



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL COLQUERANI, PALCA – PUNO, 2020**

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

AUTORA

**APAZA QUISPE, MELANIA ANGELA
ORCID: 0000-0002-1584-7138**

ASESOR

**MACHICADO VARGAS, CIRO
ORCID: 0000-0003-0197-3181**

LIMA – PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Apaza Quispe, Melania Angela

ORCID: 0000-0002-1584-7138

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.

Lima, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Lima, Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

Me gustaría que estas líneas sirvieran para expresar mi más profundo y sincero agradecimiento. A Dios por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida, A mis padres por su confianza y el apoyo, que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me han demostrado su amor, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos, a mis hermanos que con sus consejos me ha ayudado a afrontar los retos que se me han presentado a lo largo de mi vida. A mis tíos quienes con su ayuda, cariño y comprensión han sido parte fundamental de mi vida.

A la universidad católica los Ángeles de Chimbote por inculcarme desde el primer día de clases y los conocimientos que me han permitido ser una buena profesional, y crecer a nivel profesional y personal. A mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas que con su experiencia como docente ha sido el guía, durante el proceso que ha llevado realizar esta tesis, a mis miembros de jurado Dr. Mafalda Anastacia Zela Ilaíta, Mgtr Evangelina Yanqui Nuñez, Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas por sus sabios concesos y alcances en la revisión de la investigación, son muchas las personas que han formado parte de mi vida a los que me encantaría agradecer su amistad.

Dedicatoria

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente mi trabajo a Dios.

De igual forma, dedico esta tesis a mis padres que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles, a mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

Resumen

En el presente trabajo de investigación se planteó como objetivo determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. El tipo de investigación es correlacional, con un nivel cuantitativo y con un diseño experimental. La población muestral estuvo conformada por 11 estudiantes de 3 a 5 años, realizándose toma de datos en dos sesiones que hacen 22 datos, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de Spearman para establecer la correlación de las variables en todas sus dimensiones. Se obtuvo resultados significativos estadísticamente, con correlaciones positivas en todas las dimensiones del desarrollo motriz grueso, Los juegos tradicionales tienen, por tanto, una incidencia directa sobre el desarrollo motriz grueso, y permiten concluir que, los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa y determinante en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños en la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Palabras claves: Desarrollo, dimensión, gruesa, juegos, motricidad, tradiciones.

Abstract

In this research work, the objective was to determine the degree of contribution of traditional games in the development of gross motor skills in children aged three to five years, initial educational institution Colquerani, Palca - Puno, 2020. The type of research it is correlational, with a quantitative level and with an experimental design. The sample population was made up of 11 students aged 3 to 5 years, data collection being carried out in two sessions that made 22 data, the SPSS program and the Spearman rank test were used to establish the correlation of the variables in all their dimensions. Statistically significant results were obtained, with positive correlations in all dimensions of gross motor development. Traditional games therefore have a direct impact on gross motor development, and allow us to conclude that traditional games, in all their dimensions, have a positive, significant and determining correlation in the development of gross motor skills in children in the initial educational institution Colquerani, Palca - Puno, 2020.

Keywords: Development, dimension, gross, games, motor skills, traditions

.

Contenido

	Página
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	7
2.1 Antecedentes	7
2.1.1 Antecedentes internacionales	7
2.1.2 Antecedentes nacionales	9
2.1.3 Antecedentes locales	11
2.2 Bases teóricas de la investigación	13
2.2.1 Motricidad.....	13
2.2.2 Juego	21
III. Hipótesis.....	36
IV. Metodología	37
4.1 Diseño de la investigación	37
4.2 Población y muestra	38
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	39
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	40
4.4.1 Técnicas.....	40
4.4.2 Instrumentos	40
4.5 Plan de análisis.....	40
4.6 Matriz de consistencia.....	46
4.7 Principios éticos	48
V. Resultados	50
5.1 Respecto al objetivo general: Determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa.....	50
5.1.1 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.....	52

5.1.2	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.....	57
5.1.3	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	61
5.1.4	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	65
5.1.5	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	69
5.2	Análisis de resultados.....	73
5.2.1	Respecto al objetivo general: Determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa.....	74
5.2.2	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	76
5.2.3	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.....	79
5.2.4	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	81
5.2.5	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.”.	84
5.2.6	Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	86
VI.	Conclusiones.....	88
	Referencias bibliográficas.....	93

Anexos	96
Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento	96
Anexo 2: Consentimiento informado.....	97
Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento	99
Anexo 4: Instrumento de recolección de dato.....	100
Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	112
Anexo 6. Evidencias	114
Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin	115

Índice de gráficos

	Página
Gráfico N° 1 Estados de desarrollo motriz en pres test y post test	51
Gráfico N° 2 Estados de desarrollo motriz en carrera en pres test y post test	54
Gráfico N° 3 Diagrama de dispersión y su correlación (Regresión lineal) de dependencia	56
Gráfico N° 4 Estados de desarrollo motriz en el salto en pres test y post test.....	59
Gráfico N° 5 Estados de desarrollo motriz en el patear el balón en pres test y post test	63
Gráfico N° 7 Estados de desarrollo motriz en el tiro por encima del hombro en pres test y post test.....	67
Gráfico N° 8 Estados de desarrollo motriz en el tiro por encima del hombro en pres test y post test.....	71

Índice de tablas

	Página
Tabla 1 Población de niños de institución educativa inicial de Colquerani	38
Tabla 2 Tabla cruzada de evaluación pre y post test en movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro	50
Tabla 3 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en carrera.....	53
Tabla 4 Correlación unilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-carrera.....	55
Tabla 5 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en salto	58
Tabla 6 Correlación de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-patrón salto.....	60
Tabla 7 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en patear	62
Tabla 8 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento patear el balón.....	64
Tabla 9 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en tiro por encima del hombro	66
Tabla 10 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento brazos al arrojar	68
Tabla 11 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en atajar	70
Tabla 12 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento de los brazos al momento de atajar.....	72

Índice de cuadros

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores	16
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	19

I. Introducción

Mencionan a nivel internacional algunos autores sobre los juegos tradicionales que mejoran significativamente el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación inicial, ya que es importante por otro lado promover el desarrollo de nuestra cultura. Además, de todos estos aspectos relacionados con la transmisión de costumbres, valores y tradiciones, los juegos tradicionales guardan relación con aspectos característicos del juego en sí mismo, es decir, podemos encontrar diversas teorías que señalan la importancia del juego infantil, y por tanto, es necesario destacar este elemento como el medio esencial de aprendizaje en esta etapa ya que “en el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje”. Movsichoff, (2005)

En el ámbito local, mediante los juegos tradicionales se ven el desarrollo motor de los niños, observando los juegos tradicionales, en el control motriz grueso de los niños de la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020, siendo el control motor de los niños, fundamental para el desarrollo social, humano y cognoscitivo del niño, es que se toma como variable dependiente para su observación con las variables de juegos tradicionales como independientes, postulando que los juegos tradicionales coadyuvan al desarrollo motor (control y dominio motriz) grueso del niño, tomando como variables influyente a los juegos tradicionales, los cuales son caracterizados como juegos tradicionales transmitidos de padres a hijos, de forma verbal o y práctico, dentro de esta categoría no se toma en consideración los juegos de mesa, ya sean juegos electrónicos o juegos de mesa no electrónicos; el tipo de investigación es de tipo correlacional, cuyo objetivo general de la investigación es Determinar el grado de

correlación y la influencia que tienen los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Las tecnologías de información actuales, hacen que los juegos tradicionales queden aún más rezagados, como factores determinantes en el desarrollo del niño y se cree que son influyentes en el desarrollo motor del niño, sin embargo, no se cuantifica el impacto que tiene en el desarrollo de los niños de entre 3 y 5 años, así mismo, el tiempo y la necesidad de la conectividad, hacen que la tecnología sea prioridad en las estrategias de desarrollo gubernamentales.

Las actividades físicas en el infante son más importantes que los que se consideran en la actualidad, ello debido a que las relaciones sociales, que son producto del desarrollo físico, psicosocial y emocional en etapa temprana, queden en segundo plano y consecuentemente el ciudadano como ser social corre riesgo de no contar con los recursos sociales para su desarrollo humano.

El alcance que tienen los hogares a la compra de juegos, videojuegos, equipos electrónicos que inducen a la permanencia del niño, la mayor cantidad de tiempo diario entretenidos, sin movimiento físico, hacen que los juegos tradicionales queden rezagados, sino en el olvido y, por tanto, el desarrollo psicomotriz sea deficiente.

En los años del siglo XX, es sabido que el desarrollo del niño, giraba en su entorno más cercano y físico, con juegos que estimulaban las habilidades gruesas del niño, y estos garantizan que los niños adquieran vivencias y conocimientos básicos que los preparen para la etapa escolar y consecuentemente para la vida.

Lo antes señalado, implica que la preparación del niño y niña no debe centrarse en los grupos finales del preescolar o sea en la etapa anterior a la vida escolar, sino desde los primeros años, pues las influencias educativas que se ejercen en cada grupo de edad por las que transita el pequeño, tanto en las instituciones infantiles como en el seno del hogar, potencian su desarrollo en todas las esferas: motriz, cognitiva y afectiva Ruiz & Ruiz, (2017)

Ahora bien, en un contexto en el que los niños, en el siglo XX, dedicaban casi todo el tiempo de vigilia, a los juegos tradicionales, entiéndase por juego tradicional en la presente investigación como: costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos recreativos aplicables para toda las edades sin discriminación de género (Sailema & Sailema, 2018), adicionalmente a la concordancia con la definición de juego tradicional, excluimos a los juegos informáticos, puesto que manifestamos que entre el tiempo de los niños en la actualidad, se divide entre juegos tradicionales y no tradicionales, a las no tradicionales, propondremos los juegos computacionales y juegos de mesa, como el ajedrez, el monopolio, y otros de similar naturaleza.

Luego de caracterizar el problema se formuló el siguiente enunciado ¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, en la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020?

El objetivo general planteado fue determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020

Además se formularon los objetivos específicos: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020; Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020; Determinar el grado de correlación y sus significancias de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso, en su dimensión “patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020; Determinar el grado de correlación y sus significancias de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso, en su dimensión “arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020; Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020

Determinar aspectos que influyen en el desarrollo motor del ser humano, es importante para el desarrollo del niño, así, la educación pre escolar, estaría enfocada a la educación física pre escolar, y los juegos tradicionales como base para su desarrollo.

El juego es el medio que permite a los niños de corta edad adquirir las habilidades motoras gruesas y finas. Sus educadores deben brindarles muchas oportunidades de realizar actividades motoras como correr, andar en triciclo, trepar, construir bloques y saltar. Meece, (2000)

La carencia de estudios que relacionen el desarrollo motriz grueso con los juegos colectivos tradicionales en el distrito Palca, en las condiciones sociales actuales, aislamiento social permanente para los niños desde el 14 de marzo hasta la fecha,

obliga desarrollar un estudio sobre el desarrollo motor de los niños, para lo cual se aprovecha la disposición de los padres de familia de los niños de 3 a 5 años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020, puesto que en el escenario que nos acompañó durante el período escolar truncado, los niños no tuvieron ni tienen contacto ni oportunidad de llevar a cabo juegos colectivos, ello por las circunstancias sanitarias que afectaron al país, no permitió el normal desarrollo de las sesiones escolares en todo el territorio Peruano, sobre el efecto que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo motor de los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, en condiciones de post aislamiento social prolongado y como consecuencia de esto, no se deriven en detenciones o retrasos en el desarrollo motriz de los niños.

La conducta del ser humano en relación al desarrollo psicológico, los estudios sobre el desarrollo humano nos muestran la gran importancia que adquiere el papel de la motricidad en la construcción de la personalidad del niño. (...) Los distintos ámbitos de la conducta infantil, han contribuido a la explicación de cómo a través de la motricidad se van conformando la personalidad y los modos de conducta. Pedro Gil Madrona,(2008)

Los retrasos, en el desarrollo motor de los niños, no son deseados, y menos inducibles, sin embargo, estos son susceptibles a existir en las condiciones que impiden el desarrollo de actividades físicas, tomando como principal factor, el factor tecnológico, tomando como referencia, los celulares inteligentes (smart phone`s), computadoras, video juegos, que si bien, desarrollan conexiones neuronales, no incentivan la actividad social, juegos colectivos tradicionales de contacto directo, y

consecuentemente provocan detención o retraso, e incluso provocar retrasos mentales, tomando en consideración como un factor ambiental Santrock, (2009), el factor determinante para el retraso mental que van desde caídas leves hasta los golpes de cabeza, producto de una detención o retraso en el desarrollo motor grueso, siendo éste último, la razón principal, puesto que los niños, en el proceso de aprendizaje del mundo, se encuentran con diversos obstáculos que deberán superarlos.

El presente trabajo también concluye que, los juegos tradicionales, tienen un grado de influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, pues sus correlaciones, en todas las dimensiones de los juegos tradicionales, respecto a las dimensiones del desarrollo motor grueso, son positivos, significativos y de correlación de moderado a fuerte, por tanto, son influyentes para el desarrollo motriz grueso.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

López, (2018), en su tesis “los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, tiene como objetivo determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, al mismo que analiza cómo se dan los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 a 4 años, e identifica los juegos tradicionales que desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años; en este trabajo la autora entre las conclusiones está que: al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas; e identifica a los juegos: La rayuela, gato y ratón, el rey dice, las congeladas y la culebrita como juegos que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 o 5 años de edad.

Cortegana & Rojas, (2019), en su tesis: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín, con su objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “Arístides Merino Merino” Celendín-2018, concluye que el 95, 5 % nunca evidencian buena coordinación óculo manual y podal demostrando de esta manera que no existen prácticas y actividades que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes...pero se evidencia claramente que luego de aplicar la variable Juegos

tradicionales tuvo una repercusión en su variable dependiente motricidad gruesa, ya que se logró desarrollar la motricidad gruesa enfatizando en todo momento el crecimiento y desarrollo de la persona, logrando revertir la problemática encontrada en su investigación.

Rosada, (2017), en su tesis, manifiesta sobre la importancia que tiene la actividad física en el desarrollo motor grueso de los niños, indicando que las maestras de las escuelas oficiniales, no dan la importancia debida a las clases de educación física, por lo que propone mejorar las clases de educación física Educación Física. Se le debe dar importancia a la planificación de esta área, y tomar en cuenta las necesidades, habilidades y destrezas de cada educando, y recordar que el desarrollo de la motricidad gruesa es la base de todo aprendizaje lecto-escritor.

Pesantez, (2013), en su Tesis “La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela particular mixta “Monseñor Leonidas Proaño” del cantón la troncal, provincia del Cañar. Período lectivo 2012- 2013”, con un enfoque dedicado a las maestras, como determinantes en el desarrollo psicomotriz, concluye que el 100% de las maestras aplica métodos que permitan el desarrollo motriz, incluyendo el juego, sin embargo concluye que el 83% de niños y niñas evaluados tienen un Desarrollo Psicomotriz Satisfactorio; y el 17% No satisfactorio, por lo que se puede determinar que existe un bajo porcentaje de niños y niñas que requieren se estimule el Desarrollo Psicomotriz, razón por la cual es importante realizar el estudio.

Diaz , (2015), en su trabajo denominado “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución educativa bajo grande –

Sahagún.”, en el mismo que se encuentra como uno de los objetivos “Determinar las estrategias lúdicas que puedan fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes del grado preescolar...”, considerando como uno de los factores para el desarrollo motriz grueso, en el mismo trabajo concluye que, que la (actividad) lúdica ayuda mucho a los niños cuando estos manifiestan cansancio o desinterés, ellos durante la actividad estuvieron contentos, y volvieron más contentos aún ya que pudieron demostrar su desarrollo motriz grueso.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Huayllani, (2018), en su tesis: Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco, tiene como objetivo, determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la I.E. I. N° 643 de Patria – kosñipata – Paucartambo – Cusco, en su tercera conclusión arguye que los juegos: el gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la soga, la carretilla, rayuela y los países. Estos juegos mencionados ayudan al niño/a, a una formación integral de sus habilidades. No solamente ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa sino también apoya que desde pequeño el niño/a aprenda a revalorar su cultura y sus costumbres de su localidad; así mismo evidencia que al momento de realizar el pos tes, que la mayoría de los niños/as han mejorado el desarrollo de la motricidad gruesa, entonces eso nos indica que es muy primordial aplicar los juegos tradicionales con los niños/as de 5 años, incidiendo que los juegos tradicionales, influyen positivamente en los niños de 5 años.

Farfan, (2018), en sus tesis doctoral, Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la i.e. 40124 maría auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018, en su objetivo de determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que alcanzan los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata-Arequipa 2018, mediante la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, concluye que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, mejora la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018, ésta afirmación se apoya en los resultados de las comparaciones diferenciadas entre las medidas de tendencia central y dispersión del Pre-Test y el Post-test grupo de estudio experimental.

