



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**RELACIÓN ENTRE JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS  
NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 112 PACAIPAMPA -  
PIURA 2024**

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

**AUTOR**

**CHUMACERO HOLGUIN, GLADIMIRA**

**ORCID:0000-0003-1875-3484**

**ASESOR**

**AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS**

**ORCID:0000-0002-0474-3843**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0166-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **13:50** horas del día **23** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA** Presidente  
**FLORES ARONI BERTHA JUANA** Miembro  
**TABOADA MARIN HILDA MILAGROS** Miembro  
**Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **RELACIÓN ENTRE JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 112 PACAIPAMPA - PIURA 2024**

**Presentada Por :**  
(1205062010) **CHUMACERO HOLGUIN GLADIMIRA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA**  
Presidente

**FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
Miembro

**TABOADA MARIN HILDA MILAGROS**  
Miembro

**Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: RELACIÓN ENTRE JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 112 PACAIPAMPA - PIURA 2024 Del (de la) estudiante CHUMACERO HOLGUIN GLADIMIRA, asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 7% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 11 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## Dedicatoria

A mis padres Vary y Asteria, y a mis hijas (os) Jhamily, Emely, Kallet, quienes me han apoyado y dado la fuerza para cumplir con este reto, que inspiran mi fortaleza, amor, cariño para ser gran profesional de éxito y servir a la sociedad del futuro.

## Agradecimiento

A la universidad la ULADECH Católica por la enseñanza que se me brindo y la oportunidad de continuar con mis estudios ser una profesional con sencillez, humildad y con principios éticos al servicio de la sociedad.

A los docentes de esta casa de estudios por los aprendizajes enseñados durante esta carrera profesión que es la base de todo ser humano, quienes brindaron sus conocimientos para lograr la autorrealización personal.

A la directora y las autoridades, docentes y estudiantes de la institución educativa “112” – Pacaipampa por participar y contribuir en la investigación que servirá como línea de base de las investigaciones.

Al Dr. Aniceto Elías Aguilar Polo, por el apoyo incondicional y profesional en el desarrollo de la tesis.

## Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento .....	V
Índice general .....	VI
Lista de tablas .....	VIII
Lista de figuras .....	IX
Resumen .....	X
Abstract.....	XI
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes .....	5
2.2. Bases teóricas.....	8
2.3. Hipótesis .....	14
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>15</b>
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Población y muestra.....	27
3.3. Variables. Definición y operacionalización .....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	19
3.5. Método de análisis de datos .....	21
3.6. Aspectos éticos.....	22
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>24</b>
<b>V. DISCUSIÓN .....</b>	<b>33</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>36</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>37</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>38</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>40</b>
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	40
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	52

Anexo 03. Ficha técnica de instrumento .....	53
Anexo 04. Consentimiento informado.....	77

Lista de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Selección de la muestra de estudio</i> .....	27
<b>Tabla 2.</b> Estadística de características personales de la muestra de estudio .....	34
<b>Tabla 3.</b> Nivel que caracteriza la dactilopintura y sus dimensiones.....	35
<b>Tabla 4.</b> Nivel que caracteriza la creatividad y sus dimensiones.....	36
<b>Tabla 5.</b> Distribución de normalidad entre dactilopintura y la creatividad con sus respectivas dimensiones .....	37
<b>Tabla 6.</b> Estadística de correlación Rho de Spearman entre dactilopintura y la creatividad..	40
<b>Tabla 7.</b> Correlación Rho de Spearman entre la percepción táctil de la dactilopintura y la creatividad .....	30
<b>Tabla 8.</b> Correlación Rho de Spearman entre la motricidad fina y la creatividad.....	42



## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Barra estadística de la dactilopintura y dimensiones</i> .....	36
<b>Figura 2.</b> Barra estadística de la creatividad y dimensiones .....	37
<b>Figura 3.</b> Distribución de la normalidad entre la dactilopintura y la creatividad .....	39
<b>Figura 4.</b> Gráfica de dispersión de la dactilopintura y la creatividad .....	40

## Resumen

El objetivo del estudio fue identificar la relación de los juegos tradicionales y motricidad gruesa, en niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024, cuya metodología fue de nivel correlacional, tipo cuantitativa diseño no experimental correlacional, lo cual se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio simple de 25 estudiantes del II ciclo al que se aplicaron un instrumento: Guía de observación para las variables con una confiabilidad a .080, SPSS cuya técnica fue la observación, validado por los expertos, cuyos resultados indicaron un logro esperado de 40% en juegos tradicionales y 64% en motricidad gruesa por lo consiguiente, se determinó que en las dimensiones existen un grado de correlación lineal directa positiva de Rho de Spearman de  $r = 0.104^{**}$  respecto a juegos con cuerpo y equilibrio de Rho de Spearman  $r = 0.104^{**}$  siendo altamente significativas con un  $(p < 0.01)$ , en la dimensiones juegos con objetos y coordinación tienen una correlación lineal directa ambas de Rho de Spearman es  $r = 0,430$  siendo altamente significativa con un  $(p < 0.01)$ , de los juegos con personas y lateralidad se tiene un correlación directa en ambas Rho de Spearman  $r = 0.043$  siendo altamente significativa con un  $(p < 0.01)$ s relaciones interpersonales en los estudiantes. Por lo que se concluye que existe un grado de correlación lineal directa y positiva de Pearson de  $r = 0,080^{**}$  y altamente significativa  $(p < 0.01)$  entre las variables de estudio.

*Palabras clave:* Juego con personas, objetos, cuerpo, coordinación, equilibrio

## Abstract

The objective of the study was to identify the relationship between traditional games and gross motor skills in children of the II cycle of the Initial Educational Institution 112 Pacaipampa, Piura 2024, whose methodology was correlational level, quantitative non-experimental correlational design, which was applied a simple random probabilistic sampling of 25 students of the II cycle to whom an instrument was applied: Observation guide for the variables with a reliability of .080, SPSS whose technique was observation, validated by experts, whose results indicated an expected achievement of 40% in traditional games and 64% in gross motor skills, therefore, it was determined that in the dimensions there is a degree of direct positive linear correlation of Spearman's Rho of  $r = 0.104^{**}$  with respect to games with body and balance of Rho Spearman's  $r = 0.104^{**}$  being highly significant with a ( $p < 0.01$ ), in the dimensions games with objects and coordination both have a direct linear correlation, Spearman's Rho is  $r = 0.430$  being highly significant with a ( $p < 0.01$ ), games with people and laterality have a direct correlation in both Spearman's Rho  $r = 0.043$ , being highly significant with ( $p < 0.01$ )s interpersonal relationships in the students. Therefore, it is concluded that there is a degree of direct and positive Pearson linear correlation of  $r = 0.080^{**}$  and highly significant ( $p < 0.01$ ) between the study variables.

Keywords: Play with people, objects, body, coordination, balance

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el nivel internacional según Psicología y Formación el término regresión motriz tipifica un problema preocupante, en el cual el niño ha mostrado previamente un desarrollo pediátrico médico normal, apareciendo posteriormente una pérdida evidente de adquisiciones ya alcanzadas, frecuentemente acompañada de nuevos signos neurológicos, deficitarios o anormales, entre el desarrollo la regresión puede ser compleja, bien por la naturaleza del problema neurológico que lo está justificando o bien por la levedad del mismo; pueden tener procesos intercurrentes que alteran transitoriamente el propio desarrollo o las manifestaciones a lo largo de la vida debido al desarrollo del individuo, siendo el problema estático, por ejemplo: en la parálisis cerebral, somos psicólogos, (2020).

Según la OMS (2022) dice que la actividad física regular, como caminar, montar en bicicleta, pedalear, practicar deportes o participar en actividades recreativas, es muy beneficiosa para la salud. Al aumentar la actividad física de forma relativamente sencilla a lo largo del día, las personas pueden alcanzar fácilmente los niveles de actividad recomendados. La motricidad en los niños es de vital importancia para que se haga un hábito desde pequeños y no tener posteriores deficiencias en la salud.

A partir de los diversos estudios según Villalobos (2023), cita a Vigotsky donde precisa que, a partir de este razonamiento, que surge la actividad denominada estimulación temprana, haciendo referencia a toda actividad dirigida a niños desde cero a seis años de edad con el propósito de fortalecer y desarrollar de manera oportuna su potencial psicomotriz, mediante juegos ya que es un acumulamiento de conocimientos ya que se adapta a sus conocimientos. También, la teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño o niña. La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo.

Belkis H.P (2007) dice que al no desarrollar la motricidad gruesa estas acciones son llevadas a los niños a cambiar volverse tímidos e inseguros y que en su gran mayoría no pueden controlar de su cuerpo pierden su fuerza coordinación. Por tal razón es que la motricidad gruesa es la base que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que poco a poco, va manteniendo el equilibrio de la cabeza, del tronco y

extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo, evitando los problemas que se presentan de forma anómala en el desarrollo de sus movimientos

En la actualidad el ser humano tiene diversas actividades que involucra la parte motora y se debe desarrollar como parte fundamental para tener un buen desempeño dentro de la sociedad, y las diversas actividades cotidianas hacen que la crianza de los niños quede a cuidado de las nanas o abuelas donde se descuidan la parte de estimulación de los niños porque los dejan con el televisor o el teléfono para que estos esten contentos y les dejen hacer sus actividades diarias.

En ese proceso, la economía del país es otro factor en contra de las familias porque si hay instituciones que pueden ayudar a sus hijos al desarrollo de las actividades motoras mediante diversos tipos de juegos, sin embargo, costo elevado de las mismas dificultan llevarlos porque se tiene costear dichos gastos. En la actualidad los diversos juegos tradicionales tienen un progreso en la etapa del desarrollo los niños, donde se relacionan con los de su entorno y dan reglas para el cual les permite relacionarse y a su vez interactuar con los demás en coordinación de cuerpo para el buen desarrollo integral de los niños. Adicionando a ello, la creatividad y la adaptación de las partes motoras quienes mediante estrategias innovadoras hacen el esfuerzo de lograr un nivel de progreso de los niños.

En la institución educativa 112 Pacaipampa- Piura 2024, se encuentra en el área rural del distrito, sus padres de familia tienen una economía media y en su mayoría son recursos bajos, su nivel de instrucción de los padres de familia es primaria incompleta otra primaria completa y muy pocos de ellos tienen una carrera técnica superior. Se observa una problemática para ejercer la motricidad gruesa por la poca importancia que se les brinda a esta área y carece características de la motricidad gruesa, para desarrollar el crecimiento del esquema corporal de los estudiantes y pierden el equilibrio con facilidad en saltar, trepar, escalar, girar no coordinan sus movimientos, a muchos les cuesta saltar con sus dos pies juntos y las docentes poco pueden hacer por el espacio reducido ya que este desarrollo que es en beneficio de los niños. Por lo que los juegos tradicionales es una mejora para la motricidad gruesa es importante y primordial en las instituciones educativas que logren el desarrollo óptimo de los estudiantes y metas trazadas según su plan curricular.

Por falta de apoyo de los padres de familia y de conocimientos de los mismos y en otros por la tecnología que hacen que los niños se concentren en los videos u otras actividades, el niño no desarrolla la motricidad gruesa la cual dificulta el aprendizaje de los niños ejerciendo una rebeldía para con sus padres, asimismo, al no tener un espacio adecuado no realizan este tipo de actividades que es vital para su crecimiento. Frente a esta problemática se plantea el siguiente enunciado del problema: ¿Qué relación existe entre los Juegos tradicionales y la motricidad gruesa, en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024?

La importancia que tuvo este estudio es relacionar los juegos tradicionales y la motricidad gruesa puesto que los niños de la primera infancia deben tener para que tengan un buen desempeño, por estas razones se justifica desde una perspectiva teórica, que la investigación está marcada en las líneas de investigación los cuales servirán como antecedente a las investigaciones similares. De la misma manera, los resultados que se obtendrán se podrán generalizar y contribuir a situaciones en otras investigaciones con las dimensiones de coordinación, equilibrio y lateralidad, servirá.

