilcoxon, una marcada discrepancia estadísticamente significativa entre las medias de las mediciones previas y posteriores a la intervención con los juegos interculturales ($p = 0,012; < 0,05$). Asimismo, el valor del coeficiente de



determinación R^2 , que alcanzó el 0,39, señala de manera concluyente que los juegos interculturales generaron un efecto positivo de magnitud moderada en las habilidades psicomotrices de los estudiantes. Estos resultados indican que la incorporación de juegos interculturales como estrategia pedagógica promueve, de manera significativa, aunque moderada, el progreso en la coordinación, equilibrio y percepción espacial y corporal en los alumnos de educación inicial.

TERCERA. Se determinó que los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel. Esto se puso de manifiesto al identificar, a través del análisis no paramétrico de Wilcoxon, una diferencia estadísticamente significativa entre las medias de las mediciones antes y después de la intervención con los juegos interculturales ($p = 0,031$; $< 0,05$). Además, el valor del coeficiente de determinación R^2 , que se situó en 0,27, indica de manera concluyente que los juegos interculturales ejercieron un efecto positivo de magnitud moderada en las habilidades psicomotrices de los estudiantes. Estos resultados evidencian que la implementación de juegos interculturales como estrategia pedagógica promueve, de manera significativa, aunque moderada, el desarrollo de la noción y estructuración espacio-temporal en los alumnos de educación inicial.

CUARTA. Se determinó que los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel. Esto quedó patente al descubrir, mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon, una



diferencia estadísticamente significativa entre las medias de las mediciones antes y después de la intervención con los juegos interculturales ($p = 0,045; < 0,05$). Además, el destacado valor del coeficiente de determinación R^2 , que alcanzó el 0,85, corrobora de manera contundente que los juegos interculturales generaron un efecto positivo de gran magnitud en las habilidades psicomotrices de los estudiantes. Estos resultados demuestran de manera inequívoca que la implementación de juegos interculturales como estrategia pedagógica promueve de manera significativa y en gran medida el desarrollo del esquema corporal y la lateralidad en los alumnos de educación inicial.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. A los docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel, que deben promover y mantener la inclusión de juegos interculturales en el currículo de educación física para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes y proporcionar recursos y materiales adecuados para los juegos interculturales, asegurando que reflejen la diversidad cultural y estén relacionados con las tradiciones y costumbres de sus ancestros.

SEGUNDA. A la Unidad de Gestión Educativa Local San Román que deben de Capacitar a los docentes en la planificación y ejecución de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades coordinativas, equilibrio y percepción en el contexto de los juegos interculturales.

TERCERA. A los directivos de las instituciones educativas de la ciudad de Juliaca que deben brindar apoyo y orientación a los docentes en la planificación e implementación de actividades que promuevan la estructuración espacial-temporal, utilizando recursos visuales, temporizadores y estaciones de juego.

CUARTA. A los educadores de las instituciones educativas del nivel inicial de la región de Puno para que fomenten la conciencia y valoración de la diversidad cultural en relación con el esquema corporal y la lateralidad, promoviendo el respeto y la apreciación de las diferentes formas de movimiento.

REFERENCIAS

- Alavedra, E. (2022). *Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26011>
- Aldana, R., & Páez, Y. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cartagena].
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5132>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. (1 ed.). Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Asto, Y. (2022). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas -2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/25951>
- Bajaña, G. (2016). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a Estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo].
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2915>
- Bautista-Díaz, M., Victoria-Rodríguez, E., Vargas-Estrella, L., & Hernández-Chamosa, C. (2020). Pruebas estadísticas paramétricas y no paramétricas: su clasificación, objetivos y características. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud*, 9(17), 78-81.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29057/icsa.v9i17.6293>



- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación* (Tercera Edición ed.). Colombia: Pearson Educación.
- Bernaldo, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Madrid: Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S. A.).
- Brown, G. (1987). *Que tal si jugamos... otra vez...* Caracas: Guarura Ediciones .
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomás]. <http://hdl.handle.net/11634/29350>
- Carrasco, S. (2008). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION CIENTIFICA. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (2 ed.). EDITORIAL SAN MARCOS E I R LTDA.
- Castillo, J. (2017). Juegos didácticos: una experiencia desde la enseñanza de la didáctica de la biología. *Revista Ciencias de la Educación*, 153-168.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y Tecnicas de Investigacion Social*. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Escobar, P., & Pérez, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/10006>
- Gómez, J. (2014). *Juegos Tradicionales Interculturales* . España: Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha por medio del Fondo Social Europeo, Diputación de Toledo y Obra Social la Caixa.
- Hernández-Nieto, R. (2002). *ACCIÓN PSICOLÓGICA*, 10(2), 3 - 20.



- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación Las rutas Cuantitativas, Cualitativas y Mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Hilares, C., & Chamorro, 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*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12969>
- Jimenez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos en las escuelas . *Innovacion y experiencias educativas*, 1 - 17.
- Mendiaras, J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natura. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 199-220. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780012>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educacion*, 113-124. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa Y Redaccion De La Tesis* (5 ed.). Bogota: Ediciones De La U.
- Quispe, 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*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15712>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Sales, A. (2021). *Juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial*



N° 233 *la Soledad Huaraz – 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica De Chimbote].

Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías*, 149-159.

Segura, J. (2004). Juegos Y Juguetes Tradicionales En El Peru. *Articulo Educacion*, 1 - 8.
<http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1514/1/Juegos%20y%20juguetes%20tradicionales%20en%20el%20Peru>

Semino-Yarlequé, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del Distrito de Castilla-Piura*. [Tesis de Licenciatura, Universidad De Piura].

Solórzano, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/30192>

Walsh, C. (2005). *La interculturalidad en la Educación*. Lima: Ministerio de Educación.

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, L., Hopkins, E., . . . Zosh, J. (2017). *El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia*. Dinamarca: The LEGO Foundation, DK.



ANEXOS

Anexo 1: matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	Independiente	TIPO: Aplicada
¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022?	Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022.	Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel 2022	Juegos interculturales	NIVEL: Explicativo DISEÑO: pre-experimental MÉTODO: científico Analítico sintético Hipotético – deductivo
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	Dependiente	POBLACIÓN 56 estudiantes
¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo de Coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel?	Establecer los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de Coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.	Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de Coordinación, equilibrio y percepción en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.	Desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	MUESTRA 16 estudiantes de 5 años.
¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel?	Determinar los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.	Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo de la estructuración espacial-temporal en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.		TÉCNICAS - Observación INSTRUMENTOS - Ficha de observación
¿Qué efectos produce los juegos interculturales en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel?	Determinar los efectos que produce los juegos interculturales en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel.	Los juegos interculturales tienen efectos positivos en el desarrollo del esquema corporal y lateralidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri, San Miguel		Prueba de hipótesis Wilcoxon

Anexo 2: instrumento de recolección de información.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrumento para medir la variable dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años.

Escala de valoración ordinal

Escala	Puntaje
En inicio	1
En proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

I. Datos informativos:

Institución educativa inicial : _____

Nombre del niño o niña : _____

Edad y sección : _____

II. Evaluación de indicadores / ítems

N.º ITEMS	Desarrollo de la psicomotricidad gruesa		Escala de valoración			
	Dimensiones	Indicadores	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Coordinación equilibrio y percepción	Mantiene la coordinación de sus pies y manos.				
2		Mantiene la coordinación en todo el cuerpo de inicio a fin.				
3		Demuestra equilibrio con un solo pie.				
4		Mantiene el equilibrio.				
5		Corre y se detiene según las indicaciones.				
6	Estructuración espacio - temporal	Salta y se detiene al iniciar y finalizar la canción.				
7		Se ubica en el espacio.				
8		Asimila el tiempo de inicio y fin.				
9		Diferencia el espacio y el tiempo.				
10	Esquema corporal y lateralidad	Realiza movimientos de imitación.				
11		Realiza diferentes movimientos corporales según el contexto.				
12		Reconoce las partes gruesas de su cuerpo.				
13		Realiza movimientos de izquierda y derecha.				
14		Realiza movimientos utilizando sus pies y manos, derecho e izquierdo.				
Sub total						



Anexo 3: talleres

AVENTURAS INTERCULTURALES EN MOVIMIENTO

DESCRIPCIÓN:

Los talleres diseñados para niños de 5 años, enfocados en el uso de juegos interculturales como el Zorro y las Ovejas, Kiwi, Tejo, Carrera de Sacos, entre otros, para desarrollar la psicomotricidad gruesa. Cada taller integra juegos de diferentes culturas, proporcionando una experiencia rica y variada que no solo fomenta habilidades físicas, sino también el aprecio por la diversidad cultural.

JUSTIFICACIÓN:

En la temprana edad de 5 años, el desarrollo de la psicomotricidad gruesa es fundamental para el crecimiento saludable y el aprendizaje. Los juegos interculturales ofrecen una oportunidad única para estimular estas habilidades motrices a través de actividades divertidas y educativas. Además, al exponer a los niños a juegos de diferentes culturas, se fomenta la apertura, el respeto y el interés por la diversidad desde una edad temprana.