C. López, (2016), en su tesis Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016, concluye que los juegos en movimiento mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años en la institución educativa jardín de niños 215, Trujillo-2016, una media significativa de 20.6 puntos a favor del post test con una eficacia porcentual también a favor del post test del 28.7% corroborada, lo anterior hace referencia a que en sus dimensiones caminar, altar, marchar, obtiene en pre test 39.32 puntos, mientras que después de la experimentación cuenta con una diferencia de 20.6 puntos, siendo 59.8, lo cual le hace concluir, que juegos dinámicos, mejoran la motricidad gruesa.

Yarasca, (2016), en su tesis, “Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad dla I.E.I. N° 123 distrito de Ica 2016”, cuyo objetivo es Identificar y describir el nivel de

Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica, 2016, para dicho objetivo se basa en los métodos cuantitativos descriptivos, por lo que concluye que 2016 es aceptable ya que el 53% de estos demuestra las habilidades que esta comprende, ,el mismo que se divide en grupos etéreos.

Egoavil, (2017), En su tesis, El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015, busca verificar si el uso del juego “mira como me muevo” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 240 Carlitos en la ciudad de la Merced en el año 2015, y cuya conclusión llega argumentando que, el uso del juego “Mira como me muevo” aplicado durante el año 2015, mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 240 Carlitos en la ciudad de la Merced. Los resultados para el postest fueron de 16.60, notoriamente distintos al pretest que alcanzó 12.80. Por tanto, se comprueba que la aplicación del juego “mira como me muevo” es altamente eficaz.

2.1.3 Antecedentes locales

Calcina, (2019), En su tesis “Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del pronoei Laykakota de la ciudad de Puno, en el año 2017”, en dicho trabajo pretende Establecer la influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2017, cuya hipótesis generaliza como “La influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2017 es positiva”, cuya conclusión es que,

la estimulación temprana influye de modo positivo en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2017, porque según la prueba de hi cuadrado, la Zc resultó con un valor de 3,54; el que se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazo. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Romero, (2017), en su tesis denominado “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno. 2015”, pretende describir que el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno. 2015, y concluye principalmente en: conforme se ha desarrollado en el análisis e interpretación de resultados, se ha logrado determinar el nivel de desarrollo motor de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, de los niveles I al V estas se encuentra en un nivel II con un 35% y solo un 4% con un nivel V, esto implica que el desarrollo psicomotriz de los niños no es óptimo, puesto que la categoría o nivel V, es el que mejor decepciona un balón.

Mamani, (2018), en su tesis denominado “Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julian de la ciudad de Juliaca, 2018”, en el mismo la investigadora pretende conseguir describir el nivel de desarrollo psicomotor en la motricidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julian de la ciudad de Juliaca -2018, concluye que los alumnos que se encuentran en un nivel de motricidad normal han desarrollado la mayoría de las actividades que implican al sistema locomotor en gruesa, fina y el equilibrio.

Presentados por el subtest de motricidad, esto demuestra que los padres interactúan activamente con sus hijos llevándolo a los parques, jugando con ellos dándoles un deber de hacer sus trabajos, trayendo agua en un vaso entre otras, dando importancia en las actividades lúdicas.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Motricidad

2.2.1.1 Definición de motricidad

La motricidad, para el presente estudio, entiéndase como la habilidad de desplazarse y controlar los movimientos corporales, consecuentemente, para efectos de estudios en materia educacional, éstas se dividen en motricidad gruesa y motricidad fina, los mismos que cuentan con características específicas para su delimitación, para tal fin citaremos a la definición de Meece, (2000)

Para Mendoza, (2017), 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. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades, para esta misma, y de forma generalizada, la motricidad fina y la motricidad gruesa

2.2.1.2 Motricidad gruesa

Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza, entre las actividades que ayudan a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños está el derribar pirámides de objetos.

Para este juego puedes usar latas vacías que ubicarás en forma de pirámide. Necesitarás también de una pelota, no muy pesada y poner al niño del objetivo. Ahora debe tirar la pelota buscando apuntar y derrumbar las latas. Cuando practicamos este juego se controla la fuerza y la coordinación de movimientos del cuerpo, lo cual es esencial manejar antes de comenzar a escribir, entre otras actividades que detalla, resistencia y fuerza; atrapar pelotas o el globo; jugar en el parque; cruzar obstáculos, etc. Mendoza, (2017)

Los patrones de movimiento de los primeros años ya no se consideran mero producto de un reloj biológico, las experiencias motrices de desarrollo son consideradas importantes – en realidad, necesarias- para el máximo perfeccionamiento de patrones maduros de movimiento. Mc Clenaghan & Gallahue, (2013)

La motricidad gruesa es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño y niña que con sus movimientos combinarán varias acciones aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que el niño y niña se adapte a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos. Ruiz & Ruiz,(2017)

Con lo conceptuado anteriormente, se tiene que las habilidades motoras gruesas son las siguientes: mover la cabeza, el cuerpo, las piernas, los brazos y los músculos grandes. Las habilidades motoras finas son los pequeños movimientos corporales necesarios para armar un rompecabezas, para dibujar o usar las tijeras. Meece, (2000)

2.2.1.3 Dominio corporal dinámico

Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización

de los movimientos, que supera las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades. Este dominio, dará al niño seguridad y confianza en sí mismo, puesto que controla las diferentes partes del cuerpo a propia voluntad, sin rigidez, movimientos sincronizados, dentro de las actividades mediante las cuales puede llevarse control están: correr, saltar, rastrear, trepar, manteniendo el equilibrio dinámico, esto último, resulta fundamental para la independencia motriz en los niños. Ruiz & Ruiz, (2017)

Siendo este dominio corporal dinámico, como el que nos interesó en la presente investigación, es que tomamos principalmente los patrones que tienen que ver con estas mediciones, y consecuentemente, quien mejor nos ayuda a hacer las mediciones para nuestra variable “desarrollo motor”, la metodología de observación o medición del desarrollo motriz, por Mc Clenaghan & Gallahue, (2013), el mismo que da énfasis en movimientos elementales e importantes, los patrones de movimiento para la marcha, la carrera y el salto, que el mismo considera como patrones motores primarios, básicos, sobre los cuales, se basan todos los movimientos locomotores, sea los patrones manipulativos de arrojar, atajar y patear, a pesar de ello, se tomó también los manipulativos.

Por otro lado, el desarrollo motor, es un conjunto de actividades mediante los cuales se puede evaluar, así un niño, puede mostrar signos positivos en ciertas medidas y otras mostrar cierto grado de retraso, que en la gran mayoría son aceptables, así tomamos como referencia, algunos patrones, los mismos que nos sirven para su medición.

Desarrollo motor

El desarrollo motor para Delgado, (2015), es el desarrollo motor en el primer año de

vida es intenso. Al nacer, el bebé tiene una serie de reflejos básicos y una cabeza grande que se mueve incontroladamente; a los 12 meses ya es capaz de sentarse solo, mantenerse en pie, agacharse, asir objetos con las manos y comenzar a andar. En el segundo año, el ritmo de crecimiento se desacelera, pero aumenta la precisión en actividades tales como subir escaleras, correr y saltar, entre otras, pues el cambio es cualitativo, y hace referencia a dos leyes fundamentales:

Ley cefalocaudal. Establece que el crecimiento sigue una dirección de arriba hacia abajo; comienza en la cabeza y partes superiores y continúa hacia abajo con el resto del cuerpo. Según esta ley, se desarrollan las capacidades visuales y el control de la cabeza mucho antes que la habilidad para sentarnos o para caminar.

Ley próxima distal. Establece que el desarrollo comienza en el centro del cuerpo y va hacia las extremidades. Según esta ley, se desarrolla antes el control muscular del tronco y brazos que la precisión en el uso de las manos.

Según la ley próximo distal, es importante dar prioridad al centro del cuerpo, siendo esta la base para el desarrollo del cuerpo humano, puesto que el control muscular del tronco es la base para el desarrollo motor, pues en este marco es que, damos importancia para medir el desarrollo motor de los niños de la Institución Educativa Inicial Colquerani, del centro poblado de Colquerani, ubicado en el distrito de Palca, Provincia de Lampa, Región Puno.

2.2.1.3.1 Patrones motores

Para la presente investigación se tomó como dimensiones a los patrones que, son al mismo tiempo sus estadios, es decir, se toman como sinónimos, entonces sus

categorías son: estadio inicial, elemental y maduro, estos patrones son:

Carrera, Salto, Arrojar, Atajar, Patear

Los mismo que para el presente fueron tomados en su totalidad, acorde a la metodología que se aplica para su evaluación, según la propuesta Mc Clenaghan & Gallahue, (2013).

2.2.1.3.2 Etapas de desarrollo de la niñez temprana

2.2.1.3.2.1 Etapa Inicial


Se caracteriza porque el niño realiza los primeros inteso observables para alcanzas el patrón motor. No existen muchos de los componentes de un patrón perfeccionado, tales como las fases preparatorias, de acción y seguimiento

2.2.1.3.2.2 Etapa Elemental

Una etapa de transición e en el desarrollo motor del niño. Mejoran la coordinación y el desempeño, y el niño adquiere control sobre sus movimientos. Muchos componentes del modelo maduro están integrados en el movimiento, aunque se realizan en forma incorrecta

2.2.1.3.2.3 Etapa Madura

Integración de todos los componentes del movimiento en una acción bien coordinada e intencionada. El movimiento recuerda el patrón motor de un adulto hábil.

2 años no perfeccionado  Perfeccionado 7 años

Puesto que estas dimensiones fueron elegidas para el análisis correlacional, de forma

que se pueda determinar el grado de correlación entre los juegos tradicionales, definidos en acápite posteriores, y el desarrollo motor, en sus dimensiones (patrones) de desarrollo, por tanto, es menester que hagamos una breve descripción de los patrones que fueron tomados en consideración en la presente investigación:

2.2.1.3.2.3.1 Carrera

El patrón, obedece a la observación del movimiento de las piernas, cuando estas se encuentran rígidas y el paso es desigual, no existiendo un momento claro de despegue del suelo, siendo corto y limitado, entonces el movimiento es de estadio inicial, por otro lado, cuando la rodilla que se dirige de vuelta hacia adelante es levantada a cierta altura y enviada hacia adelante con rapidez, entonces el patrón motor se encuentra en estado maduro, siendo que lo demás en estado elemental.

2.2.1.3.2.3.2 Salto

Cuando los brazos, de movimiento limitado, no son los que desencadenan el movimiento al saltar. Se mueven hacia los lados y hacia abajo o hacia arriba, para mantener el equilibrio, se encuentra en estadio inicial, sin embargo, cuando los brazos participan con mayor eficacia en el momento del salto, el niño se encuentra en estadio elemental, y si los brazos se desplazan a buena altura hacia atrás y se extienden luego hacia adelante en el momento del despegue, entonces el niño se encuentra en estadio maduro.

2.2.1.3.2.3.3 Arrojar

Cuando el movimiento de los brazos, al momento de tirar un objeto por encima del

hombro es realizado principalmente a partir del codo, el cual se encuentra en posición adelantada respecto del cuerpo. El tiro consiste en un movimiento similar al de empujar. En el momento de soltar los dedos se extienden completamente. El movimiento siguiente es hacia adelante y hacia abajo, entonces el niño se encuentra en el estadio inicial del patrón, mientras que el brazo es balanceado como preparación, primero hacia el costado y hacia arriba y luego hacia atrás en una posición de flexión a la altura del codo colocando la pelota por detrás de la cabeza. El brazo se desplaza hacia adelante con un movimiento por encima del hombro. El impulso continúa hacia adelante y hacia abajo. La muñeca controla el tiro y la pelota se encuentra más dirigida por los dedos, se encuentra en estado elemental, y si en cambio el brazo balancea hacia atrás preparándose para el tiro. El codo del mismo brazo se desplaza horizontalmente hacia adelante a medida que se extiende. El pulgar rota hacia adentro y hacia abajo y termina apuntando hacia tierra. En el momento de soltar, los dedos se mantienen juntos, entonces el niño se encuentra en estado maduro.

2.2.1.3.2.3.4 Atajar

En este patrón, el movimiento de los brazos al momento de atajar, y en el estadio inicial, los brazos se encuentran extendidos hacia adelante con codos en extensión. Se produce escaso movimiento de brazos hasta que se establece contacto con la pelota. El patrón de atajar parece un movimiento de barrido circular en el que el sujeto trata de dirigir la pelota hacia su pecho. El movimiento presenta escasa coordinación temporal, por otro lado, cuando los brazos se mantienen levemente doblados frente al cuerpo. El sujeto intenta un contacto inicial con las manos, pero al ser pobre la coordinación temporal, la pelota es atraída por ambos brazos hacia el cuerpo, se encuentra en estado

elemental de desarrollo del patrón, y si los brazos se encuentran flexionados a la altura de los codos y se mantiene relajados a los costados o frente al cuerpo esperando el tiro. Los brazos se encuentran flexionados a la altura de los codos y se mantienen relajados a los costados o frente al cuerpo esperando el tiro. Los brazos ceden al establecer contacto con la pelota como para absorber su impulso. Los brazos se adaptan a las variaciones (cambios de altura, por ejemplo) en la trayectoria de la pelota, entonces se encuentra en estadio maduro.

2.2.1.3.2.3.5 Patear

Para el patrón de patear, se tomó como indicador, el movimiento de brazos y tronco, siendo que, el movimiento de los brazos y del tronco es escaso, durante la acción de patear. El cuerpo permanentemente erguido, con los brazos a ambos lados o extendidos para mayor equilibrio, entonces el niño se encuentra en estadio inicial, y si la pierna que patea se dirige a hacia atrás durante la fase preparatoria de la patada, la que parte de la rodilla. La pierna que ejecuta el movimiento tiende a permanecer doblada hasta que se establece contacto con la pelota, entonces el niño se encuentra en estadio elemental, y si, se observa que, cuando se establece contacto con la pelota, el brazo del lado que efectúa el tiro tiende a balancearse en dirección anteroposterior, mientras que el otro brazo se desplaza desde una posición posterior o lateral hacia adelante. El tronco se inclina a la altura del pecho durante el período de inercia, entonces se encuentra en el estadio maduro del desarrollo motor, en dicho patrón.

2.2.1.4 Dominio corporal estático

Por dominio corporal estático nos referimos a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación.

El movimiento, como fuente del desarrollo motriz en los niños de 0 a 5 años, tomados como determinantes para el desarrollo neuronal, siendo el estímulo necesario para su normal crecimiento y desarrollo, resulta necesario abordar la motricidad, a fin de evitar problemas en su desarrollo físico, manifestándose bajos rendimientos en juegos colectivos, por tanto, relaciones sociales, impidiendo así el desarrollo integral de la persona, por tanto, el presente estudio se basa en esencia, en el dominio corporal dinámico, por lo que dejaremos el dominio corporal estático.

2.2.2 Juego

Así, como nuestra existencia en el planeta se remonta a miles de años, los juegos nos acompañan como parte de nuestra naturaleza humana, con reglas algunas, sin reglas otras, de tipo colectivo, individual, grupal, de competitividad, etc., características que en el presente texto no ahondaremos, sin embargo, coincidiremos en su definición con Huizinga, (2007) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

El juego, para Elkonin, (1980), la naturaleza del juego, se caracteriza ante todo por su incorporación al trabajo precoz al trabajo productivo de los adultos. Cuanto más incipiente sea el desarrollo de la sociedad, tanto antes los niños se incorporarán al trabajo productivo y se convertirán en productos independientes; y razón por la cual, concluye que los niños, en sus juegos muestran comportamientos que tienen referencia a la sociedad en la que viven.

El juego es, según Saco et al., (2001), una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona. En las múltiples definiciones del juego se encuentran razones para argumentar su importancia y relevancia, pero seguro que la razón determinante es la propia experiencia, el bagaje lúdico propio, fruto de una infancia recogida por el juego. Que evidentemente complementa, puesto que lo más resaltante de lo aludido, es la importancia que se debe a esta actividad, para el desarrollo humano.

Sailema & Sailema, (2018), después de haber descrito las características de los juegos y las tradiciones, concluye en la definición de que los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos recreativos aplicables para toda las edades sin discriminación de género, y con las delimitaciones que para el presente trabajo se pretende, es discriminar la definición y quitando algunas características que se generaliza a la definición de juegos.

De entre las características que tiene el juego, y se considera como “una actividad fundamental del niño en la etapa infantil, que se da de forma natural e innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.” Faros, (2018)

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus- ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Gallardo, (2018)

En ese sentido, los juegos son definidos como actividades tanto individuales como colectivos, que se encuentran a reglas o también están los que no cuentan con ello, puesto que los niños juegan de forma libre, sin reglamentación, y que al mismo tiempo es importante para el desarrollo humano, siendo estos juegos que, si bien, son tradicionales en el sentido que, son transmitidos por generaciones, éstos no son definitivos, puesto que se van modificando en cuanto a forma de juego y reglas, según el entorno en el que se encuentren las familias.