De la misma forma el estudio se justifica, la investigación se realizó de acuerdo a las normas legales para la titulación del profesor de educación inicial Ley N° 30512 (Ministerio de Educación del Perú, 2017) y su reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, aprobado por D.S. N° 010-2017-Minedu Ministerio de Educación del Perú, (2017b) y los requisitos específicos de titulación de la Dirección de Formación Inicial Docente.

La Justificación practica los juegos tradicionales son recursos que constituyen a mejorar la motricidad gruesa donde los niños socializan con los de su entorno demostrando las técnicas de recojo de datos. Cada resultado práctico es el aporte más importante para iniciar la investigación y de esa manera potenciar el aprendizaje de cada estudiante en beneficio de una nueva generación. de problema de desarrollo de la persona humana, es importante rescatar la propia cultura mediante un practica de juegos y que permita y desarrolle aprendizajes pertinentes y significativos en distintos contextos sociales.

Una de las razones de la justificación metodológica es desarrollar un instrumento original para ver la relación entre la motricidad gruesa y los juegos tradicionales, mediante la guía de observación. Asimismo, los aportes metodológicos contribuyen a establecer una

relación de concepto propio de la variable y sus dimensiones, por lo que, con la aplicación de los juegos tradicionales se relacionara por otro lado, se sugiere la forma de realizar el tratamiento de la población o muestra seleccionada, ya que en esta edad existen muchas limitaciones en su debido cumplimiento pero que permite la forma técnica de acercarse e involucrar las actividades de la práctica de juegos de manera creativa con fines de mejorar las dimensiones de estudio.

Esta investigación permitió relacionar los juegos tradicionales con nuestras actividades diarias en la Institución Educativa Inicial 112, con la socialización de los niños, sino también con el apoyo de los padres, la comunidad y con ayuda de docentes. Asimismo, los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en dicha institución. Contribuyendo importantes beneficios como la mejora de la memoria, atención y concentración, demostrando la creatividad de los niños y tener un buen dominio corporal

Por tal razón el propósito del estudio se orienta a identificar la relación de los juegos con el cuerpo, juegos con objetos y juegos con personal con la motricidad gruesa en la Institución Educativa 112, Pacaipampa – Piura 2024.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### Antecedentes internacionales

Vilema, (2020) en su investigación titulada: Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019, tuvo como objetivo, analizar la influencia de las variables con una metodología cuantitativa, descriptiva, donde se utilizó la encuesta, como resultado se obtuvo un parámetro de medio en el área motora gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas

Martínez, (2023) en su investigación titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del subnivel Inicial del proyecto SAFPI de la Parroquia Poaló, en el año lectivo 2022-2023, que tuvo como objetivo de analizar las variables, con un diseño descriptivo transversal, utilizó la guía de observación y su conclusión de la investigación, es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido

Un estudio ecuatoriano de Tello y Toscano (2024) titulado: Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños de educación inicial, que tuvo como objetivo de analiza las variables, con una metodología cualitativa de alcance exploratorio-descriptivo, con una muestra de tres donde utilizó la entrevista, como resultado se obtuvo que la expresión oral realizada efectivamente permite a los niños comunicarse adecuadamente con los demás, ser más independientes y sociales y se concluye, que la expresión oral mejora significativamente el objeto de estudio. (Tello & Toscano, 2024)



## Antecedentes nacionales

Champi, (2021), es su investigación titulada Juegos tradicionales y la motricidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 127 del distrito de Congalla – Lircay, que tuvo como objetivo de analizar las variables, con una metodología básica, correlacional, diseño no experimental, transversal, su muestra es no probabilístico de tipo intencional, utilizo lista de cotejo, como resultado obtuvo desarrollar metodologías de juegos tradicionales, basados en proyectos de innovación pedagógica manejando técnicas e instrumentos para conocer el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años.

Quincho, (2019) en su investigación titulada Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 107 – Huancavelica, que tuvo como objetivo de analizar las variables, con su metodología tipo aplicativo, con nivel explicativo, con método cuantitativo, y diseño pre experimental, el muestreo fue no probabilístico, de tipo intencional, el instrumento titulado “Escala Motriz de Ozeretsky”: donde su conclusión final que en cuanto al desarrollo motor de los niños y niñas de cinco años en la aplicación del pre test, se halló que el 80% (20), presenta un déficit motor ligero en el desarrollo de la motricidad, lo que nos indica que la mayoría de los niños y niñas se encuentran en un desarrollo en cuanto a la motricidad gruesa normal inferior, y solo el 16% se encuentran con un desarrollo normal.

Valentín (2020), en su investigación titulada: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019, que tuvo como objetivo analizar sus variables, el tipo de investigación es aplicada, constructiva o utilitaria, con un enfoque experimental, cuantitativa, nivel de explicación científica y un diseño cuasi experimental. La población de estudio estuvo conformada por 164 estudiantes del 1° grado de Educación Primaria; donde obtuvo los resultados del pre test han permitido medir el nivel de la motricidad gruesa donde el 56.9% en el grupo control y el 68.3% en el grupo experimental, demostraron un bajo nivel de la motricidad gruesa los estudiantes.

Guevara, (2021) en su investigación titulada: Programa de juegos tradicionales para el estudio de la motricidad gruesa en niños de cuatro años, que tuvo como objetivo de analizar las variables, utilizo una metodología de investigación tipo cuasi experimental , donde los resultados fue identificar que el juego debe continuar aprovechándose como

recurso estratégico, ofrece cantidad de ventajas en el proceso de enseñanza de aprendizaje, y el desarrollo motriz de los estudiantes, resaltando que la motricidad gruesa juega un importante papel en el desarrollo integral de los niños.

Gonzales, (2021) en su investigación titulada los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E. I N° 011 Amarilis-2018”, que tuvo como objetivo analizar sus variables, con una metodología fue de tipo aplicada, con nivel explicativa, con diseño cuasi experimental una población que fue constituida por todos los alumnos de cuatro años (Claveles y Orquídeas) de la Institución Educativa Inicial N°011, que corresponden a la matrícula 2019. Obteniendo un resultado del Pre Test dió a conocer el nivel de motricidad gruesa en el grupo experimental, el cual demostró un bajo nivel de práctica de la motricidad gruesa, donde el 56.8 % del grupo control y el 60.9% en el grupo experimental no presentaban un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa, esto se evidencia en el gráfico 01.

Gutiérrez, (2021) en su investigación titulada: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la institución educativa inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho-2019, que tuvo como objetivo comprobar sus variables, con metodología de investigación es cuantitativo, con nivel explicativa, y diseño pre experimental, con un instrumento guía de observación, utilizando una población de 18 estudiantes. Obteniendo unos resultados Después de la evaluación del aprendizaje a los niños, se tiene el siguiente resultado: Del total de 18 niños y niñas un 61.5% se han están el nivel proceso, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad.

Caballero, (2022) en la investigación titulada: Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo, 2022, que tuvo como objetivo de relacionar sus variables, con su metodología cuantitativo, con nivel es correlacional, con diseño no experimental, con una población de 117 niños con una muestra de 30 niños, con instrumento una guía de observación, donde obtuvo los resultados del pre test demostraron que el 61% de alumnos de 4 años de inicial, obtuvieron, de un bajo rendimiento obteniendo una nota minina de C. Los resultados del post test nos muestran que el 83% de los alumnos de 4 años de inicial, lograron un puntaje esperado, obteniendo así la nota alta de A

## Antecedentes locales

Pintado, (2022) en su investigación titulada: Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 institución educativa N° 15251–Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, que tuvo como objetivo relacionar sus variables, donde utilizo una metodología de investigación Cuantitativo, con tipo experimental la muestra de población de 14 niños, el grupo está conformada por los niños y niñas de 5, donde los resultados que logró identificar que los juegos deben continuar aprovechándose, como recurso estratégico donde ofrecen ventajas en el proceso de enseñanza en el aprendizaje del desarrollo motriz en los niños. (Rengifo, 2023).

## 2.2. Bases teóricas

### **Juegos tradiciones:**

Vigotsky, 1924 dice que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Su importancia establece que 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, juego simbólico, donde el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en un distinto significado, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño, asimismo estos juegos tradicionales forman parte de la vida de las personas y mediante este juego no se diferencia la condición social del ser humano ya que es una expresión social, cultural y la adaptación al entorno.

Piaget, (1973) los juegos se pueden caracterizar por elementos de su entorno y la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación, en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Vygotsky, (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Jacquin, (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer.

#### Definición de juegos tradicionales

Sailema, (2018) nos dice que el juego es un conjunto de actividades dialécticas, que mediante las vivencias y experiencias se pone en práctica el conocimiento de cada persona generando creatividad, imaginación y recreación contribuyendo a la formación integral del ser humano; cada juego tiene su estilo y está en constante cambio, donde hay una tensión surgida, en cada juego, mediante esta actividad se quedan fuera del contexto las diferentes obligaciones cotidianas como es el (dinero, trabajo, Obligaciones, etc.). En el momento que interviene los beneficios particulares de los seres humanos, existe el peligro que se dañe el verdadero sentido del juego (jugar por dinero, etc.) donde muchos autores fundamentan y han generado que el nivel educativo es de importancia los juegos.

La importancia los juegos tradicionales o conocidos como populares expresan de forma alegre, creativa y de imaginación a la historia cultural de estos juegos en mejora al ambiente social de una comunidad, compartiendo el compañerismo, con amistad, y entusiasmo de convivencia con momentos de alegría en su grupo social, formando parte de una concientización para todos los seres humanos, los juegos tradicionales potencia el buen vivir donde se incrementen programas de recreación y nuestros en beneficios de toda la sociedad, por lo que expresan una forma de sentir, pensar y actuar en el pueblo.

Para Montessori, (2016), el juego como estrategia de aprendizaje a través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. este es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas

Existe una variedad extensa de juegos tradicionales que se pueden practicar en la comunidad y en la institución donde algunos debemos investigar a profundidad porque son muy útiles para el proceso de enseñanza de los aprendizajes, manteniendo una gran aceptación en los niños, la carrera de los sacos, el escondite, la cuerda, la rayuela, las canicas, salta soga, tres en raya; facilitando los aprendizajes de los estudiantes enriquecidas en reglas que permiten el fortalecimiento de los valores, donde el juego motor permite la intermediación del equilibrio, coordinación y lateralidad donde la percepción corporal y el

movimiento del cuerpo transmiten de generación en generación del ser humano sin dejar nuestra cultura de nuestros antepasados.

Su función social satisface la convivencia con nuestra realidad de usos y costumbres que se transmiten de generación en generación, demostrando habilidades con nuestro cuerpo realizamos con los diversos objetos que nos tienen la manipulación y concentración de todos los seres humanos, permitiendo desarrollar nuestras habilidades cognitivas para un buen aprendizaje, obedeciendo a una serie de normas y leyes que se dictan al momento de la ejecución que se respetan sin necesidad que lo hagan recordar se cumple sin necesidad de exigencia.

El utilizar los juegos tradicionales posibilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al permitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, devenidas en habilidades motrices, observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones; en ello, juega un papel importante el desarrollo intelectual, afectivo y social desde el cual se favorece la relación con el entorno a nivel cognitivo (memoria, atención, concentración y creatividad) social y afectivo.

#### Dimensiones de los juegos tradicionales

**Juego con el cuerpo:** En esta actividad el niño pondrá en movimiento de coordinación todo su cuerpo para realizar el juego tradicional, donde desarrolla sus habilidades personales y cognitivas que la motricidad le permite llevar a su desenvolvimiento.

**Juego con objetos:** Los juegos tradicionales que utilizan objetos ayudan al niño que desarrolle su motricidad gruesa mediante la concentración y manipulación de objetos desarrollando una habilidad cognitiva que le permite utilizarlos durante el desarrollo del juego y lo hace parte de su aprendizaje.

**Juego con personas:** Los juegos tradicionales obedecen una serie de normas y leyes que sin decirlos se respetan ante una coordinación mutua para desarrollar la actividad, los participantes cumplen sin necesidad que les hagan recordar de tal forma que esto hace la integración de generación tras generación donde se cultiva la convivencia.

Los juegos son parte de la manifestación experimental en las diversas actividades de carácter social de acuerdo a las normas deberán cumplir. Estos juegos se realizan desde años pasados y con el transcurrir el tiempo se sigue practicando donde los padres dan la iniciativa a los niños y sin perder la comunicación y costumbre de la comunidad (Medina, 1987).

Así mismo, los juegos tradicionales se caracterizan por ser propios de una región o un país, los juegos se practican sin necesidad de objetos que tengan tecnologías, solo se utiliza el cuerpo u objetos de la naturaleza como puede ser piedras, tierra, ramas, flores, así mismo pueden reutilizar objetos que tienen en casa como son tablas, cuerdas, lana, o botones. (Calero, 2003).

#### Definición de motricidad gruesa

Pérez, (1989), define a motricidad como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción estos movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones, se centra en analizar, el desarrollo motor grueso mediante los movimientos de los músculos del cuerpo de manera coordinada, en el cual se mantiene el equilibrio, con agilidad y fuerza, evidenciando, desde los recién nacidos cuando empiezan a tener mejor posición de su cuerpo, control de su cabeza, sedestación, giros, gatear hasta poco a poco continuar con el proceso de bipedestación hasta lograr ponerse de pie y mantenerse por sí solo.

Mediante esta capacidad que poseen los individuos mediante instrucciones del cerebro con movimientos globales y amplios de su cuerpo, los que le permiten el equilibrio motriz, quien mediante una sección del cuerpo o de su integridad siendo este un grupo de actos involuntarios coordinados y sincronizados por diferentes unidades motoras. Los niños desarrollan habilidades motrices como: correr saltar. Lanzar, trepar, reptar, permitiéndoles fortalecer los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio a temprana edad. Para el área motora aplica dos leyes psicofisiológicas que permiten el movimiento, el céfalo caudal que es la consecución de movimientos desde la cabeza hacia los pies y el próximo distal que surge desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades, esta habilidad es importante porque comienza a desarrollarse desde el vientre de la madre y cuando nacemos progresivamente la terminamos de desarrollar, esto hace que el ser humano pueda tener

dominio de su propio cuerpo de tal forma que pueda reproducir movimientos gestos incluyendo la intuición, espontaneidad y coordinación así llegando alcanzar el desarrollo integral. Es importante porque incluye movimientos musculares los cuales posibilitan al niño moverse, desplazarse los cuales deben ser controlados para fijar su precisión, además utiliza sus sentidos para procesar información del entorno que lo rodea contribuyendo a la parte cognitiva y del lenguaje Simbaña Haro, González Romero, Merino Toapanta, & Sanmartín Lazo, (2022).

La principal importancia de la motricidad, es donde el niño continúa desarrollando y coordinando los movimientos, las actividades motoras contribuyen a complementar el estado integral del niño desde que inicia con el gateo, la marcha o cuando empieza a caminar. Es la actividad que se tiene para dar movimiento a los músculos y al cuerpo manteniendo el equilibrio, así como la agilidad mediante esta capacidad se coordinada la velocidad que se necesita para cada uno de ello, Mediante el juego la educación de los niños tiene un valor importante que servirá para enfrentarse a la sociedad, el juego desarrolla diferentes funciones para el niño hasta la adultez (Gross ,1946).

Según la RAE (2010) nos dice que juego es la actividad más recreativa que somete a reglas sin que haya ganadores y también perdedores, donde estas definiciones son sobre el juego que desarrolla.

#### Dimensiones de motricidad gruesa

**Equilibrio:** Es donde los estudiantes mantienen su cuerpo en las posturas que se le indica para lograr un desempeño en esta capacidad los niños pueda identificar su importancia.

**Lateralidad:** Mediante esta dimensión se constituye secuencias que el niño puede hacer mediante los movimientos teniendo en cuenta su lateralidad y noción del tiempo y el espacio donde se encuentra.

**Coordinación:** Estas actividades es donde el niño interioriza las acciones de su esquema corporal. El aspecto de tensión muscular es necesario para llevar a cabo los diversos movimientos como caminar, así como poder gatear, al momento de correr o marchar, se manifiesta el estirarse y relajarse.

Chávez, González, Lorenzo (2005), para estos autores de la investigación que emplearon de los juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, estos permiten a los niños el desarrollo de movimientos, de acción, ejecución y movimiento, mediante la actividad; las características esenciales de los juegos tradicionales posibilitan que se involucren con gusto, alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fantasías, que los llevan a la realidad y desde esa posición poder estimular el desarrollo de la motricidad gruesa.

Delgado Fuentes (2016), nos dice que establecen una relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, observándose como una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana, luego, considerada como una función o lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse, en ello los juegos tradicionales permiten la práctica de la motricidad gruesa, la cual proporciona placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad, manifiesta en el lenguaje corporal, desde el cual le permite transmitir sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible.

Relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa es que el empleo de los juegos tradicionales posibilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al permitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, devenidas en habilidades motrices, mediante el juego con el cuerpo, objetos y personal observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar.



### 2.3. Hipótesis

H<sub>1</sub>: Existe relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa – Piura 2024

H<sub>0</sub>: No existe relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa – Piura 2024

### III. METODOLOGÍA.

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Es de enfoque cuantitativo, el investigador utiliza sus diseños para analizar la certeza de las hipótesis formuladas en un contexto en particular o para aportar evidencias respecto de los lineamientos de la investigación que consiste en relacionar los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 112 Pacaipampa Piura. Hernández, (2017)

El nivel de esta investigación cuantitativa correlacional, según Hernández, (2018) dice. correlacional, es posible agregar variables para medir. El estudio puede ser correlacional cuando los antecedentes nos proporcionan generalizaciones que vinculan variables, así como Esta concepción se aplica por igual a los enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto. Los fenómenos pueden ser tan variados como el universo mismo: comportamientos, sentimientos y emociones, enfermedades, procesos psicológicos, organizaciones sociales (comunidades, empresas, etc.), valores y actitudes de los individuos, actividades en las distintas profesiones, y un sinnúmero de otras cuestiones.

El diseño descriptivo correlacional considera que, estos diseños describen relaciones entre dos o más variables en un momento determinado. Por lo que se describió la relación de la variable juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo.

Diseño de investigación. De acuerdo a la decisión metodológica es aplicada, por lo tanto, se determina el diseño trasccacional descriptivo para establecer la relación de las variables (Fernández, 2010); es decir, un diseño útil para establecer relaciones entre dos variables en un momento determinado, y se determina la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, se representa

Se recolectan datos y se describen las variables y su relación

$$(X1 - Y1)$$

X1= variable 1

Y1= variable 2

relación que hay entre variables

### 3.2. Población y muestra

Estará constituida por los estudiantes del nivel inicial de la I.E. 112, ubicado en el distrito de Pacaipampa, provincia Ayabaca, región Piura, que cuenta con ocho aulas de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 107 niños, según se muestra en el cuadro. De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” o dentro del objeto de estudio (p.174)

La muestra, estará conformada de 25 niños seleccionados por una muestra no probabilística de tipo de muestreo correlacional, Hernández, et. el., 2014 porque los niños y niñas seleccionados corresponden diferente ámbito de estudio, son del II ciclo.

**Tabla 1**

*Selección de muestra*

Denominación	II Ciclo
Hombres	13
Mujeres	12
Total	25

Nota. *Nómina de matrícula*

#### **Criterios de inclusión y exclusión**

Criterio de inclusión: de acuerdo a lo estipulado por los principios éticos se incluyó que a los estudiantes cuyos padres aceptaron firmar el consentimiento informado, del segundo II ciclo de la I.E. dado que el permiso fue necesario para realizar la investigación, es decir, al momento de la observación de las actividades realizadas por sus hijos dentro de la institución educativa, sin exigimientos a que formen parte de la investigación, porque es ir contra los principios estipulados, la participación fue por voluntad propia. Además, se excluyó a niños que tuvieron más de tres faltas al momento del estudio (Observación), así como a niños que sus padres no les firmaron el consentimiento informado

### **Criterios de inclusión y exclusión**

Criterio de inclusión: de acuerdo a lo estipulado por los principios éticos se incluyó a los estudiantes cuyos padres aceptaron firmar el consentimiento informado, dado que el permiso fue necesario para realizar la investigación con sus niños, es decir, al momento de la observación de las actividades realizadas por sus hijos en la institución educativa, y no se les exigió a que formen parte de la investigación, caso contrario sería ir contra los principios estipulados, dado que la participación es por voluntad propia. Además, participaron todos los estudiantes que asistieron con regularidad a la institución. Se incluyó a los estudiantes inscritos en nómina de matrícula.

Criterios de exclusión: en este sentido se excluyó a los participantes cuyos padres no dieron la autorización requerida, a los retirados y a los estudiantes que no asistieron a la institución el día que se realizó el estudio (observación).

### 3.3. Variables. Definición y operacionalización

**Título:** Relación de juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112, Pacaipampa, Piura 2024

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría	Categorías o valoración
<p>Juegos tradicionales Montessori, (2016), el juego como estrategia de aprendizaje a través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y Amistad en el ambiente del niño. este es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas.</p>	<p>Los juegos tradicionales resguardan la cultura de cada niño, además transmite reglas, se deben seguir instrucciones que se establecen y continúen de generación en generación.</p>	Juego con el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La cuerda individual</li> <li>-El traga bolas o canicas</li> <li>-Tres en raya</li> <li>-Se integra fácilmente a un juego</li> </ul>	Ordinal	<p>Logro esperado En proceso En inicio</p>
		Juego con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Carrera de sacos</li> <li>-El tejo o rayuela</li> <li>-Saltar a la cuerda</li> <li>-La sogu tira o jala tira</li> </ul>		
		Juego con personas	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Las chapadas o escondidas</li> <li>-La silla</li> <li>-La cuerda</li> </ul>		
<p><b>Motricidad gruesa</b>  La presente investigación se centra en analizar principalmente a la Motricidad Gruesa, considerado como el desarrollo motor grueso es el movimiento de los músculos de cuerpo de forma coordinada el cual mantiene el equilibrio, brinda agilidad y fuerza además esto se puede evidenciar desde los recién nacidos cuando empiezan a tener mejor posición de su cuerpo control de su cabeza, sedestación, giros, gatear hasta poco a poco continuar con el proceso de bipedestación hasta lograr ponerse de pie y mantenerse por sí solo. Simbaña Haro, Gonzalez Romero, Merino Toapanta, &amp; Sanmartin Lazo, (2022).</p>	<p>La motricidad gruesa se relaciona en 3 dimensiones, jugando un rol importante durante el desempeño de los niños con su desarrollo motor</p>	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Salta con los dos pies en el mismo lugar</li> <li>-Coge una pelota(pelota)</li> <li>-Salta en un pie tres a más veces sin apoyo</li> <li>- Camina hacia a tras topando punta talón</li> </ul>	Ordinal	<p>Logro esperado En proceso En inicio</p>
		Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (2 vasos)</li> <li>-Construye una torre con 6 o más cubos (12 cubos)</li> <li>-Enhebra una aguja (aguja de lana, Hilo)</li> <li>-Desata cordones (tablero, cordones)</li> <li>- Ordena por tamaño (barras y figuras)</li> </ul>		
		Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Respetar el tiempo y el lugar donde se encuentra usando la expresión derecha e izquierda</li> <li>-Hace saltos en un mismo espacio usando derecha e izquierda</li> <li>-Se desplaza utilizando las direcciones de derecha, izquierda</li> <li>- Pasa la pelota por su derecha e izquierda.</li> </ul>		

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica que se aplicó en esta investigación fue la observación, cuyo instrumento fue una guía de observación.

#### **Observación**

La técnica prevista para el estudio es la observación, que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables de los niños de II ciclo de inicial (Hernández-Sampieri, 2017), a través de conjunto de dimensiones.

#### **Guía de observación**

El instrumento considerado, para el estudio de la variable es una guía de observación, según manifiesta López (2019), que el instrumento es en el que resume la información reportada en las fuentes electrónicas, a la vez conseguido del trabajo preparatorio de campo, conforme la aplicación de guías de observación y de entrevistas o listas de cotejo indagación que ayudará de soporte para la sugerencia del problema y para cimentar el marco teórico y conceptual. Para realizar evaluaciones actitudinales, aprendizajes de procesos o procedimientos, se usa guía de observación. Es un instrumento que registra la ausencia o presencia de una determinada característica o conducta en el evaluado.

Sineace (2020) define a la guía de observación como un instrumento que, se utiliza para evaluar las destrezas realizadas por los educandos, asignando niveles, en la evaluación de diversas acciones en la que se clasifiquen, y así permitir al educador observar de forma más exhaustiva las diversas funciones que desarrolle, está estructurado por una matriz de columnas que facilita la organización de la información obtenida. donde se medió la relación de las variables de estudio, propuesta por la investigadora, concernientes a la valoración de juegos tradicionales y motricidad gruesa con el propósito de relacionar y cuál es el desenlace entre ambas con los niños de II ciclo.

La guía de observación está constituida por dos variables: juegos tradicionales consta de tres dimensiones la primera dimensión tiene 4 ítems, la segunda dimensión tiene, 4 ítems, la tercera dimensión tiene 3 ítems, sumando un total de 11 ítems y motricidad gruesa también consta de tres dimensiones la primera tiene 4 ítems, la segunda dimensión tiene 5 ítems, y la tercera dimensión tiene 4 ítems, sumando un total de 13 ítems ambas con un total de 24 ítems

### ***Validez del instrumento***

El instrumento utilizado para esta investigación fue validado por juicio de expertos de la especialidad, (Hernández-Sampieri, 2017) hace referencia al grado en que un instrumento realmente mide la variable de interés, para ello validación aseguro la credibilidad del estudio definiéndola como la opinión de profesionales expertos en el tema, siendo reconocidas por otros expertos, aportando certezas, juicios y evaluaciones, brindando información necesaria para su respectiva aplicación.

El instrumento utilizado en este estudio fue validado por el juicio de tres expertos siendo los siguientes: Paz Malaver, María Betty, Villegas Terrones Susana Maribel, con el grado académico de Licenciada en educación Inicial, Córdova García, Eneyda Amanda con el grado de segunda especialidad en educación Inicial, Calle Calle Milner Alcibíades, con el grado de Licenciado en Educación física y Deporte, Hurtado Moscol, Catherine Susanne magister en ciencias de la educación con mención de problemas de aprendizaje, quienes validaron el instrumento concordando que el instrumento tiene pertinencia en su contenido y constructo, por este sentido la guía de observación fue adecuada para su aplicación.

También se solicitó el permiso respectivo de la carta de recolección de datos emitida por mi persona y realizar de manera presencial el recojo de datos a través de la observación dando a conocer el propósito de la investigación, y en coordinación con la directora y docentes de la institución me brindaron la facilidad de poder aplicar el instrumento ya mencionado, también se solicitó el permiso respectivo a los padres de familia a través del consentimiento informado propuesto por la universidad y así pude observar las actividades realizadas los niños dentro de la institución.

### ***Confiabilidad del instrumento***

Para ello se realizó una prueba piloto, para obtener la muestra de esta investigación para comprobar la fiabilidad del instrumento de evaluación, y para procesar los resultados obtenidos se realizó mediante el programa SPSS con apoyo de Microsoft Excel que dio la confiabilidad del instrumento.

Según (Hernández-Sampieri, 2017) describe como la medida de la aplicación del instrumento aun grupo de individuos en los mismos contextos generando similares

resultados, por lo que no sería una variable a las variaciones entre el evaluador y el observador.

Para la confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto, en este aspecto el instrumento estuvo compuesto por veinticuatro ítems que fue aplicado a un grupo conformado por veinticinco niños de las mismas características de la muestra real, después toda la información obtenida fue procesada estadísticamente por el Alfa de Cronbach SPSS la cual, mide la confiabilidad. Por lo que los resultados obtenidos demuestran que el instrumento tiene un coeficiente de fiabilidad alto de  $\alpha = .80$ , deduciendo que la guía de observación tuvo una alta confiabilidad para la aplicación a la muestra de objeto.

### **3.5. Método de análisis de datos**

Se inicio, realizando el permiso a la Institución Educativa firmado por mi persona, para poder realizar la investigación, así mismo se procedió a pedir la autorización de los padres de familia, mediante el consentimiento informado para que sus hijos formasen parte de la investigación.

De la información se recogió mediante la aplicación del instrumento para medir la relación que se encontraban los niños de II ciclo acerca de las variables independientes y dependientes propuestas. También, se aplicó el instrumento de recolección de datos, siendo una guía de observación para el recojo de dicha información necesaria para nuestra investigación utilizando la técnica de la observación.

La codificación y procesamiento de los datos se realizó con Microsoft Excel para establecer la base de datos, el software estadístico SPSS 26 permitió el establecimiento de la validez y la confiabilidad de los instrumentos, para obtener gráficos con los resultados obtenidos, finalmente, el trabajo, se procedió a realizar el procedimiento descriptivo de la información obtenida, por medio de tablas y figuras, que fueron interpretados, obteniendo la información necesaria para el estudio que se realizó., porque los datos se llevaron a una computadora u ordenador (Hernández, 2018 )y los resultados obtenidos fueron procesados según relación a las respuestas.

Análisis descriptivo. Para este tipo de análisis inferencial se empleó la constatación de la hipótesis con el uso del programa SPSS, como primar instancia se realizó con resultados de la prueba Pearson debe luego establecer el análisis respectivo de la aplicación de



estadística correlacional descriptiva, considerando las medidas se determinó la relación de las variables de estudio, obteniendo un nivel de significancia de 0,01 bilateral determinando la relación de las variables, aceptando la hipótesis de la investigación.

Cabe resaltar que, para la realización de la verificación de la hipótesis de investigación, primero se describió la hipótesis, luego la delimitación del rango de significancia, y después se eligió la prueba, por consiguiente, la estimación del p-valor, y finalmente se tomó la decisión que se asumió la relación.

### **3.6. Aspectos éticos**

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural, mediante este principio de investigación procura en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes del II ciclo de la institución educativa 112 Pacaipampa, Piura.

Cuidado del medio ambiente: respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza, se respetará las áreas verdes de la institución que dan vida a diversas especies y purifican el aire de su entorno que lo rodea.

Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica, para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, este caso a través de la autorización de la directora, de la docente, y sobre todo de los padres de familia, quienes firmaran un consentimiento informado autorizando la participación de su menor hijo.

Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios; la investigación pretende identificar las falencias de los niños en estudio respecto a la motricidad gruesa; resultados que permitirán a los docentes contribuir con las actividades; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que su dañen su integridad.

Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación; al finalizar la investigación se proporcionó los resultados de esta investigación de forma voluntaria y libre, para que sean publicados estos datos; ya que el propósito de esta investigación es relacionar una problemática específica que afecta a los niños de II ciclo.

Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes; al momento de aplicar la guía de observación para relacionar motricidad gruesa y los juegos tradicionales donde se pondrán en práctica actitudes de tolerancias, respeto y trato igualitario con todos los participantes.

#### IV. RESULTADOS

Es importante resaltar los datos con los que se ha trabajado para el estudio por lo cual se aplica la estadística descriptiva:

**Tabla 2**

*Estadística de características personales de la muestra*

	N	(%)
Sexo		
Femenino	53	(49.5)
Masculino	54	(50.5)

Nota. \* Mediana  $\pm$  Rango intercuartílico

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 29/05/ 2024

Del 100% de la población un 49.5% pertenecen al sexo femenino seguidos de masculinos de 50.5% quienes entre hombres y mujeres el 23.36% sumaron a participar en el estudio.

**Tabla 3**

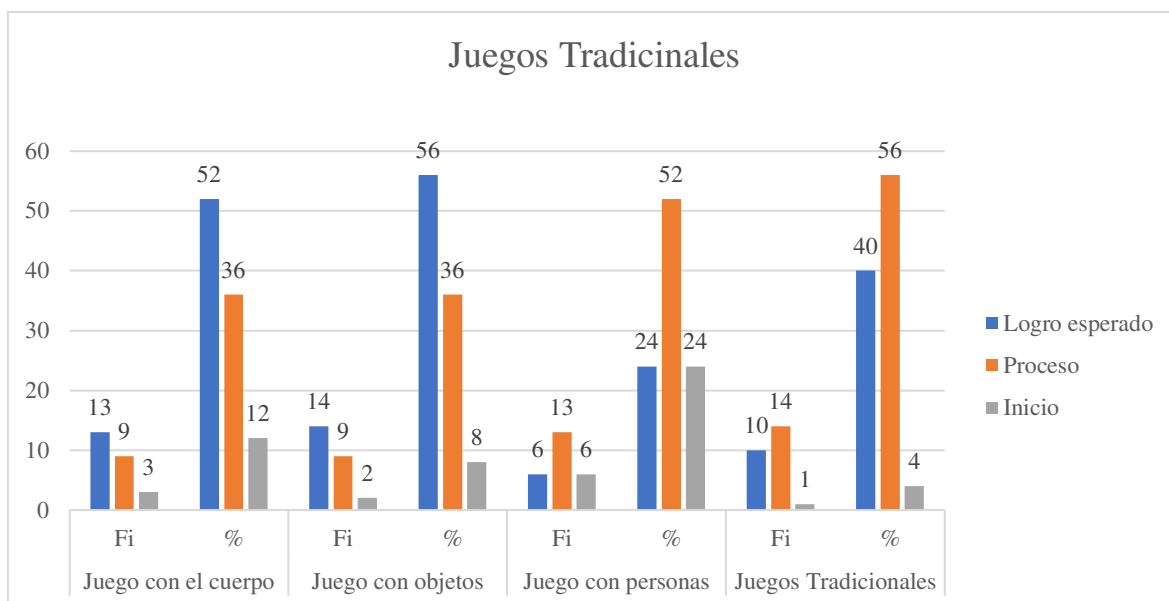
*Nivel que caracteriza los juegos tradicionales y sus dimensiones*

	Juego con el cuerpo		Juego con objetos		Juego con personas		Juegos Tradicionales	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Logro esperado	13	52	14	56	6	24	10	40
Proceso	9	36	9	36	13	52	14	56
Inicio	3	12	2	8	6	24	1	4
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 29/04/ 2024

**Figura 1**

*Barra estadística de los juegos tradicionales y sus dimensiones*



**Nota.** En base a tabla 3

De acuerdo al 100% de los estudiantes observados, los resultados obtenidos en la tabla 3 figura 1 se determina que los niños del II ciclo tienen un nivel de logro esperado de un 52% de juego con el cuerpo, como en juego con objetos un 56%, y juego con personas un 27%, mientras que el 52% de la tercera dimensión y el 36% de la primera y segunda se encontraron en riesgo, concluyendo que un 40% de niños del II ciclo en relación a las dimensiones de juegos tradicionales tienen características de un logro esperado, existiendo un 56% en proceso con un 4% en inicio.

**Tabla 4**

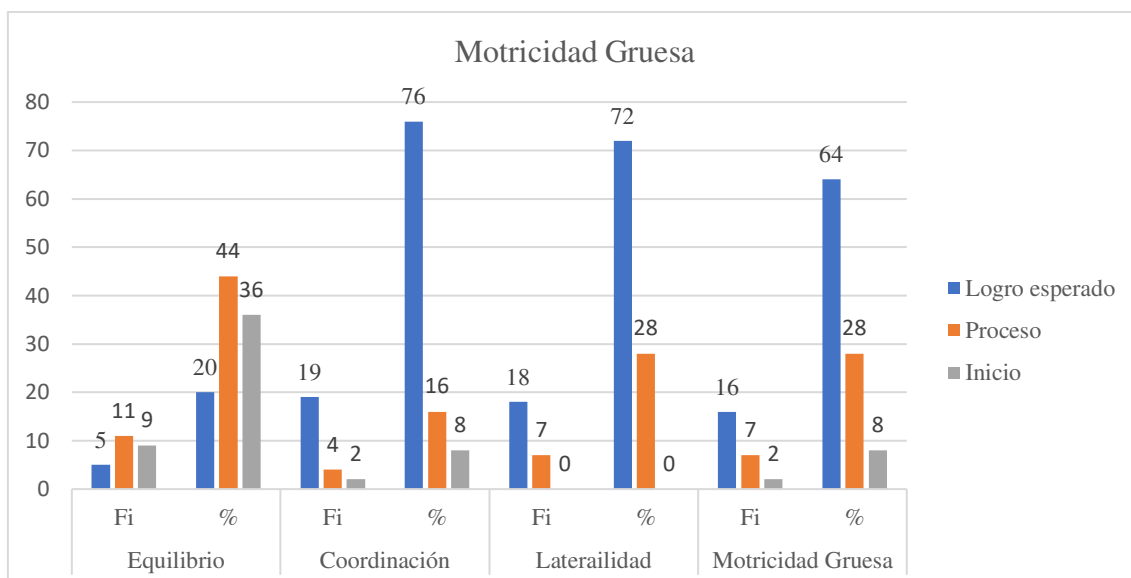
*Nivel que caracteriza la motricidad gruesa y sus dimensiones*

	Equilibrio		Coordinación		Lateralidad		Motricidad Gruesa	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Logro esperado	5	20	19	76	18	72	16	64
Proceso	11	44	4	16	7	28	7	28
Inicio	9	36	2	8	0	0	2	8
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

**Nota.** Resultados en base de datos estadísticos (29/04/ 2024).

**Figura 2**

*Barra estadística de la motricidad gruesa y dimensiones*



**Nota.** En base a tabla 4

De acuerdo al 100% de los estudiantes observados, los resultados obtenidos en la tabla 4 figura 2 se deduce que los niños del II ciclo tienen un nivel de logro esperado de un 20% en equilibrio, así como en coordinación 76%, y en lateralidad 72% dentro de motricidad gruesa, mientras que el 44% de la primera dimensión equilibrio y el 16% de coordinación y un 28% de lateralidad se encontraron en riesgo, concluyendo que un 64% de los niños del II ciclo en relación a las dimensiones de motricidad gruesa tienen características de un logro esperado, existiendo un 28% en proceso, mientras que un 8% se encuentra en nivel de inicio.

### Distribución de la normalidad

**Tabla 5**

*Distribución de normalidad entre las variables de Juegos tradicionales y motricidad gruesa con su respectiva dimensión*

Variables/ Dimensiones	Pruebas de normalidad			Shapiro-Wilk		
	Kolmogórov-Smirnov Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego con el cuerpo	.269	26	<.001	.862	26	.003
Juego con objetos	.236	26	<.001	.877	26	.005
Juego con personas	.289	26	<.001	.841	26	<.001
<b>Juegos tradicionales</b>	.176	26	.038	.955	26	.305
Equilibrio	.240	26	<.001	.900	26	.016
Coordinación	.341	26	<.001	.814	26	<.001
Lateralidad	.268	26	<.001	.782	26	<.001
<b>Motricidad gruesa</b>	.231	26	<.001	.879	26	.006

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Nota.** *Resultados en base a datos estadísticos. 29/04/ 2024*

Por la cual, se han aplicado las pruebas correspondientes es por ello, que se consideró la prueba de Shapiro-Wilk, y de esta forma establecer la distribución de normalidad de ambas variables con sus respectivas dimensiones, en la cual se obtuvieron una significancia de 0,305 para la variable principal de juegos tradicionales considerándose una distribución normal, y en el caso de la variable secundaria motricidad gruesa tiene una significancia de 0,006 indicando una distribución no normal, por lo tanto permite realizar una prueba de contraste de correlación de Rho de Spearman , ya que una de las variables tiene una distribución no normal, considerándose una prueba no paramétrica.

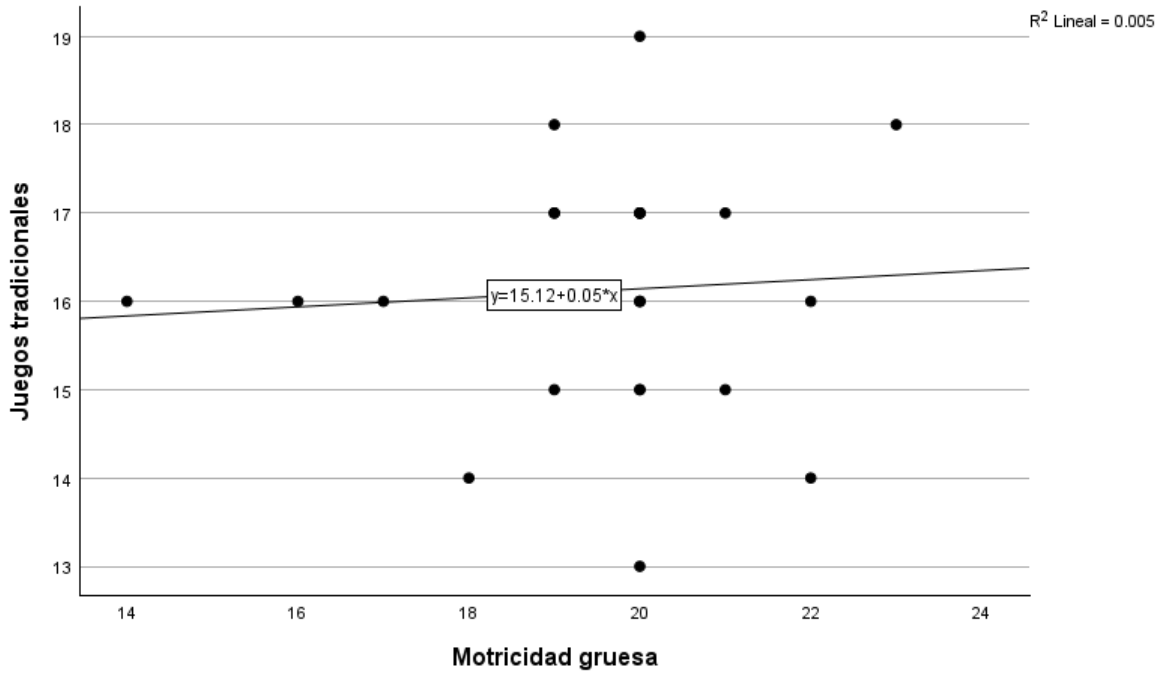
Por consiguiente, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, y así establecer la distribución de la normalidad de la dimensión juegos tradicionales, cuyo resultado obtenido fue de 0,305, considerándose una distribución normal, así como en el caso de la variable secundaria motricidad gruesa que obtuvo un 0,006 demostrando que es una distribución no normal, dado que el nivel de significancia es superior a  $p > 0,05$  como se muestra en la tabla 5, por lo tanto se realizó una prueba de contraste de correlación de Rho de Spearman.

Para finalizar se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk para establecer la distribución de normalidad de la dimensión juegos tradicionales de la variable principal, cuyo resultado fue 0,305 siendo una distribución normal ya que el valor de significancia es mayor a  $< 0,05$  indicando que tiene una distribución normal, en el caso de la variable secundaria motricidad gruesa tiene un 0,006 mostrando que tiene una distribución no normal por lo que su nivel de significancia es menor a  $> 0,05$  por lo que es pertinente realizar una prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

Para lo cual, se ha aplicado las pruebas correspondientes para ello, se ha considerado en primera instancia la prueba de Shapiro-Wilk, y de esta manera establecer la distribución de la normalidad de ambas variables con sus respectivas dimensiones cuyo resultado se obtienen la 0.305 para la variable principal juegos tradicionales: normal como es el caso de la variable dependiente que es motricidad gruesa una significancia 0.006 considerándose también en su distribución no normal, porque el nivel de significancia esta menor  $p < 0.05$  como se muestra en la prueba, por lo que es pertinente realizar una prueba de contraste de correlación de Pearson

**Figura 3**

*Distribución de la normalidad entre juegos tradicionales y motricidad gruesa*



**Nota.** Base de datos

Para el estudio de análisis inferencial y la contrastación de la hipótesis, así como relacionar el objetivo del estudio, primero se procedió a aplicar la prueba de Shapiro-Wilk en las dos variables tanto en la principal y la secundaria. Teniendo en cuenta el planteamiento de la hipótesis, de la siguiente manera.

Se realizó el estudio de análisis inferencial y la contrastación de hipótesis, así como para la determinación del objetivo del estudio, en primera estancia se procedió a utilizar la prueba de Shapiro - Wilk en la principal y la secundaria. Teniendo en cuenta el planteamiento de hipótesis de la siguiente manera:

H<sub>1</sub>: Existe relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa – Piura 2024

H<sub>0</sub>: No existe relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa – Piura 2024

**Tabla 6**

*Estadística de correlación Pearson entre juegos tradicionales y motricidad gruesa*

**Correlaciones**

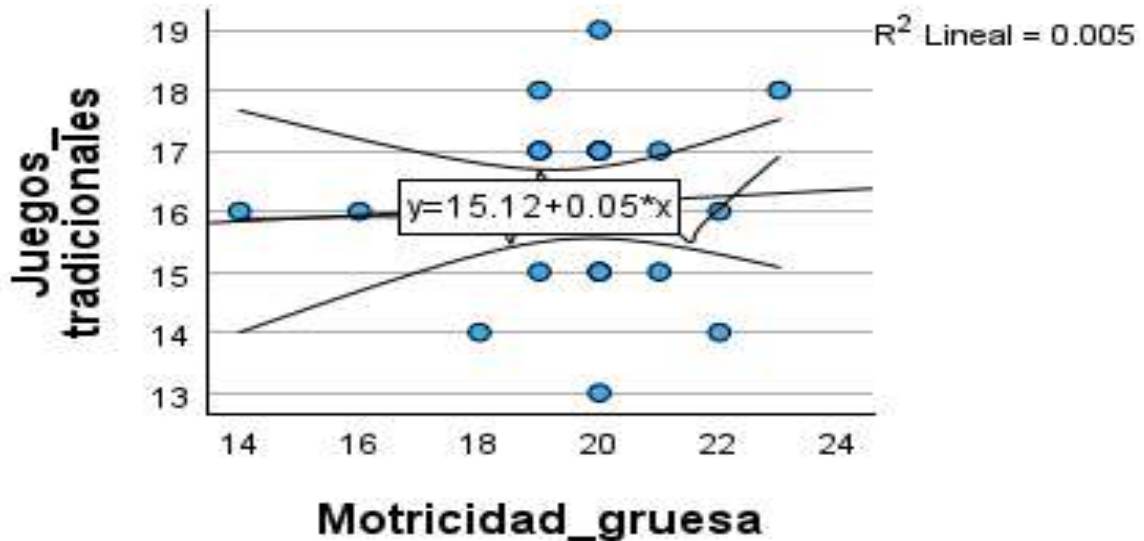
		Juegos tradicionales	Motricidad gruesa	General
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	.070	.625**
	Sig. (bilateral)		.738	<.001
	N	25	25	25
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	.070	1	.823**
	Sig. (bilateral)	.738		<.001
	N	25	25	25
General	Correlación de Pearson	.625**	.823**	1
	Sig. (bilateral)	<.001	<.001	
	N	25	25	25

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos SPSS. 29/05/ 2024

**Figura 4**

*Gráfica de dispersión entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa*



**Nota.** Base de datos por variable con el SPSS 29/05/2024

De acuerdo a la investigación realizada a los 25 niños del II ciclo y aplicados con la prueba Shapiro-Wilk, de conformidad al objetivo general identificar relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa y contrastar la hipótesis principal, se aplicó la prueba



paramétrica de Pearson dando como resultado lo siguiente: donde se identifica el grado de correlación bilateral directa positiva de  $r = 0,625^{**}$  altamente significativo  $p < 0,01$  de registros entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de objeto de estudio.

La conformidad al contraste de hipótesis entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa, se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis de investigación o alterna ya que se obtuvo un valor  $p < 0,01$  determinando la relación entre las variables de objeto del estudio.

En cuanto a los objetivos específicos los resultados del estudio, se determina la relación de acuerdo a las dimensiones juegos tradicionales y la motricidad gruesa, detallándose de la siguiente manera:

OE1: Relación de los juegos con el cuerpo y el equilibrio en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.

OE2: Relación los juegos con objetos y la coordinación en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.

OE3: Relación entre de los juegos con personas y la lateralidad en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.

**Tabla 7**

*Correlación Rho de Spearman entre juego con el cuerpo y equilibrio*

			<b>Correlaciones</b>	
			Juego con el cuerpo	Equilibrio
Rho de Spearman	Juego con el cuerpo	Coeficiente de correlación	1.000	-.104
		Sig. (bilateral)	.	.613
		N	25	25
	Equilibrio	Coeficiente de correlación	-.104	1.000
		Sig. (bilateral)	.613	.
		N	25	25

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos de SPSS. 29/05/ 2024.

De acuerdo a los resultados obtenidos se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, de 25 participantes en relación al primer objetivo específico donde se determina que la primera

dimensión de la variable juegos tradicionales tiene una distribución normal como en juegos con el cuerpo  $p = 0,104$  a diferencia de la variable motricidad gruesa tiene una distribución normal como equilibrio un  $p$  valor de  $0,104$  considerándose una distribución normal y de acuerdo a la regla estadística, se determinó aplicar la prueba no paramétrica de Rho Spearman, teniendo en cuenta el propósito de identificar la relación entre la juegos con el cuerpo y equilibrio en estudiantes niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, como resultado se dice que sí existe un grado alto de correlación lineal bilateral directa positiva de Rho Spearman =  $0,104^{**}$  de nivel de correlación altamente significativa  $p < 0,613$  entre los juegos con el cuerpo y equilibrio de las variables juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de la institución educativa.

**Tabla 8**

*Correlación Spearman entre la capacidad: Juegos con objetos y coordinación*

			<b>Correlaciones</b>	
			Juego con objetos	Coordinación
Rho de Spearman	Juego con objetos	Coeficiente de correlación	1.000	.162
		Sig. (bilateral)	.	.430
		N	25	25
	Coordinación	Coeficiente de correlación	.162	1.000
		Sig. (bilateral)	.430	.
		N	25	25

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 29/05/ 2024

De acuerdo a los resultados obtenidos se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, de 25 participantes en relación al segundo objetivo específico donde se determina que la segunda dimensión de la variable juegos tradicionales tiene una distribución normal como en juegos con objetos tiene un coeficiente de correlación  $p = 0,162$  a al igual de la variable motricidad gruesa tiene un coeficiente de correlación de  $p = 0,162$  considerándose una distribución normal y de acuerdo a la regla estadística, se determinó aplicar la prueba no paramétrica de Rho Spearman, teniendo en cuenta el propósito de identificar la relación entre la juegos con objetos y coordinación en estudiantes niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, como resultado se dice que sí existe un grado alto de correlación lineal bilateral

directa positiva de Rho Spearman = 0,162\*\* de nivel de coeficiente correlación altamente significativa  $p < 0,430$  entre los juegos con objetos y coordinación de las variables juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de la institución educativa.

**Tabla 9**

*Correlación Spearman entre la capacidad: Juegos con personas y lateralidad*

**Correlaciones**

			Juego con personas	Lateralidad
Rho de Spearman	Juego con personas	Coeficiente de correlación	1.000	-.043
		Sig. (bilateral)	.	.836
		N	25	25
	Lateralidad	Coeficiente de correlación	-.043	1.000
		Sig. (bilateral)	.836	.
		N	25	25

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 29/05/ 2024

De acuerdo a los resultados obtenidos se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, de 25 participantes en relación al tercer objetivo específico donde se determina que la tercera primera dimensión de la variable juegos tradicionales tiene una distribución no normal como en juegos con personas tiene un coeficiente de correlación  $p \leq 0,043$  a al igual de la variable motricidad gruesa tiene un coeficiente de correlación de  $p \leq 0,043$  considerándose una distribución no normal y de acuerdo a la regla estadística, se determinó aplicar la prueba no paramétrica de Rho Spearman, teniendo en cuenta el propósito de identificar la relación entre la juegos con personas y lateralidad en estudiantes niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, como resultado se dice que sí existe un grado alto de correlación lineal bilateral directa positiva de Rho Spearman = 0,836\*\* de nivel de coeficiente correlación altamente significativa  $p < 0,836$  entre los juegos con personas y lateralidad de las variables juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de la institución educativa.

## V. DISCUSIÓN

Una vez concluida la interpretación de los resultados se procede a la discusión de los mismos, teniendo como objetivo general: Identificar la relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.

De acuerdo a las investigaciones inferenciales desarrollados sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa se determina que existe un grado de correlación lineal directa positiva de Rho de Spearman de  $r = 0,625^{**}$  entre las variables de estudio siendo altamente significativas donde  $p < 0,01$  en los niños, como en la investigación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa en el que existe similar relación directa y significativa con Rho de Spearman de  $0,738^*$  Caballero, (2022) en su estudio de juegos motores y motricidad gruesa donde sus resultados obtenidos tienen una relación es altamente positiva y significativa Rho de Spearman, Gutiérrez, (2021) en su estudio juegos ancestrales y la motricidad gruesa apoya al estudio de investigación ya que se puede dar relacionar la significancia de dichos estudios Quincho, (2019), tiene una relación entre las variables, según la teoría de Vigotski 1987, nos dice que todo movimiento humano depende ampliamente de sociocultural y relaciona con la motricidad gruesa por ende los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, incluyendo las otras dimensiones, a través del juego, el niño se relaciona mediante el juego poniendo independiente su reglas respetando sus turnos que les ayudan siempre a relacionarse.

En cuanto a los objetivos específicos se realiza de forma independiente, por lo que el primero fue: Identificar la relación entre juegos con el cuerpo y equilibrio en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura.

Como consecuencia se determinó la correlación directa y altamente positiva de Rho de Spearman de  $r = 0,104^{**}$  entre los juegos con el cuerpo y equilibrio de forma significativa en el que su  $p > 0,613$  en los niños de II ciclo, siendo importante la interrelación con la variable principal, dado que es significativo, porque les permite realizar diferentes movimientos de acuerdo a sus edades, desarrollando su equilibrio fortaleciendo sus músculos de los brazos, piernas, para su desarrollo Gutiérrez, (2021). En sus dimensiones tienen una significancia donde existe relación directa cuyos resultados de Rho de Spearman

son una correlación directa positiva bilateral de  $p < 0,01$ , Como expresa Vygotsky, (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Piaget, (1973) los juegos se pueden caracterizar por elementos de su entorno y la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación, en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Por lo consiguiente, en el segundo objetivo específico: Identificar la relación entre los juegos con objetos y coordinación de niños del II ciclo de la instalación educativa inicial 112, Pacaipampa.

Por lo tanto, en el segundo objetivo se determinó la relación entre juegos con objetos y coordinación en los niños del II ciclo del objeto de la investigación, se determinó que existe un alto grado de correlación directa y positiva en Rho de Spearman  $=0,162^{**}$  entre la segunda dimensión de juegos con objetos y coordinación obteniendo una significancia de  $p > 0,430$  en los niños del II ciclo la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, se van fortaleciendo en diferentes niveles de acuerdo a las diversas actividades que se presentan a diario que podemos realizar con los objetos sin perder la coordinación de las mismas y los niños son los más entusiasmados al realizar dichas actividades para mejorar su concentración del ser humano, y lograr cambios favorables, Según la RAE (2010) nos dice que juego es la actividad más recreativa que somete a reglas sin que haya ganadores y también perdedores, donde estas definiciones son sobre el juego que desarrolla.

Asimismo, el tercer objetivo específico: Identificar la relación entre juegos con personas y lateralidad en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura.

Como consecuencia se determinó la correlación directa y altamente positiva de Rho de Spearman de  $p < = 0,043^{**}$  entre los juegos con personas y lateralidad de forma significativa en el que su  $p > 0,836$  en los niños de II ciclo, siendo importante la interrelación con la variable principal, dado que es significativo, porque les permite realizar diversos movimientos con diversos grupos de acuerdos a sus edades, desarrollando su habilidades y concentraciones para el desarrollo cognitivo, Gutiérrez, (2021). En sus dimensiones tienen

una significancia donde existe relación directa cuyos resultados de Rho de Spearman son una correlación directa positiva bilateral de  $p < 0,01$ , Como expresa Vygotsky, (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Piaget, (1973) los juegos se pueden caracterizar por elementos de su entorno y la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación, en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Al respecto, de este objetivo en donde fue medir que nivel caracteriza a las variables de investigación, en la cual los resultados obtenidos demostraron un nivel de logro esperado 40% en los juegos tradicionales y en proceso existiendo un 56% en proceso con un 4% en inicio, de los estudiantes deduciendo que se debe de involucrar y fortalecer mediante actividades de juego y que permitan llegar a desarrollar habilidades propias de los niños en sus diferentes dimensiones, así como en los estudios de motricidad gruesa los resultados fueron de 64% de logro esperado, existiendo un 28% en proceso, mientras que un 8% se encuentra en nivel de inicio. Para Montessori, (2016), el juego como estrategia de aprendizaje a través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. este es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. Pintado, (2022) nos dice que los juegos tienen una significancia y relación con la motricidad gruesa, Rengifo (2023), son estrategias que deben aplicar en el juego para lograr desarrollar la motricidad. Asimismo, ayuda a favorecer la educación en los niños teniendo en cuenta que todos los seres humanos necesitamos de otras para desarrollar una actividad motriz responsable con las habilidades cognitivas que deben tener para un aprendizaje complementario.

## VI. CONCLUSIONES

1. Existe un grado de correlación bilateral directa positiva de Rho Spearman de  $r = 0,625^{**}$  entre Juegos tradicionales y motricidad gruesa altamente significativa de  $p < 0,01$  en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.
2. Existe un grado de correlación bilateral directa positiva de Rho de Spearman de  $r = 0,104^{**}$  entre juegos con el cuerpo y equilibrio altamente significativa  $p < 0,01$  en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.
3. Existe un grado de correlación bilateral directa positiva de Rho Spearman de  $r = 0,162^{**}$  entre juego con objetos y coordinación altamente significativa  $p < 0,01$  en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.
4. Existe un grado de correlación bilateral indirecta de Rho Spearman de  $r = 0,043^{**}$  entre juego con objetos y coordinación altamente significativa  $p < 0,01$  en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.
5. El nivel que caracteriza la gestión de juegos tradicionales es de 40% y midió la relación motricidad gruesa (64%) en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. En relación los resultados obtenidos se formulan algunas recomendaciones:
2. A las autoridades de la institución fortalecer los juegos tradicionales para tener una motricidad gruesa activa en los niños del II ciclo de institución educativa inicial 112, Pacaipampa.
3. Al personal directivo y las docentes realizar juegos con diversos objetos, con el cuerpo y con personas para involucrarlos en una sociedad digna de cumplir sus normas mediante estos juegos desarrollando la motricidad gruesa a su totalidad y puedan tener un gran resultado de concentración en los niños del II ciclo de la institución educativa Inicial 112 Pacaipampa.
4. A las maestras de educación inicial y padres de familia motivar a los niños a realizar juegos tradicionales que les permite desarrollar sus habilidades cognitivas permitiendo una motricidad gruesa respetando normas que ellos imparten mediante el juego obteniendo grandes beneficios de concentración en ellos.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caballero, A. G. (2022). *juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa n° 1629 el milagro - trujillo*, 2022. trujillo, el milagro. recuperado el 27 de mayo de 2023, de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33564>
- Educación, M. D. (2007). dirección de tutoría y orientación educativa. lima: editora diskcopy s.a.c. obtenido de [https://www.ugel07.gob.pe/wp-content/uploads/2017/12/tutoria-y-orientacion-educativa\\_eba.pdf](https://www.ugel07.gob.pe/wp-content/uploads/2017/12/tutoria-y-orientacion-educativa_eba.pdf)
- Figuroa., L. A. (14 de setiembre de 1999 - 2022). *educrea*. obtenido de <https://educrea.cl/evaluacion-pilar-fundamental-de-la-educacion/>
- Gutiérrez, F. M. (2021). *juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la institución educativa inicial n° 23/mx-p de vilcas huamán, ayacucho-2019*. ayacucho. obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20817>
- Hernández, S. R. (2018). proceso de investigación cuantitativa. *mcgraw-hill interamericana editores, s.a.*, 104-120. obtenido de <https://acortar.link/oje9fo>
- Hernández-Sampieri, r. (2017). *metodología de la investigación y población*. lima - Perú. obtenido de <https://acortar.link/0fsym5>
- Martínez, J. D. (2021). desarrollo profesional docente desde la reflexión- acción educativa, en el periodo 2015-2020. *in crescendo*, : 13-30. obtenido de <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2319/1607>
- Martínez, U. B. (2023). *los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del subnivel inicial del proyecto saffi de la parroquia poaló, en el año lectivo 2022-2023*. laticunga –ecuador. obtenido de <https://n9.cl/tu07z>
- Mendoza, c. n. (2019). *nivel de psicomotricidad en los niños de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa inicial 93 del distrito de huayrapata, provincia de mocho, región puno, año 2019*. juliaca – Perú. obtenido de <https://cutt.ly/exrtiig>
- Minedu. (2012). *guía de orientación del uso del módulo de materiales de psicomotricidad*. lima. obtenido de <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/guia-psicomotricidad-ciclo-ii-2012.pdf>
- Minedu. (2017). *materiales y uso en psicomotricidad gruesa* . lima. obtenido de <https://acortar.link/ejzsux>
- Ministerio De Educación Del Perú. (2017). ley de institutos y escuelas de educación superior y de la carrera pública de sus docentes. *el peruano*, págs. 54, 1–5. obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/reglamento-de-la-ley-n-30512-ley-de-institutos-y-escuelas-de-educacion-superior-y-de-la-carrera-publica-de-sus-docentes/>
- Organización Mundial De La Salud, o. (05 de octubre de 2022). *pagina web de oms*. obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- Perú, M. D. (a de 2017). reglamento de la ley n° 30512, ley de institutos y escuelas de educación superior y de la carrera pública de sus docentes. *el peruano*, págs. 16-53. obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/reglamento-de-la-ley-n-30512-ley-de-institutos-y-escuelas-de-educacion-superior-y-de-la-carrera-publica-de-sus-docentes/>

- Pintado, C. M. (2022). *juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 institución educativa n° 15251–palo blanco distrito huarmaca, piura 2022*. piura. recuperado el 27 de mayo de 2023, de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27890>
- Ramírez montoya, M. S. (2020). *transformación digital e innovación educativa en latinoamérica en el marco del covid -19*. mexico: revista campus virtuales. obtenido de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/744/418>
- Rodríguez dávala, P. S. (2019). *estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. quito, ecuador. recuperado el 27 de mayo de 2023, de <https://n9.cl/8co9k>
- Rodríguez, D. P. (2019). *estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. pontificia universidad católica del ecuador, quito-ecuador. obtenido de <https://cutt.ly/rxrqe1m>
- Simbaña Haro, M. P., Gonzalez Romero, M. G., Merino Toapanta, C. E., & Sanmartín Lazo, D. E. (enero - junio de 2022). la expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *revista científica retos de la ciencia*, 6(12), 30-31. obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsrepo/564/5642830003/index.html>
- ULADECH. (2021). *código de ética para la investigación*. chimbote. obtenido de <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Vilema, S. B. (2020). *los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la unidad educativa fiscal "nueva aurora", en la ciudad de quito en el período 2018-2019*. tesis, quito, ecuador. recuperado el 27 de mayo de 2023, de <https://n9.cl/jetw8>
- Villalobos, J. D. (2023). concepto de estimulación temprana según vygotsky. *laps4*. obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-la-estimulacion-temprana-segun-vygotsky>

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de consistencia

**TÍTULO:** Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre los Juegos tradicionales y la motricidad gruesa, en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024?	Identificar la relación de los Juegos tradicionales y motricidad gruesa, en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>H<sub>i</sub>: Existe relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa – Piura 2024</p> <p>H<sub>0</sub>: No Existe relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la Institución Educativa Inicial 112 Pacaipampa – Piura 2024</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>Tipo de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Diseño descriptivo</p>
<p><b>Preguntas específicas</b></p> <p>¿Cuál es relación entre los juegos tradicionales con la motricidad gruesa, en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024?</p> <p>¿Cuál es relación entre de los juegos tradicionales y el equilibrio en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024?</p> <p>¿Cuál es relación entre los juegos tradicionales y la coordinación en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024?</p> <p>¿Cuál es relación entre de los juegos tradicionales y la lateralidad en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Relacionar entre los juegos tradicionales con la motricidad gruesa, en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.</p> <p>Relación de los juegos con el cuerpo y el equilibrio en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.</p> <p>Relación los juegos con objetos y la coordinación en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.</p> <p>Relación entre de los juegos con personas y la lateralidad en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.</p>	<p><b>Hipótesis específica</b></p> <p>H1: Existe relación directa entre los juegos con el cuerpo y el equilibrio en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.</p> <p>H2: Existe relación directa entre los juegos con objetos y la coordinación en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024.</p> <p>H3: Existe relación directa entre los juegos con personal y la lateralidad en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa, Piura 2024</p>	<p><b>Dimensiones</b></p> <p>Canciones de Juego con el cuerpo</p> <p>Juego con objetos</p> <p>Juego con personas</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Equilibrio</p> <p>Coordinación</p> <p>Lateralidad</p>	<p>Correlacional</p> <p>Población 107 alumnos de los niños de II ciclo de la institución educativa 112 Pacaipampa</p> <p>Muestra 25 niños</p> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Guía de observación</p>

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

**Guía de observación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa**

**Investigadora:** Chumacero Holguín Gladimira

**I.E.I.:** 112 Pacaipampa Edad:..... Sexo:..... Fecha:.....

Instrucciones: marque con una (X) según los datos obtención en el momento de la intervención, sabiendo que: Si =2 No= 1

		Ítems	Inicio	Proceso	Logro	Total
Juego con el	1	La cuerda individual				
	2	El traga bolas o canicas				
	3	Tres en raya				
	4	Se integra fácilmente a un juego				
	Total					
Juego con objetos	5	Carrera de sacos				
	6	El tejo o rayuela				
	7	Saltar a la cuerda				
	8	La soga tira o jala tira				
	Total					
Juego con personas	9	Las chapadas o escondidas				
	10	La silla				
	11	La cuerda				
	Total					
Equilibrio	12	Salta con los dos pies en el mismo lugar (Soga)				
	13	Coge una pelota (pelota)				
	14	Salta en un pie tres a más veces sin apoyo				
	15	Camina hacia a tras topando Punta talón				
	Total					
Coordinación	16	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (2 vasos)				
	17	construye una torre con 6 o más cubos (12 cubos)				
	18	Enhebra una aguja (aguja de lana, Hilo)				
	19	Desata cordones (tablero, cordones)				
	20	Ordena por tamaño (barras y figuras)				
	Total					
Lateralidad	21	Respetar el tiempo y el lugar donde se encuentra usando la expresión derecha e izquierda.				
	22	Hace saltos en un mismo espacio usando derecha e izquierda				
	23	Se desplaza utilizando las direcciones de derecha, izquierda				
	24	Pasa la pelota por su derechos e izquierda.				
	Total					
Total, general						

### Anexo 03. Ficha técnica de instrumento

Nombre original del instrumento	Guía de observación
Autora	Chumacero Holguín Gladimira
Objetivo del instrumento	Relación entre juegos tradicionales y motricidad
Usuarios	Niños del II ciclo institución educativa inicial 112, Pacaipampa, Piura 2024
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach $\alpha$ . 0,80

**Duración:** Promedio 30 minutos

**Tipo de ítems:** Ordinal

**Número de ítems:** Juegos Tradicionales consta de 11 ítems y Motricidad gruesa de 13 ítems haciendo un total de 24 ítems

#### **Áreas de escala de juegos tradicionales**

Dimensión 1: Juegos con el cuerpo= 4 ítems (1, 2, 3 y 4)

Dimensión 2: Juegos con objetos = 4 ítems (5, 6, 7 y 8)

Dimensión 3: Juegos con personas = 3 ítems (9, 10, y 11)

Índice de valoración: Logro – Proceso – Inicio

#### **Áreas de escala de Motricidad gruesa**

Dimensión 1: Equilibrio = 4 ítems (12, 13, 14 y 15)

Dimensión 2: Coordinación = 5 ítems (16, 17, 18, 19 y 20)

Dimensión 3: Lateralidad = 4 ítems (21, 22, 23 y 24)

Índice de valoración: Logrado – Proceso – Inicio

### Escala de medición de Juego tradicionales

Dimensiones	Juego con el cuerpo	Juego con objetos	Juego con personas
Logrado	$\geq 7$ a $< 8$	$\geq 6$ a $< 7$	$\geq 5$ a $< 6$
Proceso	$\geq 6$ a $< 7$	$\geq 5$ a $< 6$	$\geq 4$ a $< 5$
Inicio	$\geq 4$ a $< 6$	$\geq 4$ a $< 5$	$\geq 3$ a $< 4$

**Proceso de resultados:** Sistemático, después de la observación

### Escala de medición de Motricidad gruesa

Dimensiones	Equilibrio	Coordinación	Lateralidad
Logrado	$\geq 7$ a $< 8$	$\geq 8$ a $< 9$	$\geq 6$ a $< 7$
Proceso	$\geq 6$ a $< 7$	$\geq 7$ a $< 8$	$\geq 5$ a $< 6$
Inicio	$\geq 4$ a $< 6$	$\geq 5$ a $< 7$	$\geq 4$ a $< 5$

**Proceso de resultados:** Sistemático, después de la observación

**Puntuación entre las dos variables:** 48 puntos

**Calificación:** Se califica de la siguiente manera: 2= Si realiza; 1 = No realiza.

**Materiales:** Lápiz, borrador e instrumento (guía de observación) impreso.

**Validación:** Método útil para asegurar la credibilidad del estudio, donde evalúan el instrumento, siendo personas competentes por lo que son reconocidos como profesionales experimentados en el tema de estudio por lo que son reconocidos El instrumento guía de observación de juegos tradicionales y motricidad gruesa fueron validados por el juicio de cuatro expertos (anexo 3) concordando que el instrumento tiene pertinencia en su contenido y constructo, en este sentido la guía de observación es adecuada para su aplicación, considerándose confiable por aproximarse a 1.00.

**Prueba piloto:** Se ejecutó con la ayuda de padres de familia y niños de niños de II ciclo diferentes al objetivo de estudio de forma libre, iniciando el 6 al 10 de mayo del 2024, fue una observación libre, bajo el consentimiento informado establecido.

El instrumento estuvo compuesto por 24 ítems, y fueron aplicados a 25 niños del II ciclo, luego fueron procesados por el programa Microsoft Excel 2019 y SPSS 24 aplicándose la prueba de Alfa de Cronbach considerándose confiable (anexo 4).

**Confiability del instrumento:** Se aplicó la prueba de Alfa de Cronbach, a una muestra piloto de 25 participantes, distintos al objetivo de estudio en la cual se obtuvo un nivel muy alto 0, 80 (anexo 4) es decir, que es confiable para la aplicación a la muestra

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**LIC. MARIA BETTY PAZ MALAVER**

**Presente:**

**Asunto: Validación de instrumento a atreves de juicio de experto**

Me es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de Juez, para validar el instrumento denominado Guía de Observación, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Este instrumento consta de 24 items entre las variables dependiente Motricidad gruesa, variable independiente juegos tradicionales fue elaborado por la investigadora: Chumacero Holguín Gladimira.

El expediente de validación que se hace llegar contiene

La carta de presentación

Matriz de operacionalización de las variables

Hoja del instrumento completo

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



Apellidos y Nombres: Chumacero Holguín Gladimira

DNI N° 44901169



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez (Experto): Paz Malaver, María Betty
- 1.2. Grado alcanzado / Especialidad: Licenciada en educación inicial
- 1.3. Nombre en la institución que labora: Cristo Rey
- 1.4. Cargo que desempeña: Docente de aula
- 1.5. Denominación del instrumento: Guía de observación
- 1.6. Autor del instrumento: Gladimira Chumacero Holguín

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a relacionar el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite relacionar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4		X	X		X		
Dimensión 2:							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8		X	X		X		
9	X		X		X		
Dimensión 3:							
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
Dimensión 4:							
14	X		X		X		
15	X		X			X	
16	X			X	X		
17	X		X		X		
Dimensión 5:							
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X			X	
21	X		X		X		

Dimensión 6:							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		

Otras observaciones generales: \_\_\_\_\_



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Paz Malaver, María Betty

DNI N°: 42486855

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Marcia Betty Paz Malave

N° DNI / CE: 42486855 Edad: 40

Teléfono / celular: 989823792 Email: —

Título profesional:

Educación Inicial

Grado académico: Maestría  Doctorado:

Especialidad:

Licenciado

Institución que labora:

Cristo Rey

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Autora:

Gladimira Chumacero Holguín

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**LIC. SUSANA MARIBEL TERRONES VILLEGAS**

**Presente:**

**Asunto: Validación de instrumento a atreves de juicio de experto**

Me es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de Juez, para validar el instrumento denominado Guía de Observación, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Este instrumento consta de 24 items entre las variables dependiente motricidad gruesa, variable independiente juegos tradicionales, fue elaborado por la investigadora: Chumacero Holguín Gladimira.

El expediente de validación que se hace llegar contiene

La carta de presentación

Matriz de operacionalización de las variables

Hoja del instrumento completo

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



Apellidos y Nombres: Chumacero Holguín Gladimira

DNI N° 44901169

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del juez (Experto): Terrones Villegas, Susana Maribel

1.2. Grado alcanzado / Especialidad: Licenciada en educación inicial

1.3. Nombre en la institución que labora: Cristo Rey

1.4. Cargo que desempeña: Docente de aula – coordinadora de inicial

1.5. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.6. Autor del instrumento: Gladimira Chumacero Holguín

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a relacionar el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite relacionar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1:</b>							
1	X		X		X		
2		X	X			X	
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2:</b>							
5	X		X		X		
6		X		X	X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
<b>Dimensión 3:</b>							
10	X			X	X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
<b>Dimensión 4:</b>							
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
<b>Dimensión 5:</b>							
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X			X	X		
21	X		X		X		

Dimensión 6:							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		

Otras observaciones generales: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Terrones Villegas Susana Maribel

DNI N°: 40527940

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Susana Macilili Torres Villegas

Nº DNI / CE:

90527940

Edad:

58

Teléfono / celular:

910663396

Email:

Susamatrillegas@gmail.com

Título profesional:

Licenciada en Educación Inicial

Grado académico:

Maestría

Doctorado:

Especialidad:

Licenciada

Institución que labora:

Crisis P.S.

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Autora:

Gladimira Chumacero Holguín

Programa Académico:

Educación Inicial

Firma



Huella digital

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**LIC. ENEYDA AMANDA CORDOVA GARCIA**

**Presente:**

**Asunto: Validación de instrumento a atreves de juicio de experto**

Me es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de Juez, para validar el instrumento denominado Guia de Observación, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Este instrumento consta de 24 items entre las variables dependiente motricidad gruesa, variable independiente juegos tradicionales, fue elaborado por la investigadora: Chumacero Holguín Gladimira.

El expediente de validación que se hace llegar contiene

La carta de presentación

Matriz de operacionalización de las variables

Hoja del instrumento completo

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



Apellidos y Nombres: Chumacero Holguín Gladimira

DNI N° 44901169



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez (Experto): Córdova García Eneyda Amanda
- 1.2. Grado alcanzado / Especialidad: Segunda Especialidad profesional en educación inicial
- 1.3. Nombre en la institución que labora: 112 Pacaipampa
- 1.4. Cargo que desempeña: Docente de aula
- 1.5. Denominación del instrumento: Guía de observación
- 1.6. Autor del instrumento: Gladimira Chumacero Holguín

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a relacionar el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite relacionar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1:</b>							
1	X		X		X		
2		X	X			X	
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2:</b>							
5	X		X		X		
6		X		X	X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
<b>Dimensión 3:</b>							
10	X			X	X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
<b>Dimensión 4:</b>							
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
<b>Dimensión 5:</b>							
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X			X	X		

21	X		X		X		
Dimensión 6:							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		

Otras observaciones generales: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Córdova García Encyda Amanda

DNI N°: 03328156

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Amyda Amanda Páridora García

N° DNI / CE: 03328156 Edad: 56

Teléfono / celular: 969720493 Email: amyda3018@hotmail.com

Título profesional:

Título Profesional con la Segunda Especialidad en Inicial

Grado académico:  Licenciado  Maestría  Doctorado

Especialidad:

Institución que labora:

112 Pacaipampa

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa Piura 2024

Autora:

Gladimira Chumacero Holguín

Programa Académico: Educación Inicial

  
Firma

  
Huella digital

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**LIC. MILNER ALCIBIADES CALLE CALLE**

**Presente:**

**Asunto: Validación de instrumento a atreves de juicio de experto**

Me es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de Juez, para validar el instrumento denominado Guía de Observación, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Este instrumento consta de 24 items entre las variables dependiente motricidad gruesa, variable independiente juegos tradicionales, fue elaborado por la investigadora: Chumacero Holguín Gladimira.

El expediente de validación que se hace llegar contiene

La carta de presentación

Matriz de operacionalización de las variables

Hoja del instrumento completo

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



Apellidos y Nombres: Chumacero Holguín Gladimira

DNI N° 44901169

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del juez (Experto):** Calle Calle, Milner Alcibiades

1.2. **Grado alcanzado / Especialidad:** Licenciado en educación física

1.3. **Nombre en la institución que labora:** Jorge Basadre

1.4. **Cargo que desempeña:** Docente – coordinador de letras

1.5. **Denominación del instrumento:** Guía de observación

1.6. **Autor del instrumento:** Gladimira Chumacero Holguin

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a relacionar el indicador planteado		El ítem permite relacionar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1:</b>							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2:</b>							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
<b>Dimensión 3:</b>							
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
<b>Dimensión 4:</b>							
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
<b>Dimensión 5:</b>							
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		
21	X		X		X		

Dimensión 6:							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		

Otras observaciones generales: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Calle Calle, Milner Alcibiades

DNI N°: 03104033

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Milner Alcibiedes Calle Calle

Nº DNI / CE:

03104033

Edad:

62

Teléfono / celular:

98161152

Email:

milnerc10@gmail.com

Título profesional:

Educación Física y deportes

Grado académico:

Licenciado

Maestría

Doctorado:

Especialidad:

Institución que labora:

JORGE BASADRE - PACAIPAMPA

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa Piura 2024

Autora:

Gladimira Chumacero Holguín

Programa Académico:

Educación Inicial

  
Firma



## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Mgtr. CATHERINE SUZANNE HURTADO MOSCOL**

**Presente:**

**Asunto: Validación de instrumento a atreves de juicio de experto**

Me es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de Juez, para validar el instrumento denominado Guía de Observación, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Este instrumento consta de 24 ítems entre las variables dependiente motricidad gruesa, variable independiente juegos tradicionales, fue elaborado por la investigadora: Chumacero Holguín Gladimira.

El expediente de validación que se hace llegar contiene

La carta de presentación

Matriz de operacionalización de las variables

Hoja del instrumento completo

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



Apellidos y Nombres: Chumacero Holguín Gladimira

DNI N° 44901169



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del juez (Experto):** Hurtado Moscol, Catherine Susanne

**1.2. Grado alcanzado / Especialidad:** Maestro en Ciencias de la educación con mención en problemas de Aprendizaje.

**1.3. Nombre en la institución que labora:** I.E. Vicus 168

**1.4. Cargo que desempeña:** Profesora

**1.5. Denominación del instrumento:** Guía de observación

**1.6. Autor del instrumento:** Gladimira Chumacero Holguín

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a relacionar el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite relacionar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1:</b>							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2:</b>							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
<b>Dimensión 3:</b>							
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
<b>Dimensión 4:</b>							
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
<b>Dimensión 5:</b>							
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		

21	X		X		X		
Dimensión 6:							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		

Otras observaciones generales: \_\_\_\_\_



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Hurtado Moscol, Catherine Susanne

DNI N°: 02804995

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Catherine Suzanne Justado Merced

Nº DNI / CE: 0.2804995 Edad: 57

Teléfono / celular: 943601583 Email: -

Título profesional:

Educación Inicial

Grado académico: Maestría  Doctorado:

Especialidad:

Ciencias de la educación con mención en problemas de Aprendizaje

Institución que labora:

I.E. Vicos 168.

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de la institución educativa inicial 112 Pacaipampa - Piura 2024

Autora:

Gladimira Chumacero Holguin

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

Confiabilidad del instrumento

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
.080	24

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Dimensión1	34.0400	6.207	-.295	.195
Dimensión 2	33.8000	5.500	.075	.061
Dimensión3	33.8400	5.140	.263	-.002 <sup>a</sup>
Dimensión4	34.5600	5.173	.294	-.001 <sup>a</sup>
Dimensión5	34.0400	4.873	.284	-.038 <sup>a</sup>
Dimensión6	34.2800	5.793	-.132	.136
Dimensión7	34.5600	5.423	.125	.047
Dimensión8	34.2400	6.357	-.347	.218
Dimensión9	34.6000	5.333	.248	.024
Dimensión10	34.0800	5.577	-.042	.101
Dimensión11	34.3200	5.560	-.032	.096
Dimensión12	34.2400	5.107	.159	.015
Dimensión13	34.3600	5.740	-.105	.123
Dimensión14	34.0800	5.410	.029	.072
Dimensión15	34.3200	4.977	.233	-.015 <sup>a</sup>
Dimensión16	34.2000	5.917	-.181	.157
Dimensión17	34.1200	5.527	-.024	.093
Dimensión18	34.2000	4.583	.405	-.102 <sup>a</sup>
Dimensión19	34.0400	5.290	.087	.047
Dimensión20	34.1200	5.777	-.126	.135
Dimensión21	34.1600	4.807	.295	-.049 <sup>a</sup>
Dimensión22	34.2000	6.083	-.245	.181
Dimensión23	34.2000	4.583	.405	-.102 <sup>a</sup>
Dimensión24	34.0400	6.540	-.420	.238

a. El valor es negativo debido a una covarianza promedio negativa entre elementos. Esto viola los supuestos del modelo de fiabilidad. Podría desea comprobar las codificaciones de elemento.

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	
Estadístic	Juego con el cuerpo					Juego con el ritmo				Juego con gestos				Españoles				Españolas				Internacional				TOTAL							
	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV		TV	TV	TV	TV	TV	TV	TV
E1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	4	1	1	1	1	4	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	37
E2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	37	
E3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	36	
E4	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	4	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	32	
E5	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	4	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	35	
E6	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	35	
E7	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	36	
E8	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	36	
E9	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	37	
E10	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	35	
E11	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E12	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E13	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E14	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E15	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E16	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E17	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E18	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E19	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E20	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E21	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E22	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E23	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E24	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
E25	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
VARIANZAS	0.25	0.10	0.10	0.11	0.05	0.23	0.24	0.10	0.25	0.04	0.07	0.24	0.25	0.6	0.25	0.22	0.24	0.23	0.08	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.22	0.25	0.25	0.25	0.25	0.67	

Anexo 04. Consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

Título del estudio: .....

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....  
..... Este es un estudio desarrollado por  
investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....  
.....  
.....

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. ....
2. ....
3. ....

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo .....

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

#### **DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

---

**Nombres y Apellidos**  
*Participante*

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos**  
*Investigador*

---

**Fecha y Hora**