OBJETIVOS:

Desarrollo de Habilidades Motoras: Mejorar la coordinación, equilibrio y agilidad en los niños a través de juegos dinámicos.

Fomento de la Diversidad Cultural: Exponer a los niños a diferentes culturas mediante juegos tradicionales de varias regiones del mundo.

Estimulación de la Socialización: Promover la interacción social, el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación entre los niños.

Impulso de la Creatividad: Incentivar la imaginación y la creatividad en los niños mediante la participación en juegos variados y coloridos.



METODOLOGÍA:

Sesiones Prácticas y Participativas: Cada taller se centrará en la práctica activa de los juegos, con énfasis en la participación y la interacción.

Rotación de Juegos: Los niños experimentarán una variedad de juegos en cada sesión, asegurando la exposición a diferentes habilidades y culturas.

Enfoque en la Seguridad: Todas las actividades se realizarán en un entorno seguro, adaptando los juegos a las capacidades y necesidades de los niños de 5 años.

Reflexión y Aprendizaje Intercultural: Al final de cada sesión, se dedicará un momento para dialogar sobre los juegos, su origen y su significado cultural, adaptando la conversación al nivel de comprensión de los niños.

Material Didáctico y Recursos Visuales: Uso de materiales coloridos y recursos visuales para hacer los juegos más atractivos y fáciles de entender.



Anexo 4: sesiones de aprendizaje del material experimental

Sesión de aprendizaje 1

I. TÍTULO: APRENDIENDO A SALTAR Y JUGAR: CARRERA DE SACOS DIVERTIDA

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1 ÁREA : Psicomotriz
2.2 GRADO : Cinco años.
2.3 DOCENTE : Bachiller. Noemy Masco Ochochoque

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Desarrollo de la motricidad gruesa.

Especificaciones: la carrera de sacos requiere que los niños se muevan de manera coordinada, saltando y manteniendo el equilibrio. De esta manera, se promueve el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir, de los movimientos grandes y globales del cuerpo.

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Metodología	PRODUCTO	INSTRUM. EVALUACIÓN
<p>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Métodos de enseñanza: Aprendizaje cooperativo.</p>	<p>Una tertulia acerca de la perspectiva de los estudiantes sobre el juego que realizaron y desde su punto de vista que lograron desarrollar</p>	<p>Ficha de observación</p>

IV. RECURSOS Y MATERIALES

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Música ➤ Tarjetas ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sacos para carrera de sacos (uno para cada niño) ➤ Conos o marcadores para delimitar el área de juego 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Espacio amplio y seguro para la actividad física
ENFOQUES TRANSVERSALES		Enfoque intercultural

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ESTRATEGIAS	Recursos o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Presentación: Iniciamos la clase con un saludo, realizamos una la canción de "tip tip" con movimientos activos en los estudiantes, luego dialogamos con los niños acerca de las actividades que realizaron en su casa.</p> <p>Motivación: Se presentará un video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=vJfzaks1w6s ; donde en el video personas animadas realizan carreras de sacos en familia y logran resolver problemas como sumas y entre otros, la motivación se realiza en toda la sesión de aprendizaje.</p> <p>Recojo de saberes previos: ya introduciéndonos más al tema, realizamos preguntas si alguna vez jugaron el juego de carrera de sacos, saben las reglas del juego y cuál es el procedimiento que se debe empelar.</p> <p>Conflicto cognitivo: se planteará preguntas para el conflicto cognitivo. ¿Qué lograran a través del juego? ¿Creen que alguna vez sus padres jugaron este juego? ¿En otros países crees que jueguen este juego? ¿Por qué?</p>	Video de YouTube	25 min.
DESARROLLO	<p>ANTES DEL JUEGO. Calentamiento: Comenzar con una serie de ejercicios de calentamiento para preparar los músculos y articulaciones de los niños para la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir saltos en el lugar, estiramientos y movimientos de brazos y piernas. Explicación del juego: Presentar el juego de la carrera de sacos a los niños y explicar las reglas básicas. Asegurarse de que todos los niños comprendan las reglas y cómo se juega antes de comenzar.</p> <p>DURANTE EL JUEGO Práctica de la carrera de sacos: Dividir a los niños en equipos y permitirles practicar la carrera de sacos en un área segura y libre de obstáculos. Brindar retroalimentación positiva y animarlos a trabajar juntos y ayudarse mutuamente. Carrera de sacos competitiva: Finalmente, organizar una carrera de sacos amistosa entre los equipos para poner en práctica lo aprendido. Animar a los niños a dar lo mejor de sí mismos, pero recordarles que lo importante es divertirse y participar</p>		45 min.

	<p>DESPUÉS DEL JUEGO. Enfriamiento: Finalizar con una serie de ejercicios de enfriamiento para disminuir gradualmente la intensidad de la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir caminar en el lugar y estiramientos suaves.</p>		
CIERRE	<p>En esta etapa se realizará una reflexión de la importancia que es para nosotros realizar actividades físicas y más aún en tiempos donde las personas están mayor parte de sus días sentados o sin ninguna actividad.</p> <p>Realizaremos preguntas. ¿Conoces a personas que generalmente no hacen actividades físicas? ¿Podrías jugar el juego de los sacos con personas que no hacen actividades físicas?</p> <p>De esta manera lograra un aprendizaje significativo acerca del área y tema tratado en la sesión de aprendizaje.</p>		20 min

Anexo de la sesión de aprendizaje 1: evidencia de la aplicación de la sesión de aprendizaje.



Sesión de aprendizaje 2

I. TÍTULO: SALTANDO HACIA LA DIVERSIÓN Y EL APRENDIZAJE

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1 ÁREA : Psicomotriz
2.2 GRADO : Cinco años.
2.3 DOCENTE : Bachiller. Noemy Masco Ochochoque
2.4 DURACIÓN : 90 min.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Desarrollar habilidades motrices y sociales en los niños a través del juego de la soga.

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Metodología	PRODUCTO	INSTRUM. EVALUACIÓN
Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Métodos de enseñanza: Aprendizaje cooperativo.	Una tertulia acerca de la perspectiva de los estudiantes sobre el juego que realizaron y desde su punto de vista que lograron desarrollar.	Ficha de observación

IV. RECURSOS Y MATERIALES

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none">➤ Música➤ Tarjetas	<ul style="list-style-type: none">➤ Soga➤ Guantes	<ul style="list-style-type: none">➤ Espacio amplio y seguro para la actividad física
ENFOQUES TRANSVERSALES		Enfoque intercultural



V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ESTRATEGIAS	Recursos o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Presentación: Iniciamos la clase con un saludo, realizamos la canción que más le guste al salón, con movimientos activos en los estudiantes, luego dialogamos con los niños acerca de las actividades que realizaron en su casa.</p> <p>Motivación: Se presentará un video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=vJfzaks1w6s ; donde se muestra como las personas pueden interactuar y unir fuerzas para lograr objetivos en común.</p> <p>Recojo de saberes previos: Conocer la perspectiva de los estudiantes acerca del juego de la sogá, si conocen las reglas y como se dividen los grupos para que estén equitativos.</p> <p>Conflicto cognitivo: se planteará preguntas para el conflicto cognitivo. ¿Qué lograron a través del juego? ¿Creen que alguna vez sus padres jugaron este juego? ¿creen que fortalecerán sus habilidades sociales?</p>	Video de YouTube	25 min.
DESARROLLO	<p>ANTES DEL JUEGO. Calentamiento: Comenzar con una serie de ejercicios de calentamiento para preparar los músculos y articulaciones de los niños para la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir saltos en el lugar, estiramientos y movimientos de brazos y piernas. Realizar actividades de juego libre para fomentar la socialización entre los niños.</p> <p>DURANTE EL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Enseñar a los niños la técnica adecuada para saltar a la sogá, asegurándose de que entiendan cómo sujetar la cuerda y cómo coordinar el salto. ➤ Dividir a los niños en grupos pequeños y permitirles practicar saltando a la sogá de manera individual o en parejas. ➤ Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para lograr el objetivo de mantener la sogá en movimiento durante el salto. ➤ Observar y corregir la técnica de los niños para asegurar que estén utilizando la técnica adecuada y evitar lesiones. <p>DESPUÉS DEL JUEGO.</p>		45 min.

	<p>Enfriamiento: Finalizar con una serie de ejercicios de enfriamiento para disminuir gradualmente la intensidad de la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir caminar en el lugar y estiramientos suaves.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>En esta etapa se realizará una reflexión de la importancia que es para nosotros realizar actividades físicas y más aún en tiempos donde las personas están mayor parte de sus días sentados o sin ninguna actividad.</p> <p>Realizaremos preguntas. ¿creen que realizando el juego de la soga se fortalece la amistad? ¿Desarrollan una actividad física de todo el cuerpo?</p> <p>De esta manera lograra un aprendizaje significativo acerca del área y tema tratado en la sesión de aprendizaje.</p> <p>Evaluación: Se realizará de manera continua a través de la observación y registro del comportamiento de los niños durante el juego. Se valorará el desarrollo de habilidades motrices y sociales como coordinación, equilibrio, trabajo en equipo, y colaboración</p>		<p>20 min</p>

Anexo de la sesión de aprendizaje 2: evidencia de la aplicación de la sesión de aprendizaje.





Sesión de aprendizaje 3

I. TÍTULO: TRABAJANDO EN EQUIPO Y APRENDIENDO: JUEGO DE TEJO

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1 ÁREA : Psicomotriz
 2.2 GRADO : Cinco años.
 2.3 DOCENTE : Bachiller. Noemy Masco Ochochoque
 2.4 DURACIÓN : 90 min.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Desarrollar habilidades motrices y de coordinación en los niños a través del juego de tejos

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Metodología	PRODUCTO	INSTRUM. EVALUACIÓN
Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Métodos de enseñanza: Aprendizaje cooperativo.	Una tertulia acerca de la perspectiva de los estudiantes sobre el juego que realizaron y desde su punto de vista que lograron desarrollar.	Ficha de observación

IV. RECURSOS Y MATERIALES

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> Música Tarjetas 	<ul style="list-style-type: none"> Soga 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio amplio y seguro para la actividad física Superficie plana
ENFOQUES TRANSVERSALES		Enfoque intercultural

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ESTRATEGIAS	Recursos o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Presentación: Iniciamos la clase con un saludo, realizamos la canción que más le guste al salón, con movimientos activos en los estudiantes, luego dialogamos con los niños acerca de las actividades que realizaron en su casa.</p> <p>Motivación: Se presentará un video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=vJfzaks1w6s ; donde se muestra como las personas pueden interactuar y unir fuerzas para lograr objetivos en común.</p> <p>Recojo de saberes previos: Conocer la perspectiva de los estudiantes acerca del juego de tejos y si alguna vez jugaron este juego y en base a que reglas la jugaron.</p> <p>Conflicto cognitivo: se planteará preguntas para el conflicto cognitivo. ¿Qué lograron a través del juego? ¿Creen que alguna vez sus padres jugaron este juego? ¿creen que fortalecerán sus habilidades sociales?</p>	Video de YouTube	25 min.
DESARROLLO	<p>ANTES DEL JUEGO. Calentamiento: Comenzar con una serie de ejercicios de calentamiento para preparar los músculos y articulaciones de los niños para la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir saltos en el lugar, estiramientos y movimientos de brazos y piernas. Realizar actividades de juego libre para fomentar la socialización entre los niños.</p> <p>DURANTE EL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicar a los niños la técnica adecuada para lanzar el tejo, asegurándose de que entiendan cómo sujetar y lanzar el tejo. ➤ Dividir a los niños en grupos pequeños y permitirles practicar lanzando el tejo hacia una línea dibujada en el suelo a una distancia determinada. ➤ Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para lograr el objetivo de alcanzar la línea marcada con el tejo. ➤ Observar y corregir la técnica de los niños para asegurar que estén utilizando la técnica adecuada y evitar lesiones. <p>EL JUEGO</p>		45 min.



	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dividir a los niños en dos equipos y permitirles jugar uno contra el otro. ➤ Establecer un número de puntos a conseguir, dependiendo de la cantidad de jugadores y la duración de la actividad. ➤ Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo para lograr el objetivo de conseguir más puntos que el otro equipo. ➤ Observar y corregir la técnica de los niños durante el juego <p>DESPUÉS DEL JUEGO. Enfriamiento: Finalizar con una serie de ejercicios de enfriamiento para disminuir gradualmente la intensidad de la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir caminar en el lugar y estiramientos suaves.</p>		
CIERRE	<p>En esta etapa se realizará una reflexión de la importancia que es para nosotros realizar actividades físicas y más aún en tiempos donde las personas están mayor parte de sus días sentados o sin ninguna actividad.</p> <p>Realizaremos preguntas. ¿creen que realizando el juego del dejo se fortalece la amistad? ¿Desarrollan una actividad física de todo el cuerpo a partir del juego? ¿Qué dificultades tuvieron en el desarrollo del juego?</p> <p>De esta manera lograra un aprendizaje significativo acerca del área y tema tratado en la sesión de aprendizaje.</p> <p>Evaluación: <i>Se realizará de manera continua a través de la observación y registro del comportamiento de los niños durante el juego. Se valorará el desarrollo de habilidades motrices y sociales como coordinación, equilibrio, trabajo en equipo, y colaboración</i></p>		20 min

Anexo de la sesión de aprendizaje 3: evidencia de la aplicación de la sesión de aprendizaje.



Sesión de aprendizaje 4

I. TÍTULO: APRENDIENDO ESTRATEGIAS A TRAVÉS DEL JUEGO

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1 ÁREA : Psicomotriz
 2.2 GRADO : Cinco años.
 2.3 DOCENTE : Bachiller. Noemy Masco Ochochoque
 2.4 DURACIÓN : 90 min.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO DEL ZORRO Y LAS OVEJAS.

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Metodología	PRODUCTO	INSTRUM. EVALUACIÓN
Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Métodos de enseñanza: Aprendizaje cooperativo.	Una tertulia acerca de la perspectiva de los estudiantes sobre el juego que realizaron y desde su punto de vista que lograron desarrollar.	Ficha de observación

IV. RECURSOS Y MATERIALES

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Música ➤ Tarjetas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos o cualquier objeto que sirva como obstáculo para hacer el circuito. ➤ Pelotas pequeñas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Espacio amplio y seguro para la actividad física ➤ Superficie plana
ENFOQUES TRANSVERSALES		Enfoque intercultural

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ESTRATEGIAS	Recursos o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Presentación: Iniciamos la clase con un saludo, realizamos la canción que más le guste al salón, con movimientos activos en los estudiantes, luego dialogamos con los niños acerca de las actividades que realizaron en su casa.</p> <p>Motivación: Se presentará un video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=vJfzaks1w6s ; donde se muestra como las personas pueden interactuar y unir fuerzas para lograr objetivos en común.</p> <p>Recojo de saberes previos: Conocer la perspectiva de los estudiantes acerca del juego del gato y ratón, y si alguna vez jugaron este juego y en base a que reglas la jugaron.</p> <p>Conflicto cognitivo: se planteará preguntas para el conflicto cognitivo. ¿Qué lograron a través del juego? ¿Creen que alguna vez sus padres jugaron este juego? ¿creen que fortalecerán sus habilidades sociales?</p>	Video de YouTube	25 min.
DESARROLLO	<p>ANTES DEL JUEGO. Calentamiento: Comenzar con una serie de ejercicios de calentamiento para preparar los músculos y articulaciones de los niños para la actividad física. Algunos ejemplos pueden incluir saltos en el lugar, estiramientos y movimientos de brazos y piernas.</p> <p>Los niños se colocan en un círculo y se pasan la pelota entre ellos. El objetivo es que cada niño atrape la pelota y la pase al siguiente sin dejarla caer. Se puede ir aumentando la dificultad con la cantidad de pelotas que se pasan al mismo tiempo</p> <p>Explicación de las reglas básicas del juego: Los niños se dividen en dos grupos, uno de gatos y otro de ratones. Los gatos tienen que atrapar a los ratones y los ratones tienen que escapar de los gatos. Si un gato toca a un ratón, éste se convierte en gato y se une al otro grupo.</p> <p>DURANTE EL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se crea un circuito de obstáculos utilizando los conos o cualquier objeto disponible para que los 		45 min.



	<p>ratones puedan esconderse y escapar de los gatos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los gatos empiezan a perseguir a los ratones por el circuito, tratando de tocarlos con la mano. Si un gato toca a un ratón, éste se convierte en gato y se une al otro grupo. ➤ Los ratones pueden esconderse detrás de los obstáculos para evitar ser atrapados por los gatos. ➤ Para aumentar la dificultad, se puede agregar una pelota al juego y los ratones tienen que pasar la pelota de uno a otro sin ser atrapados por los gatos. <p>DESPUÉS DEL JUEGO.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Enfriamiento: Finalizar con una serie de ejercicios de enfriamiento para disminuir gradualmente la intensidad de la actividad física. ➤ Para el enfriamiento se les pide a los niños que caminen en línea recta manteniendo una pelota sobre su cabeza. Luego se les pide que hagan lo mismo, pero balanceándola en su mano. Finalmente, se les pide que salten mientras mantienen la pelota balanceándola en su mano. ➤ Este juego fomenta el equilibrio y la coordinación de movimientos 		
CIERRE	<p>Se agradece a los niños por su participación y se les pregunta qué les ha parecido el juego del gato y el ratón</p> <p>En esta etapa se realizará una reflexión de la importancia que es para nosotros realizar actividades físicas y más aún en tiempos donde las personas están mayor parte de sus días sentados o sin ninguna actividad.</p> <p>De esta manera lograra un aprendizaje significativo acerca del área y tema tratado en la sesión de aprendizaje.</p> <p>Evaluación: Se realizará de manera continua a través de la observación y registro del comportamiento de los niños durante el juego.</p>		20 min

	<p><i>Se valorará el desarrollo de habilidades motrices y sociales como coordinación, equilibrio, trabajo en equipo, y colaboración</i></p>		
--	---	--	--

Anexo de la sesión de aprendizaje 4: evidencia de la aplicación de la sesión de aprendizaje.





Anexo 5. Solicitud y constancia de ejecución del proyecto de investigación.



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



Solicito

Permiso para la ejecución de trabajo de investigación.

Señor (a) Director (a) de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Escuri san miguel
Prof. Flora Ochoa Tagle

Yo, Noemy Masco Ochochoque identificado con DNI N.º 73737347. Con grado Académico de **BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que, habiendo culminado la carrera profesional de educación inicial intercultural bilingüe, solicito a su dirección para que me pueda brindar las facilidades para realizar el trabajo de investigación titulado: **"JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 997 TEPRO ESCURI SAN MIGUEL, 2022"**.

Para optar el título profesional de Licenciado 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 se requiere aplicar sesiones y otros estudios que permita recoger información para el desarrollo de dicho trabajo.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a mi petición.

Juliaca, 20 de marzo del 2023.

Noemy Masco Ochochoque

DNI. 73737347



Flora Ochoa Tagle
DIRECTORA



UNIDAD DE GESTIÓN LOCAL SAN ROMAN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TEPRO ESCURI N.º 997 SAN MIGUEL



Constancia

El que suscribe, Directora de la Institución Educativa Inicial N.º 997 TEPRO ESCURI, San Miguel

Prof. Flora Ochoa Tagle.

Hace constar:

Que el bachiller. Noemy Masco Ochochoque, identificado con DNI N° 73737347, egresado de la escuela profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez, ha ejecutado el proyecto de tesis titulado. **“JUEGOS INTERCULTURALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 997 TEPRO ESCURI SAN MIGUEL, 2022”**. Asignándosele las tres sesiones. 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 viere por conveniente.

San Miguel 22 de junio del 2023.


Flora Ochoa Tagle
Flora Ochoa Tagle
DIRECTORA

Anexo 6. Validación de instrumentos



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



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO.

Adaptado de coeficiencia de validez de contenido (Hernández-Nieto, 2002).

INSTRUMENTO				
FICHA DE OBSERVACIÓN				
Indicadores:				
Coherencia.	Los ítems o preguntas son comprensibles.			
Claridad.	Están formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo			
Objetividad.	Realmente recogen datos de la variable y las dimensiones			
Metodología	La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por la variables y dimensiones.			
Escala de valores				
1= Inaceptable	2= Deficiente	3= Regular	4= Bueno	5= Excelente

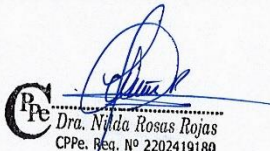
CONTENIDO			EVALUACIÓN					Total
Ítems	Indicadores generales	Observaciones	1	2	3	4	5	
1	Coherencia.					X		19
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología						X	
2	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
3	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
4	Coherencia.					X		16
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología					X		
5	Coherencia.						X	18
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología						X	
6	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
7	Coherencia.						X	19
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología					X		
8	Coherencia.						X	



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



	Claridad.					X	20
	Objetividad.					X	
	Metodología					X	
9	Coherencia.					X	19
	Claridad.				X		
	Objetividad.				X		
10	Metodología				X		20
	Coherencia.					X	
	Claridad.					X	
11	Objetividad.					X	19
	Coherencia.					X	
	Claridad.				X		
12	Metodología				X		20
	Objetividad.					X	
	Claridad.					X	
13	Coherencia.					X	20
	Objetividad.					X	
	Claridad.					X	
14	Metodología					X	20
	Objetividad.					X	
	Claridad.					X	

Validado por: <i>Dra. NILDA ROSAS ROJAS</i>	Nº DNI: <i>02419180</i>	Fecha:
Firma:  Dra. Nilda Rosas Rojas CPPe. Reg. Nº 2202419180	Teléfono: <i>97268877</i>	Email: <i>nrnilda@gmail.com</i>
Resultados de coeficiencia de validez de contenido de Hernández-Nieto (2002).	Interpretación del CVC. <i>Validez y concordancia excelente</i>	Escala: <i>0,99</i>



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



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO.

Adaptado de coeficiencia de validez de contenido (Hernández-Nieto, 2002).

INSTRUMENTO				
FICHA DE OBSERVACIÓN				
Indicadores:				
Coherencia.	Los ítems o preguntas son comprensibles.			
Claridad.	Están formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo			
Objetividad.	Realmente recogen datos de la variable y las dimensiones			
Metodología	La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por la variables y dimensiones.			
Escala de valores				
1= Inaceptable	2= Deficiente	3= Regular	4= Bueno	5= Excelente

CONTENIDO			EVALUACIÓN					Total	
Ítems	Indicadores generales	Observaciones	1	2	3	4	5		
1	Coherencia.							X	20
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	
	Metodología							X	
2	Coherencia.							X	19
	Claridad.					X			
	Objetividad.							X	
	Metodología							X	
3	Coherencia.						X		16
	Claridad.						X		
	Objetividad.						X		
	Metodología						X		
4	Coherencia.						X		16
	Claridad.						X		
	Objetividad.						X		
	Metodología						X		
5	Coherencia.							X	20
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	
	Metodología							X	
6	Coherencia.							X	18
	Claridad.					X			
	Objetividad.					X			
	Metodología							X	
7	Coherencia.							X	20
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	
	Metodología							X	
8	Coherencia.							X	



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



	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	
	Metodología							X	20
9	Coherencia.						X		
	Claridad.						X		
	Objetividad.						X		16
	Metodología						X		
10	Coherencia.							X	
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	20
	Metodología							X	
11	Coherencia.							X	
	Claridad.						X		
	Objetividad.						X		19
	Metodología							X	
12	Coherencia.							X	
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	20
	Metodología							X	
13	Coherencia.							X	
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	20
	Metodología							X	
14	Coherencia.							X	
	Claridad.							X	
	Objetividad.							X	20
	Metodología							X	

Validado por:	Nº DNI:	Fecha:
 Dra. Karen Z. Ortega Gallegos DOCENTE - UNA Código: 200183	01205442	
Firma:	Teléfono:	Email:
 Dra. Karen Z. Ortega Gallegos DOCENTE - UNA	988099471	korgega@unap.edu.pe
Resultados de coeficiencia de validez de contenido de Hernández-Nieto (2002).	Interpretación del CVC.	Escala:
	Validez y concordancia excelente	0,91



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



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO.

Adaptado de coeficiencia de validez de contenido (Hernández-Nieto, 2002).

INSTRUMENTO				
FICHA DE OBSERVACIÓN				
Indicadores:				
Coherencia.	Los ítems o preguntas son comprensibles.			
Claridad.	Están formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo			
Objetividad.	Realmente recogen datos de la variable y las dimensiones			
Metodología	La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por la variables y dimensiones.			
Escala de valores				
1= Inaceptable	2= Deficiente	3= Regular	4= Bueno	5= Excelente

CONTENIDO			EVALUACIÓN					Total
Ítems	Indicadores generales	Observaciones	1	2	3	4	5	
1	Coherencia.					X		19
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
2	Coherencia.					X		16
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología					X		
3	Coherencia.					X		19
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología						X	
4	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
5	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
6	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
7	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
8	Coherencia.						X	



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



	Claridad.						X	20
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
9	Coherencia.					X		16
	Claridad.					X		
	Objetividad.					X		
	Metodología					X		
10	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
11	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
12	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
13	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	
14	Coherencia.						X	20
	Claridad.						X	
	Objetividad.						X	
	Metodología						X	

Validado por: M.Sc. Elizabeth Patricia Cayro Jilapa DOCENTE FACE - UNA - PUNO EDUCACIÓN INICIAL Codigo Docente : 2191108.	Nº DNI: 43461338	Fecha:
Firma: M.Sc. Elizabeth Patricia Cayro Jilapa DOCENTE FACE - UNA - PUNO EDUCACIÓN INICIAL	Teléfono: 973648770	Email: lcayro@unap.edu.pe
Resultados de coeficiencia de validez de contenido de Hernández-Nieto (2002).	Interpretación del CVC. Validez y concordancia excelente	Escala: 0,95



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 18-07-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Moemy Masca Ochochoque

Dirección: J.r. San Francisco

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 73737347

Teléfono: 940647868 email: Ochochoquemoemy@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: 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. Danya Castillo Monroy

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: Juegos Interculturales en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 997 Tepro Esuri, San Miguel, 2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): Inteligencia, Empatía, Convivencia

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

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 Intucultural - P03

Firma de Autor



huella digital

18-07-2024

Fecha