2.2.2.1 Funciones y características del juego

En el presente trabajo, damos por asumido que los juegos tradicionales, forman parte del desarrollo motor, psicomotor, de un infante, sin embargo, nos propusimos medir el grado de correlación que éstos tienen con el desarrollo motor grueso.

Al margen que, los juegos tengan que ver con el desarrollo motor grueso, se entiende también que son funcionales para el nivel simbólico, puesto que estos son representaciones de la realidad, mas no la realidad en sí misma, también es esencial

para el desarrollo afectivo, socializadora y afectivo entre sus participantes, así mismo integra el grupo al que eventualmente pertenece. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”.Farfan, (2018)

Cuando Saco et al., (2001), concluye que, juego es un término que se ha tratado desde hace mucho tiempo, asignándose diferentes significados, actualmente se concibe como una actividad recreativa, natural, de incertidumbre sometida o enmarcada en un contexto sociocultural. Posee un conjunto de características generales que son:

Actividad espontánea, voluntaria y libre: Debido a que absorbe al niño en su totalidad, éste disfruta sin apenas darse cuenta.

Actividad placentera: Porque procura, diversión y capacidad goce mediante signos evidentes de alegría.

Implica una participación activa.

Comprende una finalidad o fin en sí mismo, no se hace en pos de conseguir o lograr algunas metas.

Se opone a la función real.

Guarda conexiones sistemáticas con aquello de lo que no es juego.

Deseo de ser mayor como motor del juego.

Un carácter de ficción, demostrado como tendencia a convertir cada actividad sea cual sea en juego.

Es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. Se expresa la persona, se descubre él mismo y al entorno que le rodea.

2.2.2.2 Clasificación de juegos

Para el presente trabajo, también se tomó como referencia la clasificación de (Saco et al., 2001), el mismo que considera importante conocer varias de ellas. Como ejemplo proporcionamos las siguientes, aunque nos definimos claramente por una basada en su aplicabilidad en las clases de Educación Física.

2.2.2.2.1 Clasificación I

Energético funcionales.

Muy activos. Activos. Intensidad media. Intensidad baja

En función del tipo de movimiento

De marcha. De carrera. De salto. De lanzamiento. De lucha. De equilibrio. De coordinación. Sensoriales

En función del efecto a lograr

Sensoriales (visuales, auditivos, de orientación). Motores (coordinación, locomoción, equilibrio, lanzamientos). De desarrollo anatómico. De desarrollo orgánico. Gestuales

En función de la dificultad

Que supongan el dominio del cuerpo. Que supongan el dominio de los desplazamientos. Que supongan el dominio de un objeto.

Que supongan relaciones de colaboración-oposición

En función de la dimensión social

Individuales. De grupo. De equipo. Organización. Simple. Codificado.

Reglamentado

2.2.2.2 Clasificación II

Diferenciamos aquí dos grandes grupos de juegos:

Competitivos: aquellos en los que existe competición,

Cooperativos: juegos sin competición.

Diferenciamos aquí dos grandes grupos de juegos:

Competitivos: aquellos en los que existe competición,

Cooperativos: juegos sin competición.

Juegos competitivos: juegos en los que existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores.

Juegos no competitivos: juegos en los que existen ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden) o juegos en los que no existen ganadores o perdedores (nadie gana y nadie pierde).

Juegos de cambio de rol: juegos en los que existe una oposición entre los jugadores. La oposición es activa cuando los jugadores persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de los otros; ejemplo un juego de persecución.

La oposición es pasiva cuando los jugadores presentan acciones diferentes pero estas no se interfieren; por ejemplo los juegos de comba.

Juegos: en los que una persona puede pasar a lo largo del juego, varias veces por el mismo papel.

Juegos de cambio irreversible: en los que el juego finaliza cuando todos los jugadores adoptan un determinado papel.

Juegos cooperativos: todos buscan un objetivo común.

De objetivo cuantificable: objetivo perfectamente definido (con tanteo y sin tanteo).

De objetivo cualificable: objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos.

No puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores, ni

Perdedores (de imitación, de mantener un objeto en movimiento, rítmicos).

2.2.2.3 Juego tradicional

Según la RAE, tradicional es perteneciente o relativo a la tradición, adj. Que se transmite por medio de la tradición. adj. Que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado.

La mayoría de las veces se dan en los momentos de reunión de las gentes, para dar a conocer otras posibilidades de diversión al mismo tiempo de enriquecimiento personal

y grupal. Este es uno de los momentos que podemos aprovechar para introducir el juego tradicional. En todos los centros escolares se llevan a cabo algunas celebraciones, esto es una buena ocasión para desarrollar actitudes y hábitos positivos hacia nuestras tradiciones. Gómez, (2010)

Los juegos tradicionales y autóctonos también proporcionan una función primordial en el alumnado de todas las etapas educativas debido al acervo común que forma parte de su patrimonio cultural, Baena & Ruiz, (2016).

El juego tradicional es aquel juego que se viene producto de la transmisión de generación en generación y particularmente de forma oral, aunque en estos tiempos, la transmisión también es escrita, para estos casos se establecía una diferenciación semántica entre juego tradicional, popular y autóctono,

El primero, juego tradicional, se lo atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas como cultas o aristocráticas, mientras que juego popular aplicaba a los juegos que practicaba el pueblo llano.

Juegos populares, son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y, por tanto, variables y flexibles. Consideramos que actualmente esta distinción no tiene sentido y que en definitiva de lo que estamos hablando es de ese juego que se ha venido transmitiendo a lo largo del proceso histórico de cada pueblo.

Otra confusión terminológica que se produce frecuentemente se da entre juego popular

y autóctono. Lo autóctono es lo típico, lo personal de un lugar concreto, al igual que manifestamos que un juego es autóctono de una determinada zona cuando es juego propio, no venido de fuera, mientras que el tradicional puede haber llegado desde otro lugar y a partir de ese momento comenzar su proceso de transmisión generacional. Saco et al., (2001)

Así, para el presente trabajo, sólo tomamos la definición de juego tradicional, como producto de la transmisión de generación en generación, sin importar la procedencia del mismo, que, para tal efecto, excluimos los juegos de mesa y electrónicos, puesto que, por más que se intente incluir, no tienen relevancia física, pues se pretendió medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 a 4 años de edad.

2.2.2.4 Dimensiones de juegos

De acuerdo a Hernández et al., (2014), las variables llevan dimensiones e indicadores, que permiten medir directa o indirectamente la variable en estudio, en ese sentido, para el presente estudio, se llevó a cabo con dimensiones e indicadores, puesto que la variable de juegos tradicionales, no resulta medible por sí misma, sino indirectamente, en ese sentido, se tienen seis dimensiones para su evaluación, juegos de: Juego de tejos, La ronda, Carrera de sacos, Carrera de aros, Mata gente y Tumba latas

2.2.2.4.1 Juego de tejos

Los tejos es uno de los juegos más conocidos en la región incluso en distintos países de América latina y Europa, en algunos casos se le llama como calderón, tejo, rayuela, pati-coja, etc., puede haber variantes, sin embargo, cuenta con una característica, sólo se requiere de una tiza (clarión u otra que pueda pintar en el piso) y una piedra plana denominada (tejo). Fe de Rubio et al., (2010)

Materiales: Sólo requiere una tiza (Clarión, u otro objeto que raye el piso), una piedra plana para que pueda ser estable en el piso, a fin que no ruede, y grupo de niños y/o niñas.

Reglas: Se pinta en el suelo con (la tiza) cuatro rayas horizontales paralelas y tres verticales para formar seis rectángulos iguales. En la parte superior se dibuja un arco uniendo los extremos. Cada rectángulo se numera de 1 a 7 correspondiendo el número 4 al arco superior.

Desarrollo del juego: El primer jugador lanza la piedra al N° 1 y a la “pati-coja”, la empuja siguiendo ordenadamente los números marcados en los cuadros del dibujo sin que la piedra se salga de los rectángulos, ni el pie pise la raya. Cada vez que se inicie el juego, se tira la piedra al n° siguiente continuando los pasos anteriores. Si hace mala no pasará del número.

El jugador que no comete ningún fallo en las tiradas sucesivas, pone su nombre en uno de los rectángulos, que le servirá de descanso apoyando los dos pies en las siguientes jugadas. El resto de los jugadores no pueden pisar.

Cada vez que se inicie el juego, se tira la piedra al n° siguiente continuando los pasos anteriores. Si hace mala no pasará el número.

2.2.2.4.2 Juego de la ronda

El juego de la ronda, también es uno de los juegos que se juegan en varias regiones e incluso en otros países, el mismo que se juega al son de una canción, cuya letra es:

Jugaremos en el bosque, mientras que, el lobo no está, porque si el aparece a todos

nos comerá, ¿lobo estás ahí?

Estoy poniéndome los pantalones, estoy poniéndome los calcetines, estoy poniéndome el sombrero, sí y ahora salgo y os comeré a todos.

Se puede completar con más vestidos: la camisa o las gafas. Rubio, (2010)

Materiales: Para este juego no se requiere mayor material que la presencia y la disposición de los niños.

Reglas: No soltarse de las manos, todo el grupo debe cantar el coro, deben participar todos los niños.

Desarrollo del juego: Seleccionar los personajes para la actividad lúdica. Señalar al lobo, los demás son los borreguitos, estos se toman de la mano y hacen una rueda
Cantar los borreguitos:

“Jugaremos en el bosque, mientras que, el lobo no está, porque si el aparece a todos nos comerá, ¿lobo estás ahí?”.

Contestar el lobo: “estoy bailando”, Otra vez cantan y preguntan “¿lobo estás ahí?”, el lobo contesta “ando buscando las llaves”.

Volver a cantar y a preguntar hasta que el lobo contesta ya encontré la llave, ya voy a abrir

Escuchar la palabra “SI”: los que hacen la rueda corren para que el lobo no lo atrape y si los atrapa, se supone que se los come y tienen que ayudarlo a atrapar a los demás.

Atrapar a todos, finalmente se cambian los papeles para continuar con el juego.
Saillema & Saillema, (2018)

2.2.2.4.3 Carrera de sacos

La carrera de sacos, también se conoce como los ensacados, al igual que los demás juegos, estos son juegos son de tipo grupal, este tipo de actividad lúdica se practicaba desde los tiempos más remotos en diferentes lugares del país especialmente en la región sierra, caracterizándose por utilizar unos sacos, donde se ubicaba dentro de él, cada participante en diferentes festividades de la sociedad. Se entendía como un esfuerzo físico laboral, ya que los abuelos lo concebían como un calentamiento para reanudar el trabajo. Según diversas fuentes aparece a partir del siglo XVII Saillema & Saillema,(2018)

Materiales: Sacos de todo tipo de material, que pueda envolver hasta la cintura al niño.

Reglas: Cada niño se sitúa en la línea de salida sin pisarla

Los pies deberán estar dentro del saco y coger la parte superior con las manos. Tras la salida, los jugadores tendrán que saltar como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitar chocarse entre ellos.

Desarrollo: Seleccionar a los participantes con su respectivo saco. Ubicar el espacio del juego tanto la línea de partida como de llegada • Señalar al sujeto quien coordinará toda la actividad. Seleccionar mínimo dos jugadores y tantos sacos como participantes en la carrera. Señalar el material, pero lo primordial es que cubran hasta la cintura de cada uno de los jugadores. Correr en una superficie blanda, de tierra o hierba, porque el asfalto o cualquier otra zona dura harán mella en los participantes. Determinar las

líneas de salida y final estén bien señalizadas, incluso será primordial que alguien vigile la línea de meta porque en muchas ocasiones los últimos metros son muy apretados y es preciso que el juez intervenga para decidir el ganador.

Cuidar la integridad de los jugadores es normal que se tropiecen, se caigan y la gente que mira la competencia disfruta entre risas.

2.2.2.4.4 Carrera de aros

Este juego, realizado en la región, que también se realizó en distintos países de América Latina, sin embargo en estos tiempos su práctica prácticamente ha desaparecido, nació de la imaginación de los niños y adolescentes para hacer algo más rápido y divertido de los encargos o encomiendas que los padres les mandaban a realizar en las tiendas u otros lugares; para este juego Sailema & Sailema, (2018), lo denomina la rueda.

Materiales: Un aro o llanta vieja de una bicicleta, o una ula ula y un palo de unos 20 cm aproximadamente.

Reglas: No dejar caer la rueda, impulsar o golpear con el palo la rueda

Desarrollo: Señalar la ruta de la actividad lúdica

Realizar la rueda con material de reciclaje, se utiliza aros, llantas de bicicletas y otros objetos de considerada forma a los antes mencionados, en caso no haya, ula ula. Mantener el equilibrio del aro, manipular con la mano dominante. Realizar la carrera de la rueda por la ruta señalada. Ejecutar variantes puede jugar con la otra mano, con un solo pie

2.2.2.4.5 Mata gente

El juego de mata gente, es uno de los juegos que permite mantener actividad física, el mismo que necesariamente debe jugarse en grupo mínimo de 4 niños y el número máximo es libre, por lo que cuenta con lo siguiente:

Materiales: Una Pelota, lugar amplio (Patio, cancha deportiva de la institución)

Reglas: No dejarse tocar con el balón (no dejarse matar)

Si el que está al medio coge el balón, entonces tiene una vida más (Tendrá que caerle dos veces la pelota para que “muera”)

Si el que está al medio sólo tiene una vida y no logran “matarlo” con diez lanzamientos, llama a que se integre uno de sus compañeros o compañeras.

Los niños que primero se dejan tocar con el balón son los que lanzarán el balón en el siguiente juego (serán los matadores).

Desarrollo: Los participantes se dividen en dos grupos de cantidades iguales, hacen sorteo, el grupo que pierda, entra primero al medio. Trazan dos líneas. Los del otro grupo se ubican en ambos lados, por fuera de las líneas. Cogen la pelota y empieza a lanzarla con intenciones de golpear a los niños que se encuentran en el medio, hasta que no quede ninguno. Los que se encuentran en el medio, deben de esquivar el golpe de la pelota que son lanzadas por los del otro grupo de niños, lo mejor posible. Cada participante al que le cae la pelota, sale del juego. Si un niño que está en el medio, toma el balón, antes que caiga al piso, es bonificado con una vida adicional, puede donar el mismo a un niño (muerto) compañero de grupo para darle una vida adicional

Los lanzamientos se repiten hasta que no quede ningún niño del medio quede con vida.

2.2.2.4.6 Tumbas latas

Este juego de puntería se puede jugar de varias maneras. Una sería tumbar una torre de latas o tarros. Se arma una torre con latas decoradas. Lógicamente, las latas deberán ser decoradas o pintadas previamente por los organizadores del juego.

Materiales: Pelota o pelota de trapos reciclados. Latas de leche evaporada recicladas
Espacio libre para su lanzamiento.

Reglas: Armar una torre triangular con las latas. Tumbas la mayor cantidad de latas posible. No pasar del límite establecido

Desarrollo: Cada niño, juega por turno, lanzando con la pelota hacia la torre intentando tumbar la torre triangular armada. Si el niño tumba las 10 latas de un solo tiro, entonces el ganador. Se puede establecer turnos, a fin de ganar más puntos en cada lanzamiento y establecer a un ganador. Pierde el que menos puntaje acumula.

En este contexto, los juegos de actividad física, considero, son la más idóneas para realizar el análisis, puesto que el desarrollo motor de un niño o niña, no puede llevarse a cabo desde un sillón, o con puro pensamiento, es en tal sentido que se plantea a la hipótesis siguiente

III. Hipótesis

Los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones tienen una correlación positiva y significativa, a su vez tienen influencia positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

IV. Metodología

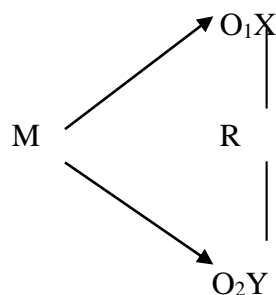
4.1 Diseño de la investigación

El tipo de investigación que se utilizó fue cuantitativo correlacional, considerando que la investigación correlacional, según Hernández et al., (2014), en un estudio correlacional asocian variables mediante un patrón predecible para un grupo o población, este tipo de estudios tenía como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos.

El nivel de investigación para el trabajo de investigación, se centró en el nivel cuantitativo, tomando en consideración que, el enfoque cuantitativo (que represento, como dijimos, un conjunto de procesos) fue secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos, cuya característica refleja la necesidad de medir y estimar magnitudes de los fenómenos o problemas de investigación: ¿cada cuánto ocurre y con qué magnitud? Hernández et al., (2014)

El tipo de investigación es correlacional porque midió el grado de relación entre las dos variables. Hernández et al., (2014)

Se estableció el siguiente esquema para determinar el nivel de relación entre las variables.



Dónde:

O₁: Juegos tradicionales

O₂: Desarrollo de la motricidad gruesa

M: Instituciones Educativa Inicial Colquerani

X: Juegos tradicionales

Y: Desarrollo de la motricidad gruesa

R: Grado de correlación

4.2 Población y muestra

La muestra fue el subconjunto de la población, para el desarrollo de la investigación se realizó el muestreo no probabilístico ya que se utilizó al azar o por conveniencia del investigador ya que no se aplicó fórmulas para su selección los mismos que alcanzaron a 11 niños, cuyas edades oscilaron entre 3 a 5 años en el presente año escolar 2020, siendo a su vez, población y muestra una sola.

Tabla 1 Población de niños de institución educativa inicial de Colquerani

UGEL	Institución educativa	Año	Número de estudiantes
		3°	5
Lampa	institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno	4°	1
		5°	5
TOTAL			11

Fuente: Nomina de matrícula 2020

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1 Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición de la variable	Definición operacional de la variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición (datos ordinales)	Ítems
Variable independiente: Juegos tradicionales	Estos son aquellos juegos típicos de una región o país. (Gómez, 2010)	Juegos tradicionales	1. Tejo 2. la ronda 3. Carrera de sacos 4. Aros 5. Mata gente 6. Tumba lata.	1. Dominio de reglas y ejecución del juego.	Escala de Likert:	
Variable dependiente: Desarrollo y motricidad gruesa	Movimientos designados al control de la cabeza, del cuerpo, de las piernas, de los brazos, y de los músculos grandes (Mc Clenaghan & Gallahue, 2013)	Control motriz, con sus patrones de desarrollo de la motricidad gruesa, donde el mayor desarrollo será considerado maduro.	7. Correr 8. Saltar en largo	7.1. Movimiento de las piernas (Vista lateral)	Escala de Mc Clenaghan:	
				8.1. Movimiento de piernas y cadera	1. Inicial 2. Elemental 3. Maduro	
			9. Patear una pelota	9.1. Movimiento de los brazos y tronco	1. Inicial 2. Elemental 3. Maduro	
			10. Tiro por encima del hombro	10.1. Movimiento de los brazos	1. Inicial 2. Elemental 3. Maduro	
			11. Atajar	11.1. Movimiento de los brazos	1. Inicial 2. Elemental 3. Maduro	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas

En ambas variables el trabajo de investigación que se obtuvo es la observación, donde nuestro equipo observó el momento en el que los niños jugaban, cada uno de los juegos, el equipo se detuvo a observar el comportamiento y los indicadores para una recolección de datos de calidad, así como el dominio del juego en su única dimensión, que es el dominio de la ejecución del juego (donde se observó la observancia a las reglas del juego, así como el dominio en el campo de juego); el mismo que fue concordado en cada variable con los observadores.

4.4.2 Instrumentos

Se utilizó como instrumento la observación de los patrones motores fundamentales, desarrollado por Mc Clenaghan & Gallahue, (2013), donde se contó con una ficha por cada alumno, de los cinco patrones motores fundamentales considerados como tal; por otro lado, para los juegos, se desarrolló una escala ordinal en base a la escala de Likert Hernández et al., (2014), misma que observo sólo las reglas de juego y dominio del juego, así se anexo los dos instrumentos que se utiliza en el trabajo de investigación.

4.5 Plan de análisis

Para el plan de análisis se registró la información en los formatos designados, este procedimiento permitió ordenar y sistematizar la información obtenida. Se elaboró las tablas con la ayuda del programa SPSS, programa estadístico especializado, la cual cuenta con funciones para el conteo sistemáticos de datos, para nuestro caso, es hallar el

coeficiente de Spearman, con sus niveles de significancia así como el tamaño. Se elaboraron las figuras descriptivas, las cuales ayudaron a percibir a gran escala el resultado final. Las tablas y figuras elaboradas en SPSS, serán trasladados a Word, para su ordenamiento, interpretación y presentación final.

Se realizaron según los siguientes procedimientos

Realizo un análisis de los patrones básicos en la primera infancia (2-7 años de edad y observo los siguientes patrones): Carrera (recorrido breve con una velocidad razonablemente elevada), salto (simultáneo y sin carrera previa), lanzamiento (de un objeto ligero con una sola mano y sin carrera previa), recepción (de una pelota pequeña y ligera, con ambas manos), patear (a una pelota tipo fútbol sin carrera previa). Se determinan el estadio alcanzado: - Inicial: Caracterizado por constituir los primeros intentos observables de ejecución de la habilidad. Movimiento muy rudimentario, con ausencia de patrones más elaborados, propios del estado maduro. - Elemental: Etapa de transición en el desarrollo del patrón motor, durante la cual se mejora de la ejecución de la habilidad, con la aparición de elementos del patrón maduro, pero con una ejecución no totalmente correcta. - Maduro: Se integran de forma armónica y coordinada todos los patrones motores y el nivel de ejecución de la habilidad, es similar a la de un adulto hábil. Extremera et al.,(2010), Mc Clenaghan & Gallahue, (2013).

Por otro lado, hacer mención que para la mejor obtención de grado de correlación y consecuentemente su determinación de influencia sobre la variable dependiente se realizó lo siguiente:

La sistematización de los datos y su análisis, estuvo destinado a entregar una correlación vi variada, el mismo permitió la recolección de datos de acuerdo a cada patrón motor, en sesiones como sigue:

Sesión 1 (Pre test): Observación de patrones motores de Mc Clenaghan más la Observación de juegos tradicionales ambos desarrollados en categorías ordinales, dentro de los parámetros de Likert.

Sesión 2, 3 y 4: Sesiones de juegos, como el proceso experimental para ver si en la sesión 5 se visualizan los avances del desarrollo de los patrones y el dominio de los juegos tradicionales.

Sesión 5 (Post test): Observación de patrones motores de Mc Clenaghan más la Observación de juegos tradicionales ambos desarrollados en categorías ordinales, dentro de los parámetros de Likert.

Para el estudio de investigación, fue relevante los datos obtenidos en la sesión 1 y la sesión 5, las cuales determinan si tienen algún tipo de asociatividad y consecuentemente si una es determinante para la otra (variable dependiente con sus diferentes dimensiones), es decir, si los datos obtenidos en la sesión 1, respecto a la variable “juegos tradicionales”, se recolectan en el mismo momento que los patrones motores, pudimos asociar los datos en forma transversal, ahora bien, con la misma lógica, se recolectaron en la sesión 5, y producto de ello se obtuvo dos tomas de datos transversales; una vez obtenido los datos, se une en una sola base de datos, de tal forma que sea 11 datos de la sesión 1 más 11 datos de la sesión 5, convirtiéndose en una base de datos de tamaño $N=22$, esto facilita el

análisis de datos, puesto que con 22 datos son relevantes para nuestro análisis, los mismos que tienen una asociación pre test y post test, éstos últimos, son producto del experimento, como consecuencia, nos dieron a conocer que esa correlación, sea fuerte, moderada o débil, como determinante o no en el desarrollo motriz grueso, pues si la asociación positiva o negativa es fuerte, nos indica que la práctica de los juegos tradicionales son una determinante para el desarrollo motriz grueso, por lo que, se llegaría a las **conclusiones**:

Si la correlación es fuerte, entonces, los juegos tradicionales con la totalidad o parcial de sus dimensiones, son en parte causales para la mejora del desarrollo del control motriz grueso.

Si la correlación es débil o nula, entonces se concluye que los juegos tradicionales no son determinantes para el desarrollo del control motriz grueso.

Puesto que, el grado de correlación, nos indica si los juegos tradicionales son determinantes para la mejora del desarrollo de la motricidad gruesa, y considerando que nuestras variables son categóricas ordinales entonces deberíamos elegir un coeficiente adecuado para su análisis.

El coeficiente de rangos de correlación de Spearman $Rho(\rho)$, es el coeficiente que elegimos con la finalidad de analizar la correlación unilateral (bilateral) de las variables de tipo cualitativa ordinal, donde las categorías ordinales son de 3 categorías, en ambos casos, para tal efecto se analizó los coeficientes de correlación

Los resultados en el trabajo de investigación se hicieron según el estadístico Spearman

Rho(ρ), el mismo que obtuvo su contraste con los siguientes datos:

Fórmula:

$$\rho(r_s) = \frac{1 - 6 \sum_i^n D^2}{n(n^2 - 1)}$$

Nivel de confianza o significancia:

$$\alpha = .05$$

Consecuentemente $1 - \alpha = .95\%$ de nivel de confianza.

Contraste de hipótesis:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula,

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula, quedando desestimada la hipótesis postulada por la investigación.

Para la presente investigación, se tomó en consideración (Martínez et al., 2009), en la que se considera que:

Correlación negativa perfecta..... -1

Correlación negativa fuerte moderada débil..... -0,5

Ninguna correlación.....	0
Correlación positiva moderada Fuerte.....	+0,5
Correlación positiva perfecta.....	+ 1

4.6 Matriz de consistencia

Cuadro 2 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿ En qué medida influyen los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020?	<p>Objetivo general Determinar el grado de correlación y la influencia que tienen los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.</p> <p>Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.</p> <p>Determinar el grado de correlación y sus significancias de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.</p> <p>Determinar el grado de correlación y sus significancias de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.</p>	Los juegos tradicionales tienen una correlación positiva y significativa, a su vez tienen influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de la motricidad gruesa</p>	<p>Tipo: Correlacional</p> <p>Nivel: Cuantitativa</p> <p>Diseño: experimental</p> <p>Gráfico del diseño</p> <pre> graph TD M --> O1X M --> R R --> O1X R --> O2Y </pre> <p>Población y muestra: Para el presente estudio, se toma como población a todos los estudiantes de la institución educativa, los mismos que alcanzan a 11 niños, cuyas edades oscilan de 3 a 5</p>

Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

años en el presente año escolar 2020;

Instrumento:

Registro de observación y evaluación de patrones motores fundamentales (Mc Clenaghan & Gallahue, 2013)

4.7 Principios éticos

Los principios éticos en la presente investigación son recogidos del Código de ética para la investigación. (2019). Toda actividad de investigación que se realiza en la Universidad se guía por los siguientes principios:

Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad, y considerando, que la presente investigación, es con niños, consideradas personas vulnerables, sin embargo, toda la observación es con consentimiento de la directora y padres de familia, no vulnera ningún derecho fundamental.

Beneficencia no maleficencia. En todo momento de la presente investigación, no se causa daño directo ni indirecto, puesto que son actividades físicas controladas y monitoreadas.

Justicia. Las prácticas en la observación y la reglamentación de los juegos que se involucran en los juegos tradicionales, no tienen contenido injusto, ya que los niños son evaluados con las mismas condiciones, así considerado por la universidad.

Integridad científica. La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. (p. 4-5)

Libre participación y derecho a estar informado. Los niños que participan de la presente investigación, los padres fueron informados sobre el seguimiento, con el debido permiso de los padres de familia y la titular de la institución educativa.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad. Acorde a las consideraciones puestas, la investigación no hace uso de plantas, animales, por lo que la presente investigación no colisiona con el medio ambiente.

V. Resultados

5.1 Respecto al objetivo general: Determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa.

Para el presente análisis, se basó en la determinación de correlación e influencia causal entre las variables “Juego tradicional” y el “Desarrollo de la motricidad gruesa”, de acuerdo a la operacionalización de las variables establecida para el trabajo de investigación, por juego tradicional se entiende, en todas las dimensiones establecidas, sin embargo para el caso de la variable dependiente, si bien se hizo con varias dimensiones y cada uno de ellos con varios indicadores, sin embargo, para consolidar la información y tomar sólo una dimensión/patrón, acorde a Mc Clenaghan & Gallahue, (2013), por tanto para el presente análisis, será lo mismo decir desarrollo de la motricidad gruesa al indicador Movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro, y sólo tomaremos ese indicador.

Tabla 2 *Tabla cruzada de evaluación pre y post test en movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro*

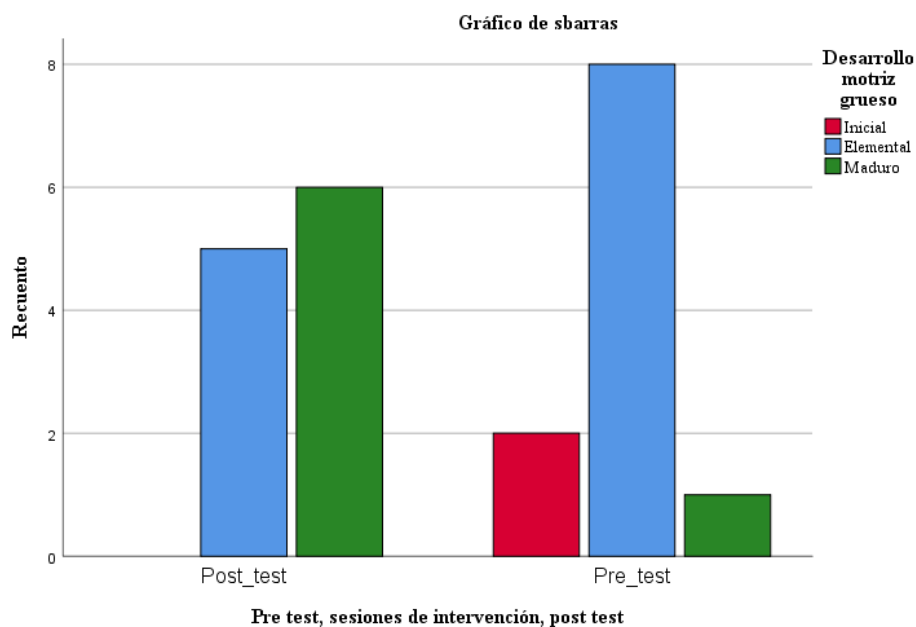
Sesiones	Tomas de datos	Movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro			Total
		Inicial	Elemental	Maduro	
Pre test, sesiones de	Post_test	0	5	6	11
intervención, post	Pre_test	2	8	1	11
	test				
Total		2	13	7	22

Fuente: Tabla de elaboración propia

En la Tabla 2 Tabla cruzada de evaluación pre y post test en movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro, se muestra que existe datos de niños en pre test y post

test, es decir, en la misma base de datos se pone los datos antes del experimento, hacer jugar a los niños cada uno de los juegos en cinco sesiones, y como resultado de las mismas se analiza, en la primera sesión se observa todas las variables, y en la última se observa el post test, en ese sentido, se presenta también para mayor dilucidación del Gráfico N° 1 Estados de desarrollo motriz en pres test y post test, donde se muestra que en el pos test se muestra mayor porcentaje de niños en estado elemental y ningún niño se encuentra en estado inicial, lo que hace pensar que cada sesión de juegos determina el mejor desarrollo motriz grueso del niño, en ese sentido se hace la correlación de cada uno de los juegos para determinar el grado de correlación de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz.

Gráfico N° 1 Estados de desarrollo motriz en pres test y post test



Ahora bien, en el presente trabajo, se muestra que los coeficientes de correlación por rangos de Spearman utilizado, nos muestra que cada dimensión de la variable “Juegos tradicionales”, son significativas para su interpretación, nivel de significancia Sig. = .05, por tanto, se tiene que, la variable, juegos tradicionales se correlaciona positivamente, con

niveles de significancia aceptables, y consecuentemente son influyentes en la mejora del desarrollo motor grueso.

Por tanto, podría llegarse a la conclusión que, los juegos tradicionales respecto del desarrollo motor, tiene una correlación positiva, fuerte y significativa, considerando que las evaluaciones realizadas toman en consideración datos pre y post experimental en la variable independientes (juegos tradicionales), estos correlacionados dan como producto de una intervención experimental en la variable de juegos tradicionales, grado de determinación en la variable dependiente (desarrollo motor grueso).

5.1.1 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

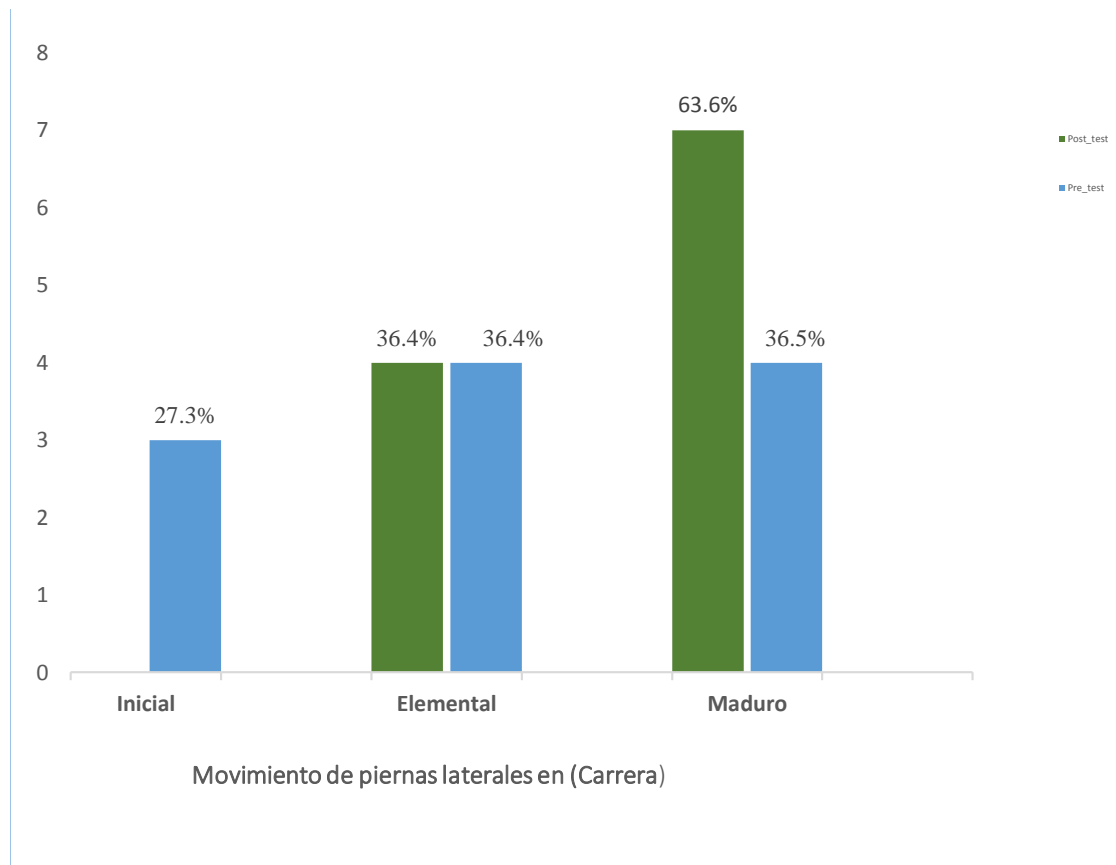
La Tabla 3 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en carrera, nos muestra las frecuencias y su porcentaje respecto al pre test y post test, en tal sentido, se puede visualizar el estado inicial, en el patrón motor de salto, en su dimensión de movimiento de piernas y caderas, 3 estudiantes, representado el 27.3% de los alumnos, en estado elemental 4 estudiantes, que representa el 36.4%

Tabla 3 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en carrera

Indicador/ dimensión	Estadio	Recuento/porcentaje	Post_test	Pre_test
Movimiento de piernas laterales en (Carrera)	Inicial	Recuento	0	3
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	0.0%	27.3%
	Elementa l	Recuento	4	4
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	36.4%	36.4%
	Maduro	Recuento	7	4
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	63.6%	36.4%
Total		Recuento %	11 100%	11 100%

En el mismo cuadro podemos observar que entre el pre test y el post test, existe un incremento 27.3% puntos porcentuales respecto al pre test, los mismo se ve en la Grafico 2, donde las barras de color celeste, corresponden al pre test, y las de color verde corresponden al post test, y como se observa, claramente se denota que en el estado inicial, después del experimento, se tiene cero alumnos, mientras que el incremento de los estudiantes en el estado maduro se encuentran mayor porcentaje, específicamente en 63.6%, lo que hace pronosticar que se puede explicar que la dimensión de movimiento de piernas laterales en el patrón motor Carrera, tuvo una mejora considerable producto del experimento realizado

Gráfico N° 2 Estados de desarrollo motriz en carrera en pres test y post test



Del Gráfico N° 2 Estados de desarrollo motriz en carrera en pres test y post test, se desprende también que la brecha entre la primera sesión (Pre test) y la sesión 5 (Post test) son tres niños, los mismos que pasan a estadio maduro, es decir que tienen un control óptimo el movimiento de las piernas al momento de correr, que nos induce a concluir a una pre conclusión que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo motor.

Tabla 4 Correlación unilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-carrera

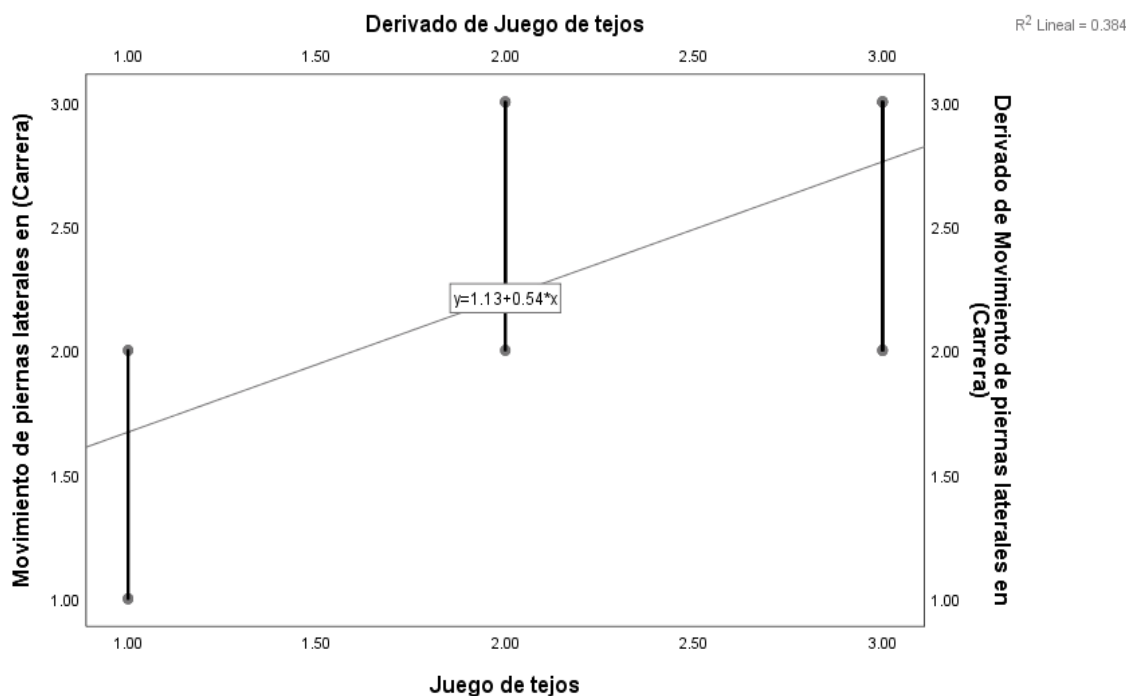
Estadístico de correlación	Variable dependiente/independiente	coeficiente	Movimiento de piernas laterales en (Carrera)
Rho de Spearman	Movimiento de piernas laterales en (Carrera)	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
	Juego de tejos	N	22
		Coeficiente de correlación	.530*
	La ronda	Sig. (bilateral)	.011
		N	22
	Carrera de sacos	Coeficiente de correlación	.571**
		Sig. (bilateral)	.006
	Carrera de aros	N	22
		Coeficiente de correlación	.530*
	Mata gente	Sig. (bilateral)	.011
		N	22
	Tumba latas	Coeficiente de correlación	.803**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	22
		Coeficiente de correlación	.467*
		Sig. (bilateral)	.028
		N	22

Fuente: resultados SPSS

En la Tabla 4 Correlación unilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-carrera, se muestra el resultados de la correlación, respecto a la dimensión de la variable desarrollo motriz, en su dimensión “Movimiento de piernas laterales en carrera”, así se tiene que el coeficiente del juego de tejos es de Rho (22)= .530, con una significancia de Sig. = .011, lo mismo se observa para el juego la ronda, carrera de aros, siendo el de

mayor correlación el juego de mata gente, con $Rho(22) = .803$, y $Sig. = .000$, lo que hace de esta dimensión (juego) el que más efecto tiene sobre el desarrollo motor en su dimensión “movimiento brazos al momento de tiro sobre el hombro”, considerándose en cada caso, como buena correlación positiva, esto nos induce a confirmar que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa, puesto que todas las correlaciones son a un nivel de significancia de .05. y .01, en determinados casos

Gráfico N° 3 Diagrama de dispersión y su correlación (Regresión lineal) de dependencia



En el Gráfico N° 2 Estados de desarrollo motriz en carrera en pres test y post test, podemos observar, el grado de determinación de la variable independiente en la variable dependiente, mediante un modelo lineal o función lineal, sólo con fines de determinar que la correlación dada por las dimensiones, son determinantes en el desarrollo motor, por lo que podemos concluir que, las correlaciones son positivas, adicionalmente, son

determinantes para el desarrollo, sin que ello implique causalidad, pero sí influencia en el desarrollo motor.

5.1.2 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

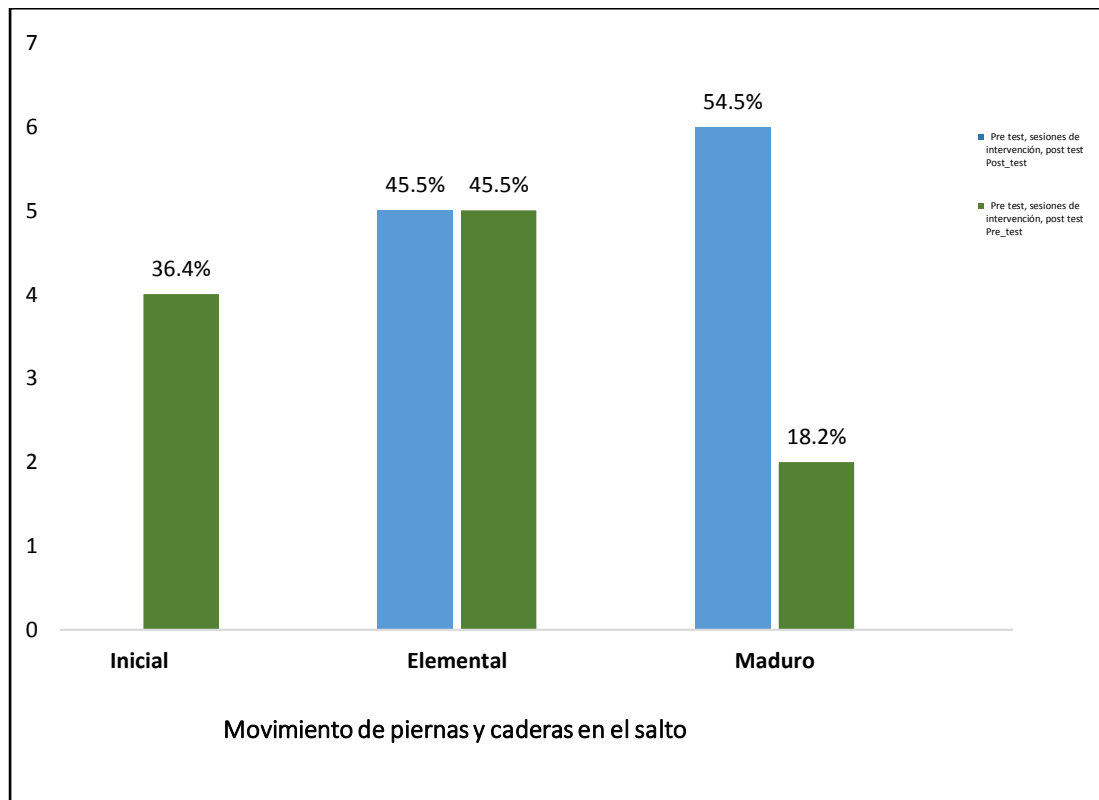
La Tabla 5 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en salto, nos muestra las frecuencias y su porcentaje respecto al pre test y post test, en tal sentido, se puede visualizar la en el estado inicial, en el patrón motor de salto, en su dimensión de movimiento de piernas y caderas, se tienen que en el pre test, tuvo 4 estudiantes, representado el 36.4% de los alumnos, en estado elemental 5 estudiantes, que representa el 45.5%, lo cual es significativo, el mismo que baja en el post test

Tabla 5 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en salto

Indicador/dimensión	Estadio	Recuento/porcentaje (frecuencia)	Pre test, sesiones de intervención, post test	
			Post_test	Pre_test
Movimiento de piernas y caderas en el salto	Inicial	Recuento	0	4
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	0.0%	36.4%
	Elemental	Recuento	5	5
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	45.5%	45.5%
	Maduro	Recuento	6	2
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	54.5%	18.2%
Total	Recuento	11	11	
	% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	100.0%	100.0%	

En el mismo cuadro podemos observar que entre el pre test y el post test, existe un incremento 36.4% puntos porcentuales respecto al pre test, lo mismo se ve en el Gráfico N° 4 Estados de desarrollo motriz en el salto en pre test y post test, donde las barras de color celeste, corresponden al pre test, y las de color verde corresponden al post test, y como se observa, claramente se denota que en el estado inicial, después del experimento.

Gráfico N° 4 Estados de desarrollo motriz en el salto en pres test y post test



Por otro lado, en el Gráfico N° 4 Estados de desarrollo motriz en el salto en pres test y post test, presentamos las correlaciones de cada una de las dimensiones de los juegos tradicionales, con la dimensión del patrón salto, con su indicador de movimiento de piernas y caderas al momento del salto, no se tiene ningún alumno, mientras que el incremento de los estudiantes en el estado maduro se encuentran mayor porcentaje pasando a 54.5% de estudiantes en estadio maduro.

Tabla 6 Correlación de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz- patrón salto

Estadístico de correlación	Variable dependiente/independiente	coeficiente	Movimiento de piernas y caderas en el salto
Rho de Spearman	Movimiento de piernas y caderas en el salto	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1.000 . 22
	Juego de tejos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.537** .010 22
	La ronda	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.537** .010 22
	Carrera de sacos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.748** .000 22
	Carrera de aros	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.537** .010 22
	Mata gente	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.684** .000 22
	Tumba latas	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.611** .003 22

Fuente: resultados SPSS

Así, en la Tabla 6 Correlación de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-patrón salto, se muestra el resultados de la correlación, respecto a la dimensión de la variable desarrollo motriz, en su dimensión “movimiento piernas y cadera en el salto”, así se tiene que el coeficiente del juego de tejos es de $Rho(22) = .537$, con una significancia

de Sig. = .010, lo mismo se observa para el juego la ronda, carrera de aros, siendo el de mayor correlación el juego de carrera de sacos, con $Rho(22) = .748$, y Sig. = .000, lo que hace de esta dimensión (juego) el que más efecto tiene sobre el desarrollo motor en su dimensión “Movimiento de piernas y cadera en el salto”, considerándose en cada caso, como buena correlación positiva, esto nos induce a confirmar que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa, puesto que todas las correlaciones son a un nivel de significancia de .01, y .05

Por tanto, se puede llegar a la conclusión que, producto de la correlación positiva y significativa de la variable independiente (juegos tradicionales), además como datos de pre y post test, tomados en forma transversal, pues nos indica que los juegos tradicionales en todas sus dimensiones (juegos tradicionales en conjunto), son influyentes en el desarrollo motor grueso.

5.1.3 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “ patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

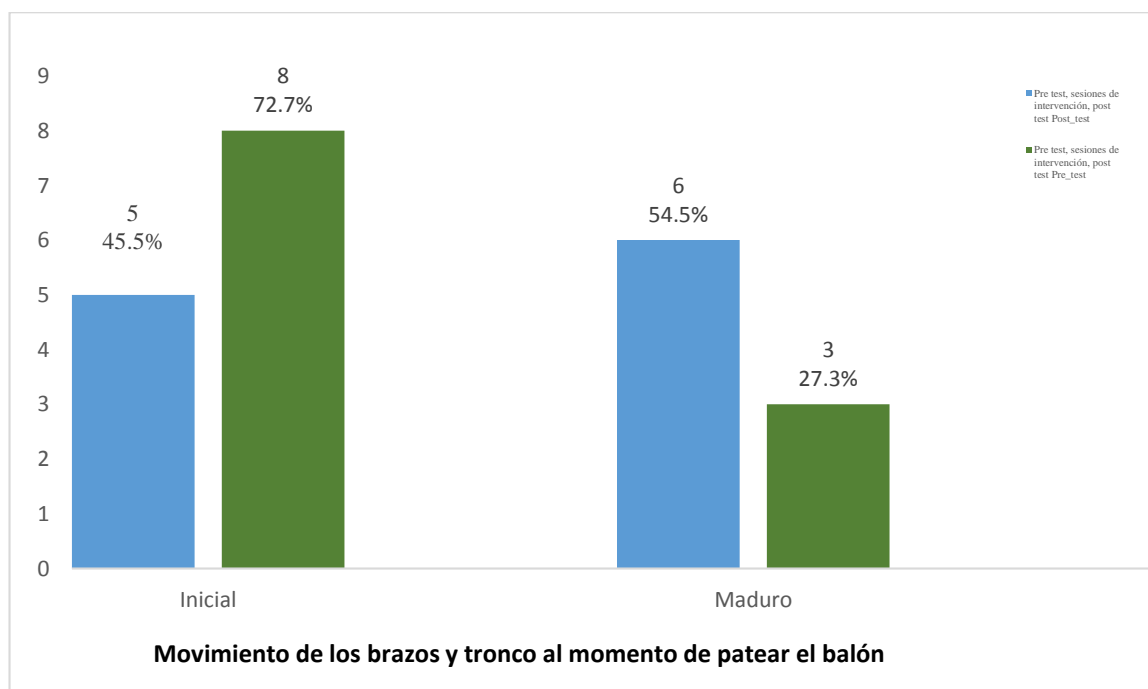
La Tabla 7 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en patear, nos muestra las frecuencias y su porcentaje respecto al pre test y post test, en tal sentido, se puede visualizar la en el estado inicial, en el patrón motor de patear, se tienen que en el pre test, tuvo 8 estudiantes en estado inicial, representado el 45.5% de los alumnos, en estado maduro 5 estudiantes, que representa el 54.5%.

Tabla 7 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en patear

Indicador/ dimensión	Estadio	Recuento/ porcentaje (frecuencia)	Pre test, sesiones de intervención, post test	
			Post_test	Pre_test
Movimiento de los brazos y tronco al momento de patear el balón	Inicial	Recuento % dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	5 45.5%	8 72.7%
	Maduro	Recuento % dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	6 54.5%	3 27.3%
Total		Recuento % dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	11 100.0%	11 100.0%

En el mismo cuadro podemos observar que entre el pre test y el post test, existe un incremento 27.2% puntos porcentuales respecto al pre test, los mismo se ve en el Gráfico N° 5 Estados de desarrollo motriz en el patear el balón en pres test y post test, donde las barras de color verde, corresponden al pre test, y las de color celeste corresponden al post teste, y como se observa, claramente se denota que en el estado inicial, después del experimento, se tiene cero alumnos, mientras que el incremento de los estudiantes en el estado maduro se encuentran mayor porcentaje, alcanzando un 54.5 %.

Gráfico N° 5 Estados de desarrollo motriz en el patear el balón en pres test y post test



Por otro lado, en la Tabla 8 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento patear el balón , presentamos las correlaciones de cada una de las dimensiones de los juegos tradicionales, con la dimensión del patrón patear balón, en la misma se observa que no todas las dimensiones de los juegos tradicionales tienen una significancia correcta, por lo que los coeficientes no son significativos, por otro lado, el Gráfico N° 5 Estados de desarrollo motriz en el patear el balón en pres test y post test, nos muestra que, si bien, en el pre test, los alumnos en la categoría inicial en el patrón motor patear, disminuye, pero no pasan a la siguiente categoría, sino pasan directamente a la categoría maduro, motivo por el cual no son significativos.

Tabla 8 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento patear el balón

Estadístico de correlación	Variable dependiente/independiente	coeficiente	Movimiento de los brazos y tronco al momento de patear el balón
Rho de Spearman	Movimiento de los brazos y tronco al momento de patear el balón	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1.000 . 22
	Juego de tejos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.381 .081 22
	La ronda	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.381 .081 22
	Carrera de sacos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.660** .001 22
	Carrera de aros	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.381 .081 22
	Mata gente	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.658** .001 22
	Tumba latas	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.452* .035 22

Fuente: resultados SPSS

En la Tabla 8 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento patear el balón, se muestra los resultados de la correlación, respecto a la dimensión del variable desarrollo motriz, en su dimensión “movimiento de los brazos

y tronco al momento de patear el balón”, así se tiene que el coeficiente del juego de tejos es de $Rho(22) = .381$, con una significancia de $Sig. = .081$, lo mismo se observa para el juego la ronda, carrera de aros, siendo el de mayor correlación el juego de carrera de sacos, con $Rho(22) = .660$, y $Sig. = .001$, lo que hace de esta dimensión (juego) el que más efecto tiene sobre el desarrollo motor en su dimensión “movimiento de los brazos y tronco al momento de patear el balón”, considerándose en cada caso, como buena correlación positiva, esto nos induce a confirmar que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa, puesto que todas las correlaciones son a un nivel de significancia de .01.

Como una pre conclusión, ofrecemos que, los juegos carrera de sacos, mata gente y tumba latas, podrían ser determinantes para el desarrollo motor, sin embargo no es lo mismo para los juegos de tejos, ronda, y carrera de aros, puesto que no tendrían influencia en el comportamiento de la dimensión de movimiento de brazos al momento de patear.

5.1.4 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

La Tabla 9 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en tiro por encima del hombro, nos muestra las frecuencias y su porcentaje respecto al pre test y post test, en tal sentido, se puede visualizar el estado inicial, en el patrón motor de tipo por encima del hombro, se tienen que, en el pre test, tuvo 2 estudiantes en estado inicial, representado el 18.2% de los alumnos, en estado elemental 8 estudiantes, que representa el 72.7%, y en

estado maduro, sólo un alumno, con un porcentaje de 9.1%.

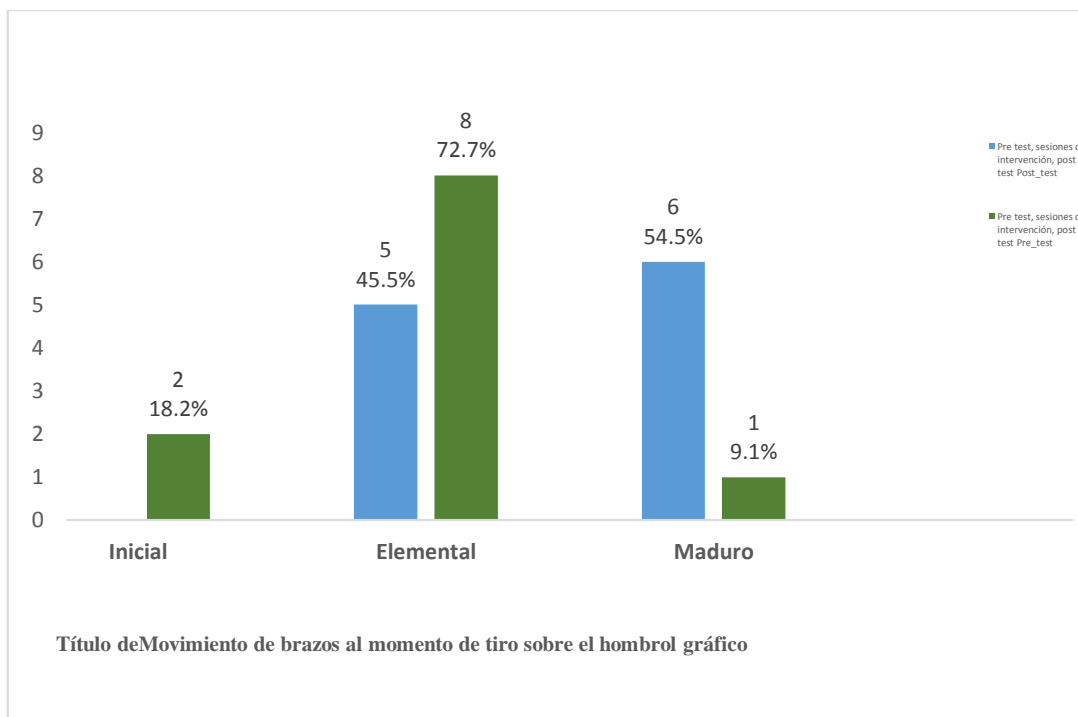
Tabla 9 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en tiro por encima del hombro

Indicador/ dimensión	Estadio	Recuento/porcentaje (frecuencia)	Pre test, sesiones de intervención, post test	
			Post_test	Pre_test
Movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro	Inicial	Recuento	0	2
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	0.0%	18.2%
	Elemental	Recuento	5	8
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	45.5%	72.7%
	Maduro	Recuento	6	1
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	54.5%	9.1%
Total		Recuento	11	11
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	100.0%	100.0%

En el mismo cuadro podemos observar que entre el pre test y el post test, existe un incremento 45.5% puntos porcentuales respecto al pre test en el estado maduro, los mismo se ve en el Gráfico N° 6 Estados de desarrollo motriz en el tiro por encima del hombro en pres test y post test, donde las barras de color verde, corresponden al pre test, y las de color celeste corresponden al post test, y como se observa, claramente se denota que en el estado inicial, después del experimento, no se tiene alumno alguno con ese estado, mientras que el incremento de los estudiantes en el estado maduro se encuentran mayor

porcentaje, alcanzando un 54.5 %, con un incremento de más de 40%, respecto al pre test.

Gráfico N° 6 Estados de desarrollo motriz en el tiro por encima del hombro en pres test y post test



Por otro lado, en la Tabla 10 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento brazos al arrojar, presentamos las correlaciones de cada una de las dimensiones de los juegos tradicionales, con la dimensión del patrón de tiro sobre el hombro”.

Tabla 10 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento brazos al arrojar

Estadístico de correlación	Variable dependiente/independiente	coeficiente	Movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro
Rho de Spearman	Movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1.000 . 22
	Juego de tejos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.602** .003 22
	La ronda	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.602** .003 22
	Carrera de sacos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.682** .000 22
	Carrera de aros	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.602** .003 22
	Mata gente	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.790** .000 22
	Tumba latas	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.562** .006 22

Fuente: resultados SPSS

En la Tabla 10 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento brazos al arrojar, se muestra el resultados de la correlación, respecto a la dimensión de la variable desarrollo motriz, en su dimensión “movimiento brazos al

momento de tiro sobre el hombro”, así se tiene que el coeficiente del juego de tejos es de Rho (22)= .602, con una significancia de Sig. = .003, lo mismo se observa para el juego la ronda, carrera de aros, siendo el de mayor correlación el juego de mata gente, con Rho (22) = .790, y Sig. = .000, lo que hace de esta dimensión (juego) el que más efecto tiene sobre el desarrollo motor en su dimensión “movimiento brazos al momento de tiro sobre el hombro”, considerándose en cada caso, como buena correlación positiva, esto nos induce a confirmar que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa, puesto que todas las correlaciones son a un nivel de significancia de .01.

Por tanto, se puede llegar a la conclusión que, producto de la correlación positiva y significativa de la variable independiente (juegos tradicionales), además como datos de pre y post test, tomados en forma transversal, nos indica que los juegos tradicionales en todas sus dimensiones (juegos tradicionales en conjunto), son influyentes en el desarrollo motor grueso.

5.1.5 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

La Tabla 11 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en atajar, nos muestra las frecuencias y su porcentaje respecto al pre test y post test, en tal sentido, se puede visualizar el estado inicial, en el patrón motor de tipo por encima del hombro, se tienen que, en el pre test, tuvo 4 estudiantes en estado inicial, representado el 36.4% de

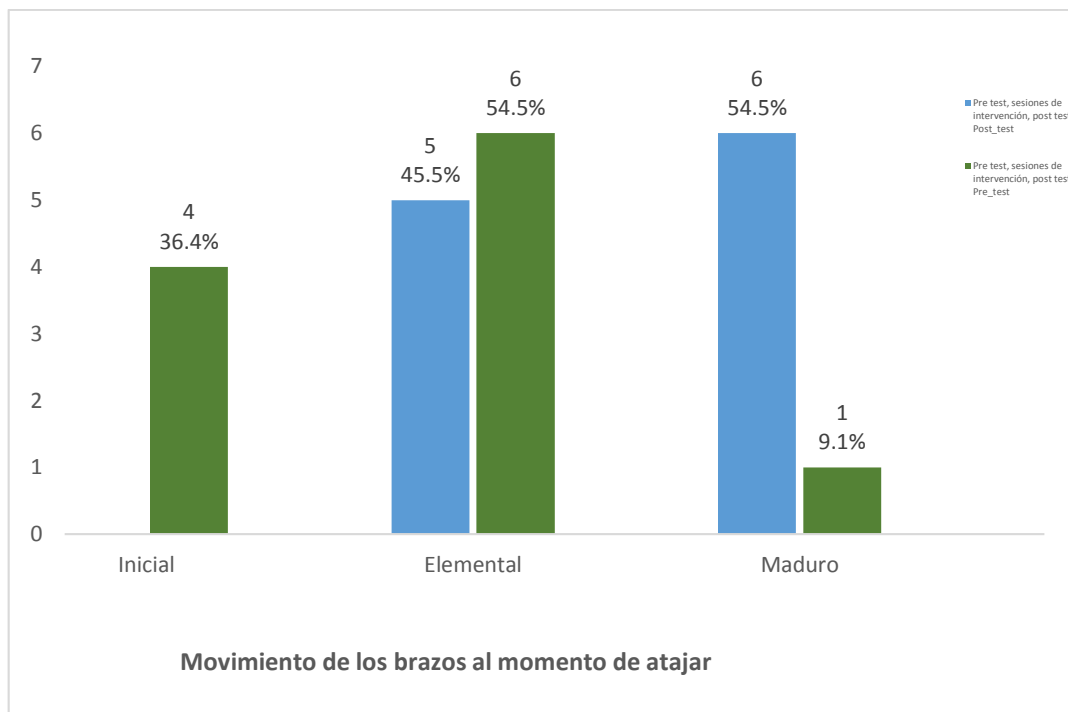
los alumnos, en estado elemental 6 estudiantes, que representa el 54.5%, y en estado maduro, sólo un alumno, con un porcentaje de 9.1%.

Tabla 11 Evaluación pre test y post test de desarrollo motriz grueso en atajar

Indicador/ dimensión	Estadio	Recuento/porcentaje (frecuencia)	Pre test, sesiones de intervención, post test	
			Post_test	Pre_test
Movimiento de los brazos al momento de atajar	Inicial	Recuento	0	4
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	0.0%	36.4%
	Elemental	Recuento	5	6
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	45.5%	54.5%
	Maduro	Recuento	6	1
		% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test	54.5%	9.1%
Total	Recuento		11	11
	% dentro de Pre test, sesiones de intervención, post test		100.0%	100.0%
				%

En el mismo cuadro podemos observar que entre el pre test y el post test, existe un incremento 45.4% puntos porcentuales respecto al pre test en el estado maduro, lo mismo se ve en el Gráfico N° 7 Estados de desarrollo motriz en el tiro por encima del hombro en pre test y post test, donde las barras de color verde, corresponden al pre test, y las de color celeste corresponden al post test, y como se observa, claramente se denota que en el estado inicial, después del experimento, no se tiene alumno alguno con ese estado, mientras que el incremento de los estudiantes en el estado maduro se encuentran mayor porcentaje, alcanzando un 54.5 %

Gráfico N° 7 Estados de desarrollo motriz en el tiro por encima del hombro en *pres test* y *post test*



Por otro lado, en la Tabla 12 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento de los brazos al momento de atajar, presentamos las correlaciones de cada una de las dimensiones de los juegos tradicionales, con la dimensión del patrón de atajar, indicador movimiento de los brazos.

Tabla 12 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento de los brazos al momento de atajar

Estadístico de correlación	Variable dependiente/independiente	coeficiente	Movimiento de los brazos al momento de atajar
Rho de Spearman	Movimiento de los brazos al momento de atajar	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
		N	22
	Juego de tejos	Coeficiente de correlación	.704**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	22
	La ronda	Coeficiente de correlación	.704**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	22
	Carrera de sacos	Coeficiente de correlación	.759**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	22
	Carrera de aros	Coeficiente de correlación	.704**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	22
	Mata gente	Coeficiente de correlación	.864**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	22
	Tumba latas	Coeficiente de correlación	.674**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	22

Fuente: resultados SPSS

En la Tabla 12 Correlación bilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-movimiento de los brazos al momento de atajar, se muestra también el resultados de la correlación, respecto a la dimensión de la variable desarrollo motriz, en su dimensión

“movimiento de los brazos al momento de atajar”, así se tiene que el coeficiente del juego de tejos es de $Rho(22) = .704$, con una significancia de $Sig. = .000$, lo mismo se observa para el juego la ronda, carrera de aros, siendo el de mayor correlación el juego de mata gente, con $Rho(22) = .864$, y $Sig. = .000$, lo que hace de esta dimensión (juego) el que más efecto tiene sobre el desarrollo motor en su dimensión “movimiento de los brazos al momento de atajar”, considerándose en cada caso, como buena correlación positiva, esto nos induce a confirmar que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa, puesto que todas las correlaciones son a un nivel de significancia de .01.

Por tanto, se puede llegar a la conclusión que, producto de la correlación positiva y significativa de la variable independiente (juegos tradicionales), además como datos de pre y post test, tomados en forma transversal, nos indica que los juegos tradicionales en todas sus dimensiones (juegos tradicionales en conjunto), son influyentes en el desarrollo motor grueso.

5.2 Análisis de resultados

Para el presente análisis, me basé en la determinación de correlación entre variables y significancia de su medición, entre las variables “Juego tradicional” y el “Desarrollo de la motricidad gruesa”, ello a fin de determinar el grado de correlación, de acuerdo a la operacionalización de las variables establecida para el presente trabajo, pues por juego tradicional se entiende a una o todas las dimensiones establecidas, sin embargo para el caso de la variable dependiente, si bien, se hizo con varias dimensiones y cada uno de ellos con un solo indicador, sin embargo, para consolidar la información y tomar sólo una dimensión/patrón, acorde a (Mc Clenaghan & Gallahue, 2013), será lo mismo decir

desarrollo de la motricidad gruesa a cualquiera de los indicadores en sus respectivas dimensiones, puesto que estos son lo mismo que patrones motores para la medición del desarrollo motriz grueso, en tal sentido, la interpretación a los resultados es, que si el alumno tiene una mejora en el desempeño del juegos, pasando de la cualidad “Inicial” a la cualidad “Proceso”, indica que también la variable del desarrollo de la motricidad gruesa, pasará de “Inicio” “Elemental” “Maduro”, en una proporción de .480 de una cualidad a otra de mayor jerarquía, resultando de ese modo, que los juegos tradicionales mantienen una correlación positiva, con un nivel de significancia menor al 0.05, en tal sentido, como esta correlación es positiva, y bajo los criterios tomados para la toma de datos, es influyente para el desarrollo motor grueso.

5.2.1 Respecto al objetivo general: Determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa.

Considerando que, las correlaciones en las cinco dimensiones de la variable de desarrollo de la motricidad gruesa, con la variable juegos tradicionales en todas sus dimensiones, resulta que los coeficientes de correlación son positivas y fuertes, con valores que van de .480, hasta .864, y son coeficientes que tienen una significancia estadística considerable, es decir que el valor $p < .05$, que muestra que los coeficientes son significativos, por otro lado, los datos son agrupados en simultáneo (datos transversales) en Pre test y Post-test de las dos variables (no considerando para el análisis los datos de sesiones intermedias), y por consiguiente, se considera, los juegos tradicionales tienen influencia directa en el desarrollo de la motricidad gruesa, si la correlación es positiva, e influirá de forma negativa, si el valor del coeficiente es negativo, y si los valores de los coeficientes son

débiles, no tienen correlación, por tanto, no son influyentes en el desarrollo de la motricidad gruesa; en el presente trabajo, se observa que los resultados de las dimensiones (patrones), con todas las dimensiones de los juegos tradicionales, todas son positivas y significativas, por tanto, en la medida que los niños de la institución educativa, mejoran el entendimiento, acatan las reglas de juego, y si interiorizan las reglas del juego (Pasan de un estado inicial, proceso y logro), de forma ordinal, entonces el desarrollo motriz, también mejorará de un estado a otro, es decir, que si mejora de cualidad en el juego, también mejora en la calificación del desarrollo motor grueso.

Nuestro resultado coincide con la conclusión que E. López, (2018), al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas; e identifica a los juegos: La rayuela, gato y ratón, el rey dice, las congeladas y la culebrita como juegos que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 o 5 años de edad.

También concluye (Perez, 2015) que, **los juegos tradicionales** y populares aportan un gran número de beneficios a los menores de nuestro entorno. **La gran variedad y estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental, al aumento de las capacidades físicas y motrices de todos los niños y niñas** que practican los juegos, también producen un desarrollo del sistema locomotriz, a la integración social de los menores con el resto del grupo, la interacción que el niño puede realizar con diferentes

entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en sus vidas. Sin duda es una manera diferente de buscar entretenimiento y diversión a partes iguales.

Del mismo modo concluye (Huayllani, 2018), que **estos juegos mencionados ayudan al niño/a**, a una formación integral de sus habilidades. **No solamente ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa sino también apoya que desde pequeño el niño/a aprenda a revalorar su cultura y sus costumbres de su localidad**; así mismo evidencia que al momento de realizar el pos tes, que la mayoría de los niños/as han mejorado el desarrollo de la motricidad gruesa, entonces eso nos indica que es muy primordial aplicar los juegos tradicionales con los niños/as de 5 años, incidiendo que los juegos tradicionales, influyen positivamente en los niños de 5 años.

Por lo que revela que los juegos tradicionales son influyentes en el desarrollo motriz, y consecuentemente mostramos los resultados específicos que ayudan a sustentar lo que en este acápite mostramos.

5.2.2 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Para nuestro objetivo “Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión (patrón) “Carrera” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.”

Para tal objetivo, analizamos la Tabla 4 Correlación unilateral de dimensiones de juegos tradicionales con desarrollo motriz-carrera , donde se visualiza el coeficiente de correlación de Rho de Spearman (r), para todos los casos es a) positivo y b) significativo, entonces planteamos la prueba de hipótesis del coeficiente de Spearman, lo que me planteo de la siguiente manera:

Hipótesis para cada una de las correlaciones respecto a la variable dependiente, desarrollo motriz grueso:

Nula

H₀=No existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-carrera, consecuentemente no mejora el desarrollo motriz

Alternativa

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-carrera, consecuentemente mejora el desarrollo motriz.

Coefficiente Rho de Spearman (ρ): En todos los casos de las dimensiones de los juegos tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de sacos, Carrera de aros, Mata gente, y Tumba latas), son positivos, y tienen valores Rho (22) ($\rho = .530, .530, .571, .530, .803, .467$) respectivamente, con un valor ($p = .011, .011, .006, .011, .000, .028$), los cuales $p < \alpha$ por tanto significativos para el tamaño de la muestra estadística de 22 datos analizados,

De visto, se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alternativa:

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-carrera, consecuentemente mejora el desarrollo motriz.

Por lo tanto, concluimos que:

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo motriz grueso, y en cada caso con una correlación lineal con ($\rho = .530, .530, .571, .530, .803, 467$) grados de correlación en el patrón motor “Carrera” de los niños en la institución educativa inicial Colquerani del distrito de Palca, provincia de Lampa región puno año 2020, puesto que los coeficientes de correlación los demuestran, siendo significativos a un nivel significancia de $p < .01$, esto, coadyuva al análisis que se lleva a cabo en el análisis general de la investigación.

Entonces, como si los juegos tradicionales, tienen una proporción de ($\rho = .530, .530, .571, .530, .803, 467$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pretest, en el pos-test, subió en proporción de .530, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad; por otro lado, sólo para el presente caso, analizamos el grado de determinación de los juegos tradicionales en la dimensión de “juego de tejos”, obtuvimos, de una regresión lineal simple como se muestra en el Gráfico N° 3 Diagrama de dispersión y su correlación (Regresión lineal) de dependencia, el mismo que nos muestra, en el caso

que la escala de Likert sea utilizada como dato escalar, que implicaría que sean datos cuantitativos discretos, acumulativos, en ambos casos, nos muestra un modelo lineal simple que nos indica que, por cada cambio en una unidad discreta en la variable independiente (Juegos tradicionales, en su dimensión juego de tejidos), tiene una incidencia positiva en la variable dependiente (Desarrollo motriz grueso), con el indicador (movimiento de piernas laterales en la carrera), de .54, claro está que el coeficiente de determinación $R^2 = .364$, que la bondad de ajuste del modelo no es muy explicativo, sin embargo, tenemos que la relación es positiva y el grado de incidencia es de .54 por cada unidad cualitativa de cambio en la variable independiente.

5.2.3 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Para nuestro objetivo “Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión (patrón) “Salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”.

En ese sentido, analizamos la Tabla 6, donde se visualiza el coeficiente de correlación de Rho de Spearman (ρ), para todos los casos es positivo y significativo, entonces planteamos:

Hipótesis:

Nula

H₀=No existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-salto, consecuentemente no contribuye a mejorar el desarrollo motriz

Alternativa

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-salto, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Coefficiente Rho de Spearman (ρ): En todos los casos de las dimensiones de los juegos tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de sacos, Carrera de aros, Mata gente, y Tumba latas), son positivos, y tienen valores Rho (22) ($\rho = .537, .537, .748, .537, .684, .611$) respectivamente, con un valor ($p = .010, .010, .000, .010, .000, .003$), los cuales $p < \alpha$ por tanto significativos para el tamaño de la muestra estadística de 22 datos analizados,

De lo visto, se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alternativa:

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-salto, consecuentemente mejora el desarrollo motriz.

Por lo tanto, concluimos que:

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo motriz grueso, y en cada caso con una correlación lineal con ($\rho = .537, .537, .748, .537, .684, .611$) grados de correlación en el patrón motor “Salto” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020, puesto que los coeficientes de correlación los muestran, siendo significativos a un nivel significancia de $p < .05$, esto coadyuva al análisis que se lleva a cabo en el análisis general de la investigación.

Entonces, como los juegos tradicionales, tienen una proporción de ($\rho = .537, .537, .748, .537, .684, .611$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pretest, en el pos-test, subió en proporción de $.537$, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

5.2.4 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “ patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

En ese sentido, analizamos la Tabla 8, donde se visualiza el coeficiente de correlación de Rho de Spearman (ρ), para todos los casos es positivo y significativo, entonces para determinar si los coeficientes son significativos nos planteamos:

Hipótesis:

Nula

H_0 =No existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-patear, consecuentemente no contribuye a mejorar el desarrollo motriz

Alternativa

H_a =Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-patear, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Coefficiente Rho de Spearman (ρ): En todos los casos de las dimensiones de los juegos tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de sacos, Carrera de aros, Mata gente, y Tumba latas), son positivos, y tienen valores Rho (22) ($\rho = ., .381, .381, .660, .381, .658, .452$) respectivamente, con un valor ($p = .081, .081, .001, .081, .001, .035$), los cuales $p < \alpha$ por tanto significativos para el tamaño de la muestra estadística de 22 datos analizados, los cuales $p(\text{Tejos, Ronda, Carrera de aros}) > \alpha$ por tanto no son significativos, sin embargo para $p(\text{carrera de sacos, mata gente, tumba latas}) < \alpha$, en los que los coeficientes si son significativos, por lo que tendremos las siguientes conclusiones, para el tamaño de la población estadística de 22 datos analizados, los de pre test y de post test, como se expuso en las técnicas de análisis.

De lo visto, se acepta la hipótesis nula para las dimensiones de juego tejos, ronda y carrera de aros, por no ser significativo

H_0 =No existe correlación entre los juegos tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de aros) y el desarrollo motor patear, consecuentemente no contribuye a mejorar el desarrollo motriz.

Por otro lado, se rechaza la hipótesis nula para las dimensiones de juego carrera de sacos, mata gente, tumba latas, por ser significativo.

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales (carrera de sacos, mata gente, tumba latas) y el desarrollo motor-carrera, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Por lo tanto, concluimos que:

Los juegos tradicionales (carrera de sacos, mata gente, tumba latas) mejoran el desarrollo motriz grueso, en el patrón motor “patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Los juegos tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de aros) NO mejoran el desarrollo motriz grueso, en el patrón motor “patear” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020, o en su defecto no tienen una correlación significativa.

Entonces, como los juegos tradicionales, tienen una proporción de correlación ($\rho = .660, .658, .452$) respectivamente, con un valor ($p = .001, .001, .035$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre_test, en el pos_test, subió en proporción de .537, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

5.2.5 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.”

Para nuestro objetivo “determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso, en su dimensión (patrón) “arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”.

En ese sentido, analizamos la Tabla 10, donde se visualiza el coeficiente de correlación de Rho de Spearman (ρ), para todos los casos es positivo y significativo, entonces planteamos:

Hipótesis:

Nula

H₀=No existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-arrojar, consecuentemente no contribuye a mejorar el desarrollo motriz

Alternativa

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-arrojar, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Coefficiente Rho de Spearman (ρ): En todos los casos de las dimensiones de los juegos tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de sacos, Carrera de aros, Mata gente, y Tumba

latas), son positivos, y tienen valores Rho (22) ($\rho = .602, .602, .682, .602, .790, .562$) respectivamente, con un valor ($p = .003, .003, .000, .003, .000, .006$), los cuales $p < \alpha$ por tanto significativos para el tamaño de la muestra estadística de 22 datos analizados,

De lo visto, se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alternativa:

H_a =Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-arrojar, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Por lo tanto, concluimos que:

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo motriz grueso, con ($\rho = .602, .602, .682, .602, .790, .562$) porcentaje de correlación en el patrón motor “Arrojar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020, puesto que los coeficientes de correlación los demuestran, que son significativos a un nivel significancia de $p < .01$, y aceptamos la hipótesis alternativa.

Entonces, como los juegos tradicionales, tienen una proporción de ($\rho = .602, .602, .682, .602, .790, .562$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre_test, en el post_test, subió en proporción de .602, pasaría al estadio “elemental”,

siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

5.2.6 Respecto al objetivo específico: Determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión “Atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Para nuestro objetivo “determinar el grado de correlación y su significancia de los juegos tradicionales y desarrollo motriz grueso, en su dimensión (patrón) “atajar” institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”.

En ese sentido, analizamos la Tabla 12, donde se visualiza el coeficiente de correlación de Rho de Spearman (ρ), para todos los casos es positivo y significativo, entonces planteamos:

Hipótesis:

Nula

H₀=No existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-atajar, consecuentemente no contribuye a mejorar el desarrollo motriz

Alternativa

H_a=Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-atajar, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Coeficiente Rho de Spearman (ρ): En todos los casos de las dimensiones de los juegos

tradicionales (Tejos, Ronda, Carrera de sacos, Carrera de aros, Mata gente, y Tumba latas), son positivos, y tienen valores Rho (22) ($\rho = .704, .704, .759, .704, .864, .674$) respectivamente, con un valor ($p = .000, .000, .000, .00, .000, .001$), los cuales $p < \alpha$ por tanto significativos para el tamaño de la muestra estadística de 22 datos analizados,

De lo visto, se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alternativa:

De lo visto, se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alternativa

$H_a =$ Existe correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor-atajar, consecuentemente contribuye a la mejora del desarrollo motriz.

Por lo tanto, concluimos que:

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo motriz grueso, y en cada caso con una correlación lineal con ($\rho = .704, .704, .759, .704, .864, .674$) grados de correlación en el patrón motor “Salto” de los niños en la institución educativa inicial Colquerani del distrito de Palca, provincia de Lampa región puno año 2020, puesto que los coeficientes de correlación los muestran, siendo significativos a un nivel significancia de $p < .05$, esto coadyuva al análisis que se lleva a cabo en el análisis general de la investigación.

Entonces, como los juegos tradicionales, tienen una proporción ($\rho = .704, .704, .759, .704, .864, .674$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al

coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre_test, en el pos-test, subió en proporción de .704, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

VI. Conclusiones

Los juegos tradicionales, son actividades que tienen una incidencia directa sobre el desarrollo motriz grueso, como se demostró en los resultados con sus respectivos análisis, los mismos que cuentan con sus respectivas pruebas de hipótesis, para cada coeficiente de

correlación en todas las dimensiones del desarrollo motor, cabe mencionar que son lo mismo que patrones motores, es en tal sentido, que se concluye, que los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa y determinante en el desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020; dentro de los resultados que se encuentra, los docentes que inician una práctica en las actividades lúdicas, deberán considerar la cuantificación de cada una de las actividades lúdicas estudiadas, o tomar referencia para su determinación al momento de aplicar estas sesiones con fines de mejorar el desarrollo motor grueso, en caso lo requieran.

Para la dimensión “carrera”, los juegos tradicionales , tienen una proporción de ($\rho = .530, .530, .571, .530, .803, 467$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre-test, en el pos-test, subió en proporción de .530, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad; por otro lado, sólo para el presente caso, analizamos el grado de determinación de los juegos tradicionales en la dimensión de “juego de tejos”, obtuvimos, de una regresión lineal simple como se muestra que, la variable independiente (Juegos tradicionales, en su dimensión juego de tejos), tiene una incidencia positiva en la variable

dependiente (Desarrollo motriz grueso), con el indicador (movimiento de piernas laterales en la carrera), de .54, claro está que el coeficiente de determinación $R^2 = .364$, que la bondad de ajuste del modelo no es muy explicativo, sin embargo, tenemos que la relación es positiva y el grado de incidencia es de .54 por cada unidad cualitativa de cambio en la variable independiente.

Para la dimensión “salto”, los juegos tradicionales, tienen una proporción de ($\rho = .537, .537, .748, .537, .684, .611$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre-test, en el pos-test, subió en proporción de .537, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

Para la dimensión “patear”, los juegos tradicionales, tienen una proporción de correlación ($\rho = .660, .658, .452$) respectivamente, con un valor ($p = .001, .001, .035$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego

tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre-test, en el pos-test, subió en proporción de .537, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

Para la dimensión “arrojar”, los juegos tradicionales, tienen una proporción de ($\rho = .602, .602, .682, .602, .790, .562$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pre test, en el post test, subió en proporción de .602, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

Para la dimensión “atajar”, los juegos tradicionales, tienen una proporción ($\rho = .704, .704, .759, .704, .864, .674$), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyo que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en la variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial”

en el pre test, en el post test, subió en proporción de .704, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro”, no implicando esto una causalidad.

Referencias bibliográficas

- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 38(38), 73–86. <https://dialnet.unirioja.es/metricas>
- Calcina, R. (2019). Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota de la ciudad de Puno, en el año 2017 [Universidad Nacional del Altiplano]. In *Repositorio UNAP*. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11667/Calcina_Soncco_Ryna_Rossel.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cortegana, L., & Rojas, M. Z. (2019). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I. E. de aplicación IESPP “ AMM ” – Celendín* Autora :
- Delgado, M. L. (2015). Psicología del desarrollo. *Fundamentos de Psicología*, 267–294. <https://doi.org/10.33132/9789585459632>
- Díaz, A., Florez, O., & Moreno, Z. (2015). Estrategias Lúdicas Para Fortalecer La Motricidad Gruesa En Los Niños De Preescolar De La Institucion Educativa Bajo Grande – Sahagún. In *Fundación Universitaria Los Libertadores*. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Egoavil, N. (2017). El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015 [Universidad Nacional de Educación]. In *Universidad Nacional de Educación*. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2491/TD CE 1943 S1 - Salazar Llerena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego* (Primera). Graficas Valencia, SA. <https://docer.com.ar/doc/5scc5e>
- Extremera, B., Gallegos, G., & Montero, R. (2010). Procedimientos e instrumentos para la medición y evaluación del desarrollo motor en el sistema educativo. *Journal of Sport and Health Research*, 2(2), 63–76.
- Farfan, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018*. Universidad Nacional de Arequipa (UNSA).
- Faros, V. A. (2018). *El Juego*. https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Fe de Rubio, E., Ibañez, E., Gema, M., Montiel, J. M., & Moreno, L. (2010). *Juegos*

- tradicionales de Arnedo*. http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936_Juegos_tradicionales_de_Arnedo.pdf
- Gallardo, J. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. *Innovagogía.*, March, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4º UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_D EL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gómez, L. (2010). *Juegos tradicionales de las provincias de Ávila y Salamanca*. https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/19834/juegos_tradicionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. In *mcgraw-hill/interamericana editores s.a.* (6ta ed.). <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huayllani, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. n° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo*. 113.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial S.A.
- López, C. (2016). Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016. *Universidad César Vallejo*.
- López, E. (2018). “Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 3 a 4 Años” [Universidad Técnica de Ambato]. In *Universidad Técnica De Ambato*. [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis final.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf)
- Mamani, I. (2018). Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años. *Universidad Peruana Unión*, 81. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/1758>
- Martínez, R., Martínez, M., & Tuya, L. (2009). El coeficiente de correlacion de los rangos de Spearman caracterizacion. *Revista Habanera de Ciencias Médicas.*, 8. <https://www.redalyc.org/pdf/1804/180414044017.pdf>
- Mc Clenaghan, B., & Gallahue, D. (2013). Movimientos fundamentales, su desarrollo y rehabilitación. In *Climate Change 2013 - The Physical Science Basis*.
- Meece, J. (2000). “Desarrollo del niño y del adolescente.” In *México D.F. Compendio para Educadores, SEP*.
- Mendoza, A. M. (2017). Desarrollo de la Motricidad Fina y Gruesa en Etapa Infantil. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, 2(2). <https://doi.org/10.31876/s.e.v2i2.25>
- Movsichoff, P. (2005). *juegos tradicionales infantiles* (Ediciones del sol S.R.L. (ed.); 1st ed.).

<https://books.google.com.pe/books?id=e1gBgh0w5f8C&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

- Perez, M. (2015). *El juego tradicional* [Universidad de Almería].
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307_TFG.ManuelaPerezBonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pesantez, L. (2013). La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela particular mixta “Monseñor Leonidas Proaño” del cantón la troncal, provincia del Cañar. Período lectivo 2012- 2013 [Universidad Nacional de Loja]. In *Universidad Nacional De Loja* (Vol. 1).
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/177/1/TESISLIGIAMARCELAPESANTEZCORDERO.pdf>
- Romero, Y. (2017). *Desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San Jose Antonio Encinas de la ciudad de Puno* [Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5375>
- Rosada, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria. In *Universidad Rafael Landívar*.
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Ruiz, A., & Ruiz, I. (2017). Madurez Psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina. In *Maquetacion*.
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales* (Junta de E). Javier Felipe S.L. (Producciones y Diseño).
<https://core.ac.uk/download/pdf/41569996.pdf>
- Sailema, A., & Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales Y Populares Del Ecuador*. 188. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros2019/JuegosTradicionales.pdf>
- Santrock, J. W. (2009). *Psicología de la educación* (4º Edición). mcgraw-hill/interamerjcana.
- Yarasca, J. (2016). “Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 123 distrito de Ica 2016” [Universidad nacional de Huancavelica]. In *Linea De Investigación: Educación E Infancia*.
<https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/search/results?lookfor=%22motricidad+gruesa+en+niños+de+4+años+de+edad+de+la+i.e.i.+nº+123+distrito+de+ica+2016%22~>

Anexos

Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento

SOLICITO: Autorización para la aplicación del
Instrumento de la Investigación

SEÑORA CARMEN ELIZABETH QUISPE OBANDO

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL COLQUERANI


Yo, **MELANIA ANGELA APAZA QUISPE**,
identificado con DNI N° 44981312, código
universitario, N° 6907132017 con domicilio jirón
Ayacucho N° 324 del barrio arriba de la provincia
de Lampa. Ante Ud. Respetuosamente me
presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera profesional de
educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote, solicito a Ud.
permiso para aplicación el instrumento de la investigación en su institución sobre
**“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS, EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE COLQUERANI, DEL DISTRITO
DE PALCA, PROVINCIA DE LAMPA, DEPARTAMENTO PUNO, AÑO 2020”**
para optar el grado de Licenciada en educación.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder mi solicitud

Palca 27 de octubre del 2020


MELANIA ANGELA APAZA QUISPE
DNI N° 44981312
Código N° 6907132017



Recibido 28/10/20
[Handwritten signature]

Anexo 2: Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres a cinco años, en la Institución Educativa Inicial Colquerani, del distrito de Palca, provincia de Lampa, región Puno, año 2020.

Investigador (a): Melania Angela Apaza Quispe.

Propósito del estudio

Estamos invitando a los estudiantes a participar en un trabajo de investigación titulado:

Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres a cinco años, en la Institución Educativa Inicial Colquerani, del distrito de Palca, provincia de Lampa, región de Puno, año 2020.

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

En qué medida influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años.

Procedimientos

Si usted acepta que los estudiantes de su institución participen y los estudiantes deciden participar en este estudio se le realizará lo siguiente.

Si usted acepta que los estudiantes de su institución participen y los estudiantes deciden participar en este estudio se le realizará lo siguiente.

1. Se observará por medio de videos y fotos al estudiante por un periodo de 5 días para el estudio correspondiente.

Beneficios:

Mejorar la motricidad gruesa mediante los juegos.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante: Si usted decide que los estudiantes participen 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 930441056.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que los estudiantes ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: cmachicadov@uladech.edu.pe

1. Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que los estudiantes participen en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que los estudiantes pueden decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



DIRECTORA (U)

Nombre y Apellido
Participante

28-10-2020
Fecha y hora

Nombre y Apellidos
Investigador
Molano Angela Apaza Quispe

02-11-2020
Fecha y hora

Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento



PERU

Ministerio
de Agricultura y Riego

Secretaría
General

"Año de la universalización de la salud"

INFORME N° 001-2020- ULADECH

Para : **Ciro Machicado Vargas**
Asesor de titulación

De : **Carmen Elizabeth Quispe Obando**
Directora de la I.E.I. colquerani

Asunto : **Informe sobre la aplicación de instrumento de investigación.**

Fecha : **09 de noviembre del 2020.**

Grato es dirigirme a al despacho de su honorable cargo para expresarme mi fraternal saludo de paz y bien, así mismo para informarle lo siguiente.

Que la Bachiller **MELANIA ANGELA APAZA QUISPE**, identificado con DNI N° **44981312** y con código de matrícula N° **6907132017** de la escuela profesional de educación inicial de la universidad católica los Ángeles de Chimbote, ha desarrolla la aplicación del instrumento de tesis" **JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES A CINCO AMOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL COLQUERANI, DEL DISTRITO DE PALCA, PROVINCIA DE LAMPA , DEPARTAMENTO DE PUNO AÑO 2020**", en nuestra institución educativa de colquerani, realizando un total de 05 sesiones, desde el 02 al 06 de noviembre del año 2020, para realizar la aplicación del instrumento evaluación para optar su título profesional en Lic. En educación inicial.

Es todo cuanto informo a Ud. Para su conocimiento y demás fines

Atentamente



Carmen Elizabeth Quispe Obando
Lic. Carmen Elizabeth Quispe Obando
DIRECTORA (e)

SALTO EN LARGO

Nombre.....

Fecha de nacimiento.....

Posición de observación: El salto en largo deberá ser observado desde una posición perpendicular a la acción. El examinado deberá partir de una posición relajada, con los dedos de ambos pies tocando la línea de partida. Se debe tener cuidado de no colocar los pies del niño en una posición artificial o incómoda.

Instrucciones verbales sugeridas: "Cuando te diga que saltes, quiero que saltes con los dos pies, lo más lejos que puedas. ¿Listo? Salta."

Instrucciones especiales: El patrón de salto en largo debería ser ejecutado sobre una alfombra o una superficie suave o de césped. La posición inicial puede marcarse con una línea; unas huellas de pies dibujadas sobre papel ayudará al niño a ubicar los suyos en la posición correcta.

	INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de los brazos	<ul style="list-style-type: none">- Balanceo limitado; los brazos no desencadenan el salto-Durante la fase de vuelo, movimientos laterales hacia abajo o posteriores hacia arriba, para mantener el equilibrio	<ul style="list-style-type: none">- Inician el salto-Permanecen siempre hacia adelante del cuerpo en la posición de flexión inicial-Se desplazan hacia los costados para mantener el equilibrio durante el vuelo	<ul style="list-style-type: none">- Movimiento hacia atrás y hacia arriba durante la flexión preparatoria-Durante el despegue se balancean hacia adelante con fuerza y se elevan-Los brazos se mantienen altos durante el salto
Movimiento del troco	<ul style="list-style-type: none">- Se mueve en posición vertical; poco influencia en el largo del salto		<ul style="list-style-type: none">- El tronco se desplaza formando ángulo de 45°- Mayor influencia en el desplazamiento horizontal
Movimiento de piernas y cadera	<ul style="list-style-type: none">- La flexión preparatoria es inconsistente en cuanto a la flexión de las piernas-Hay dificultad para utilizar ambos pies-La extensión es limitada en el despegue-El peso se desplaza hacia atrás al tocar tierra	<ul style="list-style-type: none">- La flexión preparatoria es más profunda y consistente- La extensión en el despegue es más completa- Las caderas están flexionadas durante el vuelo y los muslos se mantienen en posición de flexión	<ul style="list-style-type: none">- La flexión preparatoria es más acentuada y consistente- Se produce la extensión completa de tobillos, rodillas y caderas en el despegue- Los muslos se mantienen paralelos a tierra durante la fase de vuelo; la parte inferior de las piernas se mantiene vertical- El peso del cuerpo se desplaza hacia adelante en el momento de tocar tierra

FUENTE: Mc Clenaghan & Gallahue, 2013

TIRO POR ENCIMA DEL HOMBRO

Nombre.....
 Fecha de nacimiento.....

Posición de observación: El patrón de tiro por encima del hombro deberá ser observado con el observador enfrentando al examinado y ligeramente desplazado hacia el lado dominante del niño. Se debe poner cuidado en no obstruir o limitar el tiro del niño, bloqueando el camino.
Instrucciones verbales sugeridas: "Cuando te avise, quiero que tires esta pelota, lo más lejos que puedas. {Listo? Tira.""

Instrucciones especiales: La superficie del lugar donde se ejecuta el tiro deberá ser pareja y no resbaladiza. De ser posible, el patrón será ejecutado al aire libre o en un gimnasio amplio. La pelota deberá ser lo suficientemente pequeña como para que el niño pueda controlarla con los dedos. Las pelotas de paño resultan excelentes pues sólo pueden alcanzar una distancia limitada y, por lo tanto, son fácilmente recuperables.

INICIAL

ELEMENTAL

MADURO

Movimiento de los brazos

- El movimiento parte del codo
- El codo permanece adelantado respecto del cuerpo, el movimiento es similar al empujar
- Los dedos se separan al soltar
- La inercia es hacia adelante y hacia abajo
- En la preparación el brazo se desplaza hacia

- En la preparación el brazo se desplaza hacia arriba, hacia los lados y hacia atrás con el codo en posición de flexión
- La pelota es mantenida detrás de la cabeza
- El brazo se desplaza hacia adelante, alto respecto del hombro

- El brazo se desplaza hacia atrás en la preparación
- El codo opuesto se eleva para equilibrar el movimiento de preparación del brazo ejecutante
- El codo que ejecuta el tiro se desplaza hacia adelante en forma horizontal a medida que se estira
- El antebrazo rota y el pulgar finaliza apuntando hacia abajo

Movimiento del troco

- El tronco permanece perpendicular al blanco
- Se produce una pequeña rotación durante el tiro
- El peso del cuerpo experimenta un ligero desplazamiento hacia atrás

- El tronco rota hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio
- Los hombros rotan hacia el lado que ejecuta
- El tronco se flexiona hacia adelante acompañando el movimiento hacia adelante del brazo
- Se produce un desplazamiento definido del peso corporal hacia adelante

- El tronco rota en forma notoria hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio
- El hombro que efectúa el tiro desciende levemente
- Se produce una definida rotación de caderas, piernas, columna y hombros durante el tiro

Movimiento de piernas y pies

- Los pies permanecen quietos
- En el momento de preparación del tiro puede producirse un pequeño desplazamiento sin finalidad de los pies

- Se da un paso adelante con la pierna correspondiente al brazo que ejecuta el tiro

- Durante el momento de preparación el peso está sobre el pie posterior
- A medida que el peso se desplaza el pie opuesto se adelanta un paso

FUENTE: Mc Clenaghan & Gallahue, 2013

ATAJAR Nombre.....
 Fecha de nacimiento.....

Posición de observación: El patrón de atajar deberá ser observado enfrentando directamente al niño. Efectuando el tiro con la mano baja, el examinador deberá arrojar una pelota pequeña, aproximadamente a la altura del pecho.

Instrucciones verbales sugeridas: "Quiero que atajes esta pelota cuando yo te la tire. ¿Listo?"

Instrucciones especiales: En el patrón de atajar reviste suma importancia el tamaño y peso de la pelota. Se sugiere utilizar una pelota tamaño softbol o rellena de tela de algodón. La altura a la cual se arroja la pelota también modifica la respuesta. Deberá ser arrojada a la altura del pecho desde una distancia de aproximadamente un metro y medio. Cualquier tiro efectuado demasiado alto o demasiado bajo deberá ser descartado.

	INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de la cabeza	- Se produce una reacción marcada, volviendo la cabeza o tapándose la cara con los brazos	- La reacción de rechazo se limita a que el chico cierre los ojos cuando establece con tacto con la pelota	- Desaparece totalmente la reacción de rechazo
Movimiento de los brazos	- Los brazos se encuentran extendidos frente al cuerpo - Se produce escaso movimiento hasta el momento del contacto -El movimiento es similar a la acción de arrastrar con todo el brazo -Se intenta atrapar la pelota con todo el cuerpo	- Los codos se mantienen hacia los lados, flexionados alrededor de 90° - Los brazos atrapan la pelota cuando falla el contacto inicial intentado con las manos	- Los brazos permanecen relajados a ambos lados y los antebrazos extendidos frente al cuerpo - Los brazos ceden ante el contacto para absorber la fuerza que trae la pelota - Los brazos se adaptan a la trayectoria de la pelota
Movimiento de las manos	- Las palmas están vueltas hacia arriba - Los dedos se encuentran extendidos y tensos -Las manos no se utilizan en el patrón de atajar	- las manos se enfrentan una a la otra con los pulgares hacia arriba - Producido el contacto, las manos intentan tomar la pelota con un movimiento desparejo y escasamente coordinado	- Los pulgares se mantienen enfrentados -Las manos toman la pelota con un movimiento simultáneo y bien coordinado - Los dedos realizan una presión más eficaz

FUENTE: Mc Clenaghan & Gallahue, 2013

PATEAR Nombre.....
 Fecha de nacimiento.....

Posición de observación: El patrón de patear deberá ser observado desde el costado del niño, con el observador parado en forma directamente perpendicular a la pelota que será pateada.
Instrucciones verbales sugeridas: "Cuando te avise, quiero que patee esta pelota lo más lejos que puedas. Listo? Patea."
Instrucciones especiales: El niño deberá ubicarse más o menos a un paso de la pelota. La pelota no deberá patearse con carrera previa. Deberá medir alrededor de 0,30 m de diámetro y no ser demasiado pesada como para dificultar la patada.

	INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de la cabeza	<ul style="list-style-type: none"> - Los movimientos son escasos durante el acto de patear - El tronco permanece erguido - Los brazos se utilizan para mantener el equilibrio 		<ul style="list-style-type: none"> - Los brazos se desplazan con movimiento alternado en el momento de patear - Durante la fase de inercia, el tronco se inclina
Movimiento de los brazos	<ul style="list-style-type: none"> - la pierna que patea efectúa un movimiento limitado hacia atrás - El movimiento hacia adelante es escaso y no se observa inercia - El niño patea "hacia" la pelota más que patearla directamente con impulso 	<ul style="list-style-type: none"> - El movimiento preparatorio hacia atrás se produce a la altura de la rodilla - La pierna que patea tiende a permanecer flexionada mientