



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
432-163 ANDAMARCA, AYACUCHO 2021.**

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

AUTORA

QUISPE HUAMAN ALICIA

ORCID: 0000-0001-8397-4385

ASESORA

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Quispe Huamán Alicia

ORCID: 0000-0001-8397-4385

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Ayacucho, Perú

ASESORA

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Chimbote, Perú

JURADOS

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID N° 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID N° 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala Sofía Susana

ORCID N° 0000-0003-1597-3422

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Mgtr., Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
Presidente

.....
Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

.....
Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia Susana
Miembro

.....
Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

DEDICATORIA

A nuestro padre celestial, el que dio la fortaleza para seguir continuando, cuando estuve a punto de caer; por ello con todo mi corazón agradezco y dedico mi trabajo.

De igual manera, a mis padres que ha sabido formarme con buenos valores y sentimientos, en lo cual me ha apoyado en los momentos más difíciles, a mis hermanos, por brindarme su apoyo emocional y verbalmente.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estudie, que me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al Dr Amaya Saucedo, Rosas Amadeo por su incondicional apoyo, comprensión, por y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis.

RESUMEN

La siguiente investigación tuvo por objetivo determinar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. La metodología correspondió a una investigación de tipo experimental y nivel cuantitativo con un diseño pre experimental. Se consideró la muestra poblacional entre 12 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante la ficha de observaciones debidamente validadas por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T-Student, arrojando el coeficiente de correlación 0.677. Se dividieron los resultados en tres niveles de logro: inicio (c), proceso (B), logro previsto (A) y logro destacado(AD). Los resultados demostraron que en el pre test el 58% se encuentran en el nivel inicio, y solo el 17% en el logro previsto, luego de a la aplicación de la estrategia didáctica de los juegos tradicionales, los resultados de post test demostraron que el 60% obtuvo el nivel de logro destacado y el 13% el nivel de proceso. Se concluye aceptando la hipótesis plateando que los juegos ancestrales influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Palabras clave: juegos tradicionales, influencia, motricidad gruesa

ABSTRACT

The following research aimed to determine the traditional games in the development of gross motor skills of 4-year-old boys and girls, of the Initial Educational Institution N ° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. The methodology corresponded to an experimental type investigation and quantitative level with a pre-experimental design. The population sample was considered between 12 boys and girls, who were evaluated by means of the observations form duly validated by expert judgment. The statistic that was used to obtain the result of the General Hypothesis was the T-Student, yielding the correlation coefficient 0.677. The results were divided into three levels of achievement: initiation (c), process (B), expected achievement (A), and outstanding achievement (AD). The results showed that in the pre-test, 58% are at the beginning level, and only 17% are in the expected achievement, after applying the didactic strategy of traditional games, the post-test results showed that the 60% obtained the outstanding achievement level and 13% the process level. It is concluded by accepting the hypothesis by stating that ancestral games significantly influence gross motor skills in 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 432-163 , Ayacucho 2021.

Keywords: traditional games, influence, gross motor skills.

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	x
I. INTRODUCCIÓN	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	155
2.1. Antecedentes.....	15
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	21
2.2.1. Juegos tradicionales.....	21
2.2.1.1. Dimensiones juegos tradicionales.....	23
2.2.2. Motricidad gruesa.....	27
2.2.2.1. Dimensiones motricidad gruesa.....	29
III. HIPÓTESIS	31
IV. METODOLOGÍA.....	311

4.1. Diseño de la investigación	311
4.2. Población y muestra	322
4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores	344
4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	355
4.5. Plan de Análisis	366
4.6. Matriz de Consistencia	377
4.7. Principios Éticos.....	388
V. RESULTADOS	400
5.1 Resultados	400
5.2 Análisis de Resultados	466
VI.CONCLUSIONES	488
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
ANEXOS	533

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Índice de gráficos

Grafico 1: Grafico de barras de la distribución del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa (pre test).....	34
Grafico 2: Gráfico de barras de loa distribución obtenida de las actividades de aprendizaje.....	35
Grafico 3:Grafico de barras de la distribución evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa (post test).....	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población muestra de estudiantes de 4 años de educación inicial.....	25
Tabla 2. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños, pre test.....	34
Tabla 3. Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje.....	35
Tabla 4. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños, post test.....	37
Tabla 5. Contraste de medias entre pre test y prost test	38
Tabla 6. Correlación de muestras emparejadas.....	38
Tabla 7. Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student	39

I. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de socializar los juegos tradicionales, el cual permitieron mejorar la motricidad gruesa de los niños, Por lo tanto, en la mayoría de los casos el niño está dando un bajo rendimiento motor, no responde a lo que se planteó, esto se puede ver afectado a que propicia que no se puedan relacionar entre sí, esto es un problema.

Al respecto, la problemática se evidencia que los niños presentan dificultades e insuficientes desarrollos de la motricidad gruesa, por lo general son niños que no cumplieron con los pasos acordes a su edad y no fueron viviendo y desarrollando sus etapas paso a paso, por ello presentan falta de coordinación corporal, falta de equilibrio, ubicación espacial, así como también desconocimiento de sus lateralidades.

De esta manera, el siguiente problema tiene como enfoque resolver la coordinación gruesa, asimismo desarrollar habilidades motrices en los niños. Teniendo en cuenta la problemática específica, se propuso el siguiente enunciado:

¿De qué manera Juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021?

Por lo cual se planteó un objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. de esta forma se dispone los siguientes objetivos

Objetivo 1: Identificar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Objetivo 2: Aplicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Objetivo 3: Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas fundamentadas en el contexto de la población de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, además de considerar información relevante de fuentes confiables, los cuales respaldarán como sustento para la presente tesis.

En cuanto al fundamento práctico, el conocimiento abordado en la investigación podrá utilizarse no solamente en la Institución Educativa Inicial de estudios, sino también en otros contextos similares, debido a que podrá inferirse en sus resultados a partir de las hipótesis planteadas.

El marco metodológico fue de diseño pre experimental. Se considera la muestra censal que corresponde a los 12 niños y niñas a quien se les evalúa a través de una ficha de observación, validado por juicio de expertos. El gráfico estadístico se utilizan para conseguir el resultado a la Hipótesis General será el T-Student y para el procesamiento de datos se utilizaron los softwares de Excel 2019 y SPSS 25.

El resultado obtenido al identificar el desarrollo de los niños a través del pre test en la tabla 1 y grafico 1, el alto porcentaje 58% en inicio, el 25% en proceso, el 17% en logro y el 0% en logro destacado, al aplicarse las sesiones de aprendizaje en los juegos tradicionales se consiguió como resultado en la tabla 2 y grafico 2, la primera actividad fue de alto porcentaje de 42%, en inicio, la cuarta actividad de 50% en proceso . Se da a concluir, la décima actividad de 58% en logro. finalmente se evalúa el desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test, se consigue el mejor resultado en la tabla 3 y grafico 3, el 60%, en logro destacado, el 27% en logro y el 13% en proceso y el 0% en inicio.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Rezabala (2015) en su tesis “La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos, Periodo Lectivo 2014-2015”. Lineamientos alternativos. Para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia. En la universidad nacional de Loja modalidad de estudios a distancia carrera de psicología infantil y educación Parvularia. Loja, Ecuador. El objetivo que plantea esta investigación es concientizar a las maestras y padres de familia sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial 1. Los métodos utilizados en la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el científico, inductivo-deductivo, descriptivo, analítico-sintético, y modelo estadístico, métodos que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. La población con la que se trabajó estuvo compuesta de Maestras, niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”. Se aplicaron dos instrumentos: Una encuesta dirigida a las maestras de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, para determinar si utilizan los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y un Test de Oseretzky aplicado a los niños y niñas, para evaluar el

Desarrollo Motriz. En su Conclusión: Se concluye que: El 34% realiza como juego tradicional el gato y el ratón; y, el 33% juego de sillas, la gallinita ciega. De acuerdo a la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se determinó que el 75% de las niñas y niños investigados realizaron las seis pruebas propuestas correctamente por lo que su desarrollo motriz se aprecia como satisfactorio, mientras que el 25% no pudieron realizar correctamente las seis pruebas por lo que su desarrollo motriz se aprecia cómo no satisfactorio.

Ayala & Tene (2016) en su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de Educación Inicial Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014. Objetivo General Determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del Centro de Educación Inicial ‘ ‘ Margarita Santillán de Villacís” de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2013-2014. Métodos deductivo, inductivo y analítico. Tipo de investigación descriptiva correlacional. Diseño de la investigación Bibliográfica documental. Población niños 64. Muestra está conformada por los niños del Centro de Infantil, para la investigación se trabajó con todos los elementos de la población. Técnica observación. Instrumento ficha de observación. Conclusiones se identifica a las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas; como juegos tradicionales apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”. Se concluye que los juegos tradicionales es

una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial 2. Se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo de la expresión corporal, para que los maestros y alumnos tengan una herramienta más de aplicación.

2.1.2. Nacional.

Pérez, D & Palomino, L. (2017) en su tesis: “juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles. El objetivo general del estudio llevado a cabo fue demostrar que los juegos tradicionales de persecución si contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles Abancay-2017.

La población en estudio estuvo integrada por 150 estudiantes del nivel inicial y haciendo uso de un muestreo no probabilístico y por conveniencia la muestra fue de 25 estudiantes. Los instrumentos utilizados para la medición y evaluación de las variables en estudio fueron la observación y la lista de cotejo. Asimismo, se empleó el test para medir el desarrollo de la motricidad gruesa La metodología de la investigación es de tipo aplicada pues pretende demostrar la importancia de los juegos tradicionales de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa, el nivel es cuasi-experimental porque asigna al azar los sujetos que forman parte del grupo experimental, el diseño es de pre-prueba/pos-prueba con un solo grupo porque posee un punto de referencia inicial, para ver qué nivel tenía el grupo en la variable dependiente antes de la

aplicación de los juegos tradicionales de persecución. El procedimiento estadístico utilizado fue tanto en el nivel descriptivo como en el nivel experimental. En el primer caso se utilizó frecuencias y porcentajes según los puntajes obtenidos, en el segundo caso y para la prueba de hipótesis se utilizó la t de student. El procesamiento de los resultados encontrados permitió demostrar el valor e importancia de los juegos tradicionales de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa, en donde se pudo evidenciar que los niños tuvieron avances significativos en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa.

Huamán (2018) “Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017”. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Huaraz, Perú. Su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Su Metodología de esta investigación fue tipo de investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva y se encontró como resultado en la tabla Nro.6 y gráfico Nro. 6, que en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel en proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79%

de niños y niñas se ubican en el nivel logro destacado. En su Conclusión: El adecuado diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje.

Velasco (2015), en su trabajo de investigación titulada “Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2014, su objetivo general fue determinar los efectos de la aplicación de un programa de juegos tradicionales en desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.N° 885 Tapal Medio del Distrito y Provincia de Ayabaca-Piura, 2014, su metodología de tipo y nivel cuasi experimental, con un diseño transversal cuasi experimental, su población y muestra consiste 22 niños y niñas de 4 años. En los resultados de su pre test el 77,27 % con calificaciones correspondientes a la escala de inicio con una media de 17.3%, en el post test el número de niños con calificaciones pertenecientes a la escala de inicio es de solo 1,14% y los niños y niñas con calificaciones a las escala de proceso aumentado el 56,82% y un 42,04% pertenece a la escala de logro destacado, con una media de 28,9%. En conclusión El nivel de habilidades motricidad gruesas después de la aplicación del programa de juegos tradicionales es sobresaliente (tabla 2) 28,9. Se percibe un logro destacado mejora en cuanto a la motricidad gruesa de los niños y niñas.

2.1.3. Regional .

León & Santacruz (2017) en su tesis titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Objetivo general Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017. Método hipotético deductivo. Tipo experimental. Diseño de la investigación pre experimental. Población estuvo constituida por 25 estudiantes del III nivel de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa, puesto que la población es una diversidad de individuos de la misma clase y característica. Muestra estuvo constituida con una muestra de 15 estudiantes. Técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue mediante un test y al respecto Sarton. Conclusiones los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wlcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición

Saco, Acedo, & Vicente (2001) definen que el juego es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, satisfacer en uno mismo, el juego es universal, esto engloba tanto a niños como adultos, jóvenes, adultos mayores, etc. El juego es una actividad imprescindible para una persona, el juego de alguna manera tiene una gran importancia en el lado emocional. El juego en los niños es una forma de realización que contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo, En los años escolares, aparecen los juegos más estructurados, y esto ocurre a través de los roles gobernados por normas objetivas. En ellas se da la comprensión de aspectos sociales de cooperación y competición. Sin embargo, a medida que los niños van evolucionando en su capacidad motriz y autonomía social inician ya una práctica de juegos deportivos, que al comienzo tiene un carácter colectivo.

Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontramos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es obligatoria para que se practiquen los juegos populares. En función de estas múltiples posibilidades que nos ofrecen el juego tradicional, se ha podido constatar experimentalmente que los niños y jóvenes se embarcan en sesiones de juegos tradicionales diversos, llegando a unas relaciones socioafectivas mucho más ricas, si cabe, que en deportes institucionalizados.

Sánchez (2017) menciona que los niños deben aprender ciertos aspectos primordiales para su aprendizaje según los juegos tratados:

- El niño debe reconocer los juegos populares, mediante ello aprenden a jugar.
- Se debe facilitar espacios creativos para que jueguen, dancen, etc., y también puedan compartir sus propias experiencias al jugar.
- Se debe beneficiar una enseñanza sociable y positivo mediante los juegos, para que se mejore las adaptaciones del grupo siempre respetándose sus diferencias entre los niños.
- Se debe fomentar situaciones de contacto físico desarrollando con ellas actitudes de respeto y aceptación.
- Debe gozar de sus propias experiencias de los juegos enseñados a jugar con otros.
- Se debe apoyar a los niños/as a vencer retos propios en lugar de vencer a otros.
- Se debe familiarizar a los niños con diferentes tipos y formas de jugar.

2.2.1.2. Origen de los juegos tradicionales

Se le toma en referencia algunos aspectos relevantes sobre transcendencias de los juegos tradicionales:

Natural y espontaneo: se manifiesta el ser humano y los animales desde la prehistoria, sino que los animales no evolucionan, a lo contrario que con la humanidad convirtiéndose en deportes tradicionales y juegos tradicionales.

Manifestaciones culturales: la socialización que nos relacionan directamente con nuestros familiares y luego con las demás personas cercanas

que nos rodean por medio del juego, logramos interactuar entre culturas y darse a conocer a nivel mundial. (Lavega, p. 45)

Úfele (2014) señala que los orígenes de los juegos tradicionales se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones, recitan poesías, rimas, la cual alguna oportunidad les cantó a ellos cuando fueron niños. Los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

2.2.1.3. Teorías

2.2.1.4. Dimensiones de juegos tradicionales.

Para Piaget (1956), el juego va a ser parte de la inteligencia de los niños y niñas ya que representará una asimilación funcional de la realidad según cada etapa.

De lo manifestado podemos entender que el juego es parte de la inteligencia de los niños y niñas que simbolizara una asimilación de la realidad que lo rodea según cada etapa.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

En este sentido, podemos entender que el juego aparece como una necesidad de representar el contacto con lo demás, el juego es una acción

social, en la cual, gracias a la ayuda con otros niños, se logran obtener roles que son añadidos a su persona.

Vygotsky (1933-1982) y su teoría constructivista Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (pág. 11)

Spencer (1855) Considera el juego como resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.

En concreto podemos entender que el juego es un resultado de un aumento de energía acumulada. Mediante el juego derrochan las fuerzas sobrantes.

Gross (1898) concibe al juego como un valor adaptativo, que realiza pre-ejercicios que contribuyen al desarrollo de funciones y de instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

De lo manifestado podemos entender que el juego es un valor, que realizan pre-ejercicios que ayuden al desarrollo de actuar y de instintos aun no desarrollados y también necesarios para conservación de las personas y grupo

2.2.1.4.1. Instrucciones de juegos tradicionales.

Pérez (2017) señala que los juegos tradicionales mantienen ciertas instrucciones con la finalidad de que el aprendizaje o los juegos no sean desarrollados con el único fin de distraerse o entretenerse entre los participantes, los juegos tradicionales entraron de por si mediante una forma más practica en los colegios como un curso que vienen a ser la educación física y la educación artística, en donde los niños y niñas se desenvuelven de manera

en cómo los docentes les enseña a realizar las actividades requeridas, de esta manera los juegos tradicionales deben cumplir ciertas instrucciones como:

- Primero se deben ver los lugares donde se pueden trabajar con los niños y niñas, debe ser un lugar tranquilo, con un espacio adecuado pueden ser en un campo deportivo, en la escuela, dentro de un salón de clases con las carpetas ordenadas adecuadamente de manera que no sean una obstrucción para poder desarrollar las actividades requeridas de manera que sea un espacio con mayor estabilidad y tranquilidad.
- Se requiere obtener los materiales necesarios para la elaboración de los juegos tradicionales que en algunos casos vienen a ser: costales, sogas, canicas, latas. Pelotas, entre otros materiales.
- A continuación, se debe tener claro que tema se desea tocar o que enseñanza se desea dejar en claro en los niños, dar las explicaciones requeridas o necesarias que crea el docente.
- Finalmente se emprende a desarrollar los juegos dando las respectivas pautas y reglas que se requieran en el juego.

2.2.1.4.2. Didáctica de juegos tradicionales.

Gil & Ruiz (2010) mencionan que los juegos tradicionales permiten desarrollar los principios metodológicos permitiendo de esta manera la construcción de aprendizajes significativos ya que en este tipo de juegos los contenidos traen diversas enseñanzas sobre todo en las experiencias motrices previas y en cierto grado un nivel de desarrollo madurativo pero siempre realizando los juegos para que de esta manera se logre un aprendizaje sin

embargo menciona que uno de los pilares fundamentales del aprendizaje significativo viene a ser el aprendizaje funcional de esta manera el enfoque globalizador aparece como un principio didáctico fundamental presentando los contenidos en su totalidad de esta forma relacionando las experiencias previas con las nuevas experiencias adquiridas y los nuevos aprendizajes desarrollados conforme pasa el tiempo en la vida de los alumnos de preescolar, este tipo o forma de enseñanza trae a los alumnos a que en un futuro puedan desenvolverse de manera más segura, positiva y de forma que ya tenga un aprendizaje previo, de esta manera el alumno tendrá la capacidad de aprender con mayor facilidad.

García (2015) señala que la actividad lúdica se muestra como un recurso especialmente adecuado para los niños sin olvidar el carácter formativo - educativo de cada uno de los juegos aplicados, tampoco debe ser desvinculado de su aspecto lúdico – recreativo. Pero, para que el alumno tome conciencia de lo que se está queriendo enseñar, en principio se debe lograr una atención respecto a la diversidad de enseñanzas que va a traer el juego.

2.2.1.4.3. Estrategias de juegos tradicionales.

Echevarría (2011) menciona que las estrategias se refieren especialmente a actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos y diferentes procesos de aprendizaje escolar o preescolar, mediante estas estrategias los niños y niñas pueden procesar, organizar, retener y recuperar lo aprendido o algún material informativo, que se requiere aprender, no obstante, el desarrollo de estos juegos mantiene una estrategia donde se pretende lograr el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que los juegos aplicados

en los niños son procesos dinámicos donde buscan la participación de cada uno de ellos.

Alfaro (2016) señala que los juegos tradicionales son una alternativa bastante importante y valiosa como un recurso para instruir de forma lúdica una estrategia de aprendizaje. El juego no solo tiene un valor lúdico si no también una forma de aprendizaje importante, un valor educativo de cierta manera que los niños y niñas tengan que prestar atención y logren desenvolverse de manera esperada, mantener una estrategia mediante los juegos tradicionales logran más adelante objetivos como el desarrollo de los procesos intelectuales que de esta manera le permitan fomentar hábitos de y actitudes positivas para el trabajo escolar. El juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento principal en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas a futuro en el niño o niña.

2.2.2. Motricidad gruesa.

2.2.2.1. Definición

Según Piaget citado por Mondargo R (2013) menciona que la evolución de la inteligencia en el niño, pone de manifiesto que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional, que es la base del desarrollo de la inteligencia; además reconocía que, mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción a través de su acción y movimiento sobre el medio.

De lo manifestado podemos entender que el desarrollo de la inteligencia en el niño, declara que la actividad psicológica y la actividad motriz forman un todo funcional, que es el principio del desarrollo de la inteligencia; además reconocía que, mediante la actividad corporal, el niño razona, aprende, crea y afronta los problemas, la inteligencia y el aprendizaje, se concentra en el acto a través de su acción y movimiento sobre el medio.

De acuerdo a wallon (1925) que fue pionero de la psicomotricidad nos dice que influye el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del niño o niña con otras personas. Se esforzó por mostrar que las funciones mentales son recíprocas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento base para el desarrollo de la personalidad. De lo comprendido podemos manifestar que la psicomotricidad contribuye el movimiento tanto en el desarrollo psicológico como en la vinculación de los niños y niñas con otras personas. se esforzó por mostrar que las funciones mentales son relacionadas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento principal para el desarrollo de la personalidad.

De acuerdo a la teoría de Piaget (1952) desde la óptica constructivista, afirma que las actividades motrices del niño o niña van a desarrollar la inteligencia en sus primeros años de vida. Teniendo hasta los dos años inteligencia sensorio motriz y de los dos a siete años pasa de la acción a la reflexión, accediendo a la imitación, juego simbólico, lenguaje, dibujo...permitiéndole una mejor adaptación.

De lo comprendido podemos decir que las actividades motrices del niño o niña van a incrementar la inteligencia en sus primeros años de vida. Teniendo

hasta los dos años inteligencia sensorio motriz y de los dos a siete años la ejecución de la reflexión, aceptando a la imitación, juego simbólico, lenguaje, dibujo permitiéndole una mejor adaptación.

Vayer (1969) desde la perspectiva psicopedagógica. La psicomotricidad es una acción pedagógica y psicológica que utiliza los medios de la educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño.

De acuerdo al autor podemos decir que desde la perspectiva psicopedagógica que la psicomotricidad es un acto pedagógico y psíquico que utiliza los medios de la educación física con el fin de organizar o mejorar el comportamiento del niño.

Henri Wallon (1980), remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. El movimiento es la expresión de la vida psíquica del niño y configura toda su personalidad. El movimiento es esencial en el desarrollo del niño, ya que facilita el paso hacia el pensamiento conceptual, sus relaciones con los demás, su carácter y la adquisición de nociones básicas.

De lo entendido podemos decir que la psicomotricidad es la unión entre lo psicológico y lo motriz. El movimiento es la expresión de la vida psíquica del niño y conforma toda su personalidad. El movimiento es fundamental en el desarrollo de niño, ya que facilita el pensamiento conceptual, su vínculo con los demás, carácter y la obtención de los conocimientos básicos.

2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa.

Dentro de las dimensiones de la psicomotricidad gruesa podemos mencionar:

2.2.2.2.1. Coordinación viso – motriz

Según Picq y Vayer, (2001), menciona que: Las actividades básicas de coordinación óculo-manual son lanzar y recibir. El niño realiza movimiento mediante viso-motor, los movimientos se dan cuando el niño observa un objeto y lo coge de acuerdo a ello realiza los movimientos.

2.2.2.2.2. *Esquema corporal*

El niño tiene conocimiento de su propio cuerpo de diferentes partes más que nada, en relación de su entorno y los materiales de su alrededor.

Mediante su experiencia de su cuerpo da resultados el niño toma de manera lenta de acuerdo a las actividades que realiza y la forma de socializarse con el medio mediante sus experiencias con sus amigos, compañeros y familias.

2.2.2.2.3. *Precisión de movimiento*

Es uno de los movimientos que se debe de considerar en constante estimulación de nuestro músculos y de todo el cuerpo y su postura del niño. (Luna, 2007, p.18)

Existen varias problemas en las que los niños asocia procesos cognitivos y motrices de forma vivencial. Escribir en una hoja ayuda a un niño en controlar las manos y manipular un lápiz con rigurosa precisión para realizar garabateos concretos en determinada dirección y medidas.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

3.2. Hipótesis Específicas.

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

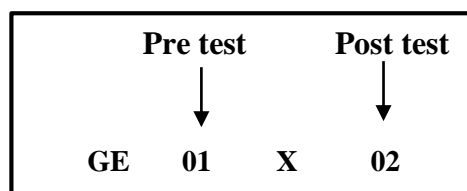
IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Diseño.

El diseño de investigación es Pre – experimental.

El diagrama del diseño se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es la estrategia didáctica de Intervención de la Variable Independiente (juegos tradicionales).

02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

Edad	Hombre	Mujer
4 años	5	7
TOTAL	12	

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2011) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado a todos los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho.

4.2.2. Muestra.

Edad	Hombre	Mujer
4 años	5	7
TOTAL	12	

Fuente: Nómina de matrícula del aula 2019.

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2011): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

- La muestra poblacional estuvo constituida por 12 niños y niñas 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVEL
Variable independiente: Juegos tradicionales	El juego tradicional es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, satisfacer en uno mismo, el juego es universal, esto engloba tanto a niños como adultos, jóvenes, adultos mayores, etc. (Saco, Acedo, & Vicente, 2001)	Los juegos tradicionales están compuestos por las instrucciones, didáctica y estrategias los que se desarrollarán mediante 10 sesiones de aprendizaje.	Instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de juegos - Reglas del juego - Negocia normas - Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación 	10 sesiones de aprendizaje.
			Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> - Propicia interés - Socialización - Placer - Selecciona juegos - Demuestran sus sentimientos 	
			Estrategias	<ul style="list-style-type: none"> - Genera problematización para que busquen soluciones - Fomenta imaginación - Desarrolla creatividad 	
Variable dependiente: motricidad gruesa	La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que relaciona grandes grupos musculares, esto se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. (Semino, 2016)	Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (control de cabeza, se, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota. (Franco, 1982)	Coordinación viso motora	<ul style="list-style-type: none"> - Corre libremente - Sostiene objetos - Rueda pelotas - Se desplaza - Lanzamiento 	Instrumento: <i>Ficha de observación</i> Niveles: - <i>Inicio</i> - <i>Proceso</i> - <i>Logro</i>
			Precisión de movimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de los dedos - Embolilla - Rasga - Punza libremente - Delinea 	
			Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica la pelota - Mantener el bastón - Forma de caminar 	

- Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

Las técnicas que se aplicaron fueron:

Técnica/ procedimientos
Fichas: ✓ Observación directa

4.4.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016): “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: Guía de observación, Guía de entrevista, cuestionario”.

Según Slkind (1998) citado en Valderrama (2017) esboza que los cuestionarios son un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas. Los cuestionarios ahorran tiempo porque permiten a los individuos llenarlos sin ayuda ni intervención directa del investigador.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizarán serán las encuestas conformadas de dos características que corresponden a cada una de las variables de estudios, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable Independiente: Juegos tradicionales.

Compuesta de 10 sesiones de aprendizaje.

- Variable Dependiente: Motricidad gruesa.

Se medirán las 3 dimensiones mediante la ficha de observación compuesta de 20 ítems.

4.5. Plan de Análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.6. Matriz de Consistencia

Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
¿De qué manera los Juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021?	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pre test a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. - Aplicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. - Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa mediante de un post test a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. 	<p>HIPOTESIS GENERAL: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.</p> <p>HIPOTESIS NULA: ✓ Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.</p>	<p>NIVEL experimental</p> <p>TIPO cuantitativo</p> <p>DISEÑO Pre experimental</p> <p>TÉCNICAS Observación directa</p> <p>INSTRUMENTOS Ficha de observación</p> <p>POBLACIÓN Todos los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.</p> <p>MUESTRA 12 niños y niñas</p> <p>PRUEBA ESTADÍSTICA T-Student</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios Éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

Protección a las personas, lo cual consiste en respetar la dignidad del sujeto y sus derechos esenciales.

Beneficencia y no maleficencia, lo cual consiste en no afectar de ninguna manera a los sujetos que participan en la investigación.

Justicia, lo cual consiste que los sujetos que participan de la investigación tienen derecho a conocer y acceder a la información y a los resultados

Integridad científica, Consiste en el ejercicio del trabajo pedagógica y en el ejercicio profesional. Es decir, relación entre decir y hacer.

Consentimiento informado y expreso. – Se refiere a la voluntad y libre consentimiento y los sujetos que participan de la investigación deben estar debidamente informadas sobre el desarrollo de la investigación.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la

construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1 Nivel Descriptivo – Pre test.

Tabla 1. Identificar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-16 Andamarca, Ayacucho 2021.

Pre test desarrollo motricidad		
gruesa	Fi	%
Inicio (C)	7	58%
Proceso (B)	3	25%
Logro (A)	2	17%
Logro destacado(AD)	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Ficha de observación (elaboración propia).

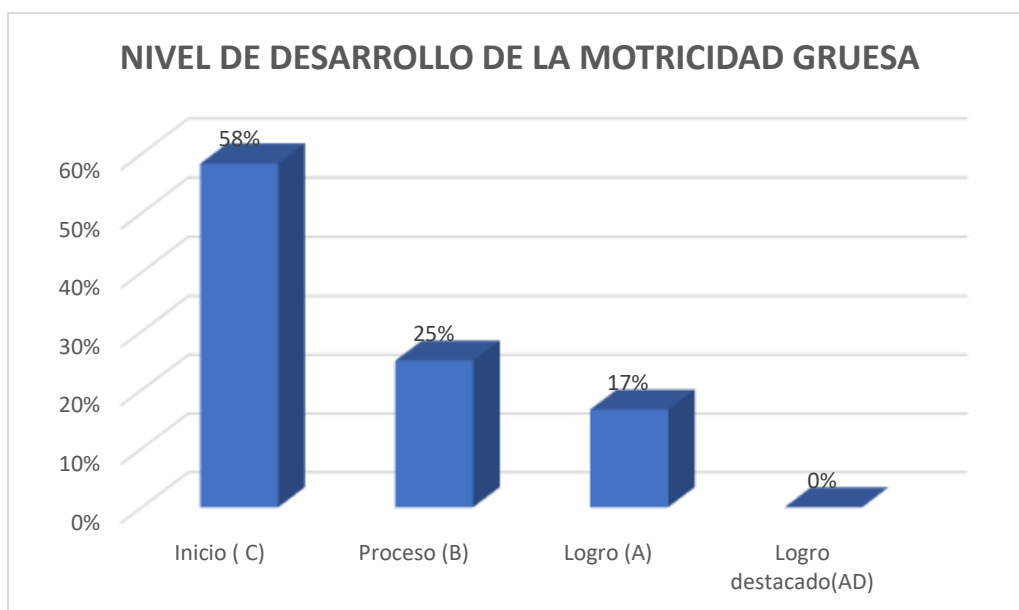


Gráfico 1. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1 , de 12 niños y niñas que representan el 100% de 4 años, evaluados sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles : en inicio el 58%, en proceso el 25%, en proceso el 25%, en logro el 17%, mientras en logro destacado el 0%, Ayacucho 2021.

Tabla 2. Aplicar sesiones de aprendizaje con los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

ACTIVIDAD	tabla 01		tabla 02		tabla 03		tabla 04		tabla 05		tabla 06		tabla 07		tabla 08		tabla 09		tabla 10	
CRITERIO	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
C Inicio	5	42%	5	42%	5	42%	4	33%	2	17%	1	8%	0	0%	1	8%	0	0%	0	0%
B Proceso	6	50%	6	50%	4	33%	5	42%	6	50%	5	42%	5	42%	8	67%	5	42%	5	42%
A Logro	1	8%	1	8%	3	25%	3	25%	4	33%	6	50%	7	58%	3	25%	7	58%	7	58%
AD Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Lista de verificación (elaboración propia).

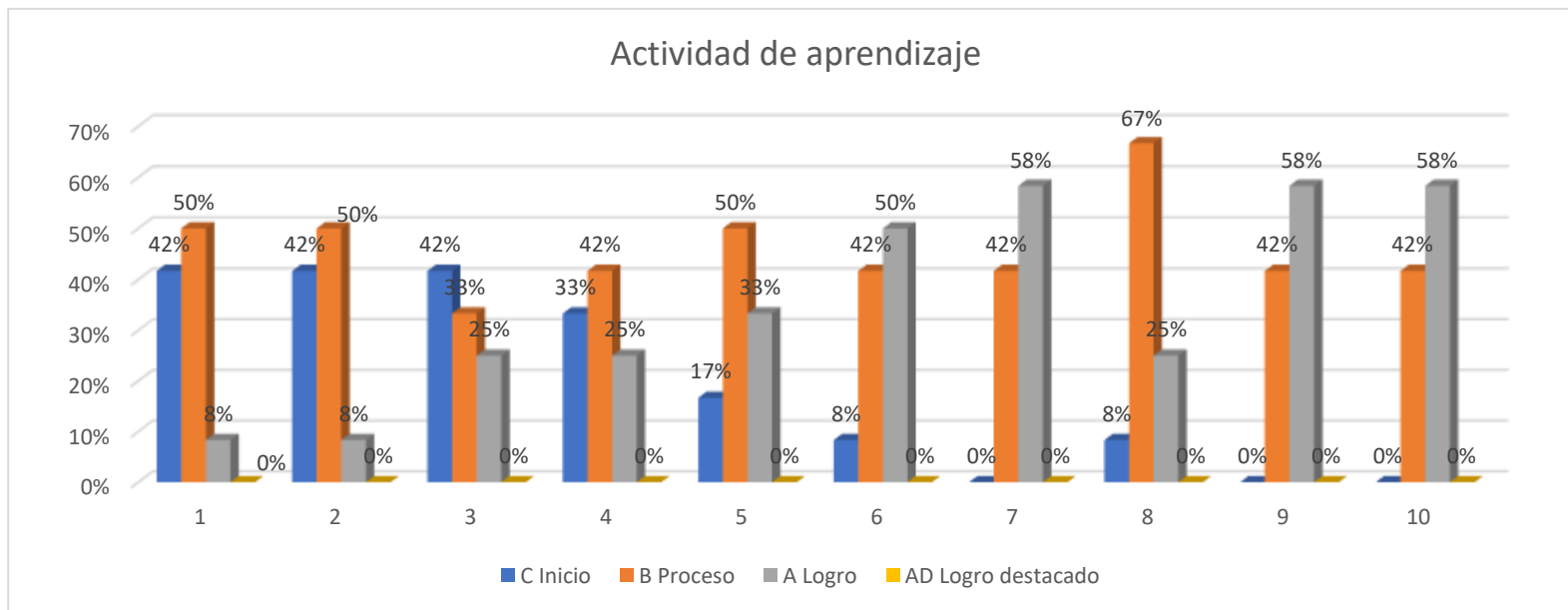


Gráfico 2. Gráfico de las barras obtenidas de las sesiones de aprendizaje de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2 , de 12 niños y niñas que representan el 100% de 4 años, en la primera sesión de aprendizaje de los niños, el alto porcentaje 42%, en inicio, la cuarta sesión 50% en proceso. finalmente, la décima sesión 58% en logro esperado.

5.1.2 Nivel Descriptivo – Post test.

Tabla 3. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Pre test desarrollo motricidad gruesa	Fi	%
Inicio (C)	0	0%
Proceso (B)	2	13%
Logro (A)	4	27%
Logro destacado(AD)	9	60%
TOTAL	12	100%

Fuente: Ficha de observación (elaboración propia).

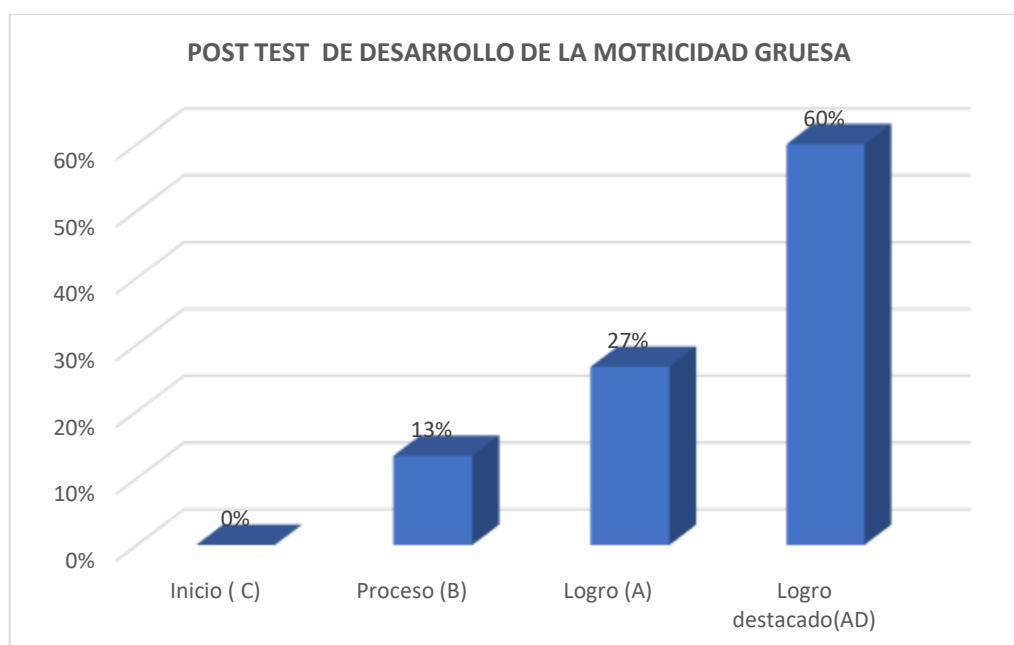


Gráfico 3. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3 , de 12 niños y niñas que representan el 100% de 4 años, en el Post Test se obtuvieron los siguientes niveles: en inicio el 0%, en proceso el 13%, en logro el 27%, mientras en logro destacado el 60%, Ayacucho 2021.

5.1.3 Nivel Inferencial

5.1.4 Prueba de hipótesis.

5.1.4.1 Hipótesis general.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Tabla 5. *Contraste de medias entre pre test y post test*

	GRUPOS	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test desarrollo motricidad gruesa	Experimental	12	12,00	,669	,193
Post Test desarrollo motricidad gruesa	Experimental	12	16,50	1,528	,441

Interpretación: En el contraste de promedios entre el pre test y el post test en el Proceso de adaptación escolar , asciende a partir de 12,00 hasta 16,50 puntos.

Tabla 6. *Correlación de muestras emparejadas*

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre Test desarrollo motricidad gruesa & Post Test desarrollo motricidad gruesa	8	,677	,000

Interpretación: El coeficiente de correlación entre el Pre test y Post test es de 0,677, por lo que existe influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 7. *Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre Test desarrollo motricidad gruesa - Post Test desarrollo motricidad gruesa	-5,833	2,761	,564	-6,999	-4,667	-10,350	19	,000

Interpretación: En las muestras relacionadas entre el pre test y el post test del Grupo Experimental se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Conclusión: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

5.2 Análisis de Resultados

5.2.1. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

El resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.677, por lo que existe relación directa significativa, con el valor $p= 0.000$ siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye existe influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años.

Estos resultados se contrastan con Ayala & Tene (2016) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años., quien concluye refiriendo que se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo de la expresión corporal, para que los maestros y alumnos tengan una herramienta más de aplicación.

5.2.2. Identificar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

El resultado obtenido sobre el desarrollo de la motricidad gruesa mostraron que los resultados obtenidos, en la Tabla 1 y el Gráfico 1, demuestra el porcentaje de 58 % en inicio.

El resultado obtenido menciona que las estrategias son de una mala práctica por los profesores y también por los padres, quien no enseñó de forma adecuada a sus hijos, se observan una mala coordinación y equilibrio en los niños. Por eso es muy importante trabajar la motricidad gruesa mediante ello los niños se desarrollaran físicamente y psicológicamente.

5.2.3. Aplicar sesiones de aprendizaje con los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

El resultado aplicado con las 10 sesiones de aprendizaje, mediante los juegos tradicionales: en la Tabla 2 y el Gráfico 2, la primera sesión de 42% están en inicio, a través de las sesiones se observó mejoras, se obtuvo en la décimo sesión de 58% en logro.

Según **Rezabala (2015)** en su tesis “La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos, Periodo Lectivo 2014-2015”. El objetivo que plantea esta investigación es concientizar a las maestras y padres de familia sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial.

Es de mucha importancia que los niños desarrollen su motricidad gruesa en su desarrollo y desenvolverse con su entorno, el trabajo realizado se aplica los juegos tradicionales, ambas centradas en desarrollar la motricidad gruesa.

5.2.4. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Los resultados evaluados del desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test, en la tabla 3 y grafico 3, el alto porcentaje 67% en logro, los resultados se obtuvieron, luego de aplicar las sesiones de aprendizaje, mostrando que el alto porcentaje 60%, se observa en el logro destacado.

VI. CONCLUSIONES

4.8. Conclusiones

- A partir de los datos obtenidos, se determinó que los juegos tradicionales se relacionan directa y significativamente con la motricidad gruesa en los niños y niñas de 04 años, con un coeficiente de correlación de $\rho = 0.677$, por lo que existe relación directa significativa, con el valor $p = 0.005$ siendo menor a 0.05. por lo tanto, se concluye que ambas variables se relacionan entre sí.
- Identificó el desarrollo de la motricidad gruesa del niño a través del pre test, se observó el 58% de los niños en inicio, en lo cual muestran que los niños tienen dificultades en el manejo de los miembros inferiores y superiores de su cuerpo.
- Aplicó las 10 sesiones de aprendizaje en los niños y niñas de 4 años. Se logra observar las ejecuciones de los juegos tradicionales, logrando evaluarlos a cada niño a través de fotos y videos, evidenciando lo que realiza las actividades, observando sus logros, en los últimos se observó un logro alcanzado.
- Evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa mediante del post test. Se pudo observar el 60%, logro destacado, lo cual muestra que los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones

- Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, recomiendo a los estudiantes de la universidad seguir investigando el tema tratado ya que con el tiempo se podrá desarrollar nuevas estrategias para los niños que es muy importante en el desarrollo motriz para los niños y quienes serán un futuro para la sociedad.
- Las Unidades de Gestión Educativa Local de Huamanga deben incorporar dentro de su plan de trabajo la capacitación a los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial sobre la importancia y los beneficios de los juegos tradicionales para el desarrollo cognitivo, afectivo, social en los niños de 4 a 5 años.
- Los docentes de la institución a promover la utilización de las estrategias de los juegos tradicionales mediante talleres para desarrollar la motricidad gruesa con la finalidad de contribuir en el desarrollo integral del estudiante.
- Los padres de familia y docentes de la comunidad educativa tomen decisiones, según los resultados del presente estudio, para aplicar y revalorar los juegos tradicionales de para el buen desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de dicha institución y no prohíban la práctica de estos juegos estigmatizando como ocio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para*. Tolima.
- Ayala, E. & Tene, M. (2016). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.
- Bravo, m. (30 de agosto de 2012). *La motricidad gruesa*. Obtenido de <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>
- Chávez, T. (2018). *Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años Trujillo 2017*. Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- De la Cruz, A., & Cruzata, A. (2017). *Inteligencia emocional y kinestésica en la educación física de la educación primaria*. Actualidades Investigativas en Educación, 1-20.
- Duque, m. (2014). *Inteligencia cinestésica*. corporal e inteligencias múltiples. Logroño.
- Echevarría, L. (2011). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral*. Bolivia.
- García, A. (25 de junio de 2015). *Planeación juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd146/juegos-populares-y-tradicionales-unidad-didactica.htm>
- García, I., Pérez, R., & Calvo, Á. (2013). *Expresión corporal*. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 19-22.
- Gil, S., & Ruiz, Á. (2010). *Conoce tu pasado: juegos populares y tradicionales*. Unidad didáctica. Revista Digital - Buenos Aires, 1-15.
- Gómez, M. (23 de junio de 2012). *Realizaron feria de juegos tradicionales en plaza de armas de Ventanilla*. la república.
- Huamán L. (2018) *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017 Universidad Los Ángeles de Chimbote*. Huaraz, Perú.

- Velasco, E. (2015). Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IE N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2014 (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000037232>
- León, L. & Santacruz, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú.
- Atoche, M. (2016). El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I. E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>
- Borges, J. citado por Piaget. (2012). El juego y su importancia en el desarrollo del niño. Recuperado el 24/05/2014. Disponible en:
http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BoletinPrincipioActivo/38_el_juego_y_su_importancia_en_el_desarrollo_del_nino.pdf
- Meleán, L. (2015). *La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Bárbula*.
- Motos, T. (1983). *Iniciación a la Expresión Corporal*. Barcelona: Humanitas.
- Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. portal deportivo.
- Peña, L. (14 de julio de 2019). *Los adultos impulsan la venta de juguetes tradicionales*. LORENA PEÑA LEÓN.
- Perez, A. (16 de mayo de 2017). *Juegos tradicionales para niños y niñas*. Obtenido de
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>
- Pérez, D & Palomino, L. (2017) en su tesis: “juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles de Abancay, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac- 2017

- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares*. Mérida: Tajo guadiana, Artes Gráficas.
- Sánchez, a. (4 de mayo de 2017). *Juegos tradicionales. ¡¡Recuperemos nuestros juegos de la infancia!!* Obtenido de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>
- Sanchidrián, R. (2013). *Expresión corporal: desarrollo de la desinhibición a través del juego*. campus publico maría zambrano.
- Semino, G. (2016). *Motricidad gruesa de los niños de 4 años*. Piura.
- Silva, E. (2015). *La inteligencia kinestésica y el desarrollo motriz fino de los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa Huachi Grande de la ciudad de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador
- Zavaleta, Y. (2015). *La inteligencia kinestésica y el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 1564 - Trujillo – 2015*. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	ITEMS	Inicio	Proceso	Logro	Logro destacado
	Coordinación viso-motriz				
1.	Corre libremente entre los aros				
2.	Sostiene aros verticales a media altura.				
3.	Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano				
4.	Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.				
5.	Salta a lo largo del bastón separando las piernas				
6.	Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos				
7.	Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado				
	Precisión de movimientos				
8	Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca				
9	Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura				
10	Clasifica pompones de colores con pinza				
11	Realiza técnica del insertado				
12	Embolilla papel crepe				
13	Rasga papel lustre y pega en una hoja				
14	Punza libremente sobre las figuras				
15	Delinea por las líneas entre cortadas				
	Esquema corporal				
16.	Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás				
17.	Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo				
18.	Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia				
19.	Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros				
20.	Camina y gira el aro con los dos brazos				

Anexo 02: Sesiones de aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

“La Salta Soga”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 40 minutos

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Cuerda gruesa o delgada para saltar Canción de la vaca lechera	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Cuerda gruesa o delgada - Cantando

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “La salta sogá”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="550 504 954 712" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • El niño con ayuda de dos personas ira saltando y cantando la Canción de: <p style="text-align: center;">LA VACA LECHERA</p> <p style="text-align: center;">La vaca lechera le dijo al lechero Págame la renta del mes de Enero, Febrero, Marzo, Abril, Mayo, Junio, Julio, Agosto, Septiembre, Octubre, Noviembre, Diciembre</p> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

“Juego A la Balbu”

5. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 40 minutos

6. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota y cuatro personas	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños.- pelota-

7. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none">• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Observa a la docente realizando el juego. Luego el niño realiza el juego.	Lista de cotejo

8. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
----------	-------------

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “A la Balbu”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="501 501 904 712" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

“Saltando las vallas”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 35 minutos

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Colocar dos tablas de madera , latas o ladrillos con material que contemos en casa	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños.- Tablas de madera- Latas o ladrillos

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
“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, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Observa a la docente realizando el juego. Luego el niño realiza el juego.	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
----------	-------------

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<p>□ Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “Saltando las vallas”, mediante la aplicación de whatsapp.</p> <div data-bbox="716 490 1118 703" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

“Jugamos al puentecito”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 35 minutos

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Colocar tablitas delgadas o cinta makins, objetos pequeños como latas de leche o pelotitas.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Tablas delgadas de madera o cinta makins - Latas de leche y pelotitas

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y los padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego del “Puentesito”, mediante la aplicación de whatsapp. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando del niño o niña realizando la actividad.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

“Juego del Mundo”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 40 minutos

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Dibujar con tiza los casilleros para formar el mundo y colocar los números del 1 al 10 en el suelo.	Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. Una tapa plana o una piedrita plana - Tiza

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	Observa a la docente realizando el juego. Luego el niño realiza el juego.	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

DESARROLLO	<p>□ Los niños y el padre de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego del MUNDO, mediante la aplicación de whatsapp.</p> <div data-bbox="710 264 1015 421" style="text-align: center;">  </div> <p>• Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña.</p>
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

“Juego de los 7 pecados”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:**

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota y cuatro personas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - pelota -

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. <p>□ Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.</p>

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “los 7 pecados”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="477 255 882 470" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

“Juego de Mata Gente”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:**

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota, formar grupos de la familia	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - pelota - un grupo de personas

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. <p>□ Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.</p>

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “mata gente”, mediante la aplicación de whatsapp. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“Juego de Tumba Latas”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:**

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota, seis latas de leche o vasitos de plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - pelota - latas de leche o vasitos de plástico

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. <p>□ Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.</p>

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “tumba latas”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="480 257 884 470" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“Juego de la Liga”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:**

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Pita pabilo , liga o adecuarlo a lo que se pueda tener en casita	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Pita pabilo - Elástico

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. <p>□ Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.</p>

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “La salta sogá”, mediante la aplicación de whatsapp. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“Juego brincando con un pie”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Alicia Quispe Huamán
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:**

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Latas grande de leche en polvo	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Latas grande de leche

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. <p>□ Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.</p>

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “brincando con un pie”, mediante la aplicación de whatsapp. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

2.1. Programación de actividades de aprendizaje

PROGRAMACION DE ACTIVIDADES					
Nº	ACTIVIDAD	TIEMPO	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
01	“La Salta Soga”	40 minutos	x		
02	“Juego A la Balbu”	40 minutos	x		
03	Saltando las vallas”	40 minutos	x		
04	“Jugamos al puentecito”	40 minutos		x	
05	“Juego del Mundo”	40 minutos		x	
06	“Juego de los 7 pecados”	40 minutos		x	
07	“Juego de Mata Gente”	40 minutos		x	
08	“Juego de Tumba Latas”	40 minutos			x
09	“Juego de la Liga”	40 minutos			x
10	“Juego brincando con un pie”	40 minutos			x

Anexo 02: Resultados de la validación de instrumentos

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°432-163 ANDAMARCA, AYACUCHO 2021.
1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: LISTA DE COTEJO

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
SUFICIENCIA	Comprende los aspecto en cantidad y calidad																				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																				
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos		DNI	
Título profesional			
Especialidad			
Grado académico			
Mención			

Lugar y fecha: _____

Firma del evaluador

Anexo 04: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.



AMISTAD – DISCIPLINA – ESTUDIO
Ministerio de Educación del Perú
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 432-163/Mx. P
Calle 10 de Julio N° 1000 - Ayacucho

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 432-163/Mx. P
ANDAMARCA, DISTRITO AYACUCHO, PROVINCIA HUAMANGA, REGION
AYACUCHO, QUIEN SUSCRIBE,

DA CONSTANCIA

Que, se autoriza a la Srta. **QUISPE HUAMAN ALICIA**, con código de estudiante
3107162012 y estudiante de la Univeridad "Catolica los Angeles de Chimbote"
ULADECH, con sede en la ciudad de Ayacucho, realizo el recojo de informacion para el
trabajo de tesis n forma satisfactoria en el nivel Inicial de la Institución Educativa N°
432-163/mx. p Andamarca, Distrito Ayacucho, provincia Ayacucho, Región Ayacucho,
ta misma que la realizo de manera remota usando mecanismo simultáneo, demostrando
responsabilidad y asertividad con toda la población escolar. Se aplicó el instrumento 06 de
diciembre 2021.

Se expide la presente constancia a solicitar de la interesada, para los fines que se estime
por conveniente.


Srta. Quispe Huaman Alicia
Directora

Ayacucho, 08 de diciembre del 2021

Anexo 06: Instrumento de confiabilidad

Guía de observación motricidad gruesa

Nº de preguntas : 20

Nº de sujetos de la muestra piloto: 8

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 3, 2 y 1 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde

S_i^2 K = Numero de ítems
= Varianza de los puntajes por cada ítem

S_T^2 = Varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Welch & Comer (1988) cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe

obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.88 es alta.

muestra	ITEMS										ITEMS										SUMA		
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20			
1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	54			
2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	52			
3	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	1	2	1	1	2	3	1	34			
4	1	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	1	3	3	2	3	2	44			
5	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	54			
6	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	56			
7	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	48			
8	1	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	42			
YARIANZA	0.214	0.268	0.554	0.268	0.553571	0.571	0.268	0.268	0.554	0.286	0.786	0.268	0.554	0.268	0.554	0.571	0.268	0.268	0.554	0.286			
SUMATORIA DE YARIANZAS	8.178571429																						
YARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	50																						
																					1	NUNCA	
																						2	A VECES
																						3	SIEMPRE

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:
 K = número de ítems
 s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
 s_t^2 = varianza de los puntajes totales

α:	Coficiente de confiabilidad del instrumento	→	0.88
k:	Número de ítems del instrumento	→	20
$\sum_{i=1}^k s_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems	→	8.18
s_t^2 :	Varianza total del instrumento	→	50.00

$$\alpha = (20/20 - 1) * [1 - (8.18/50)] \quad \alpha = 0,88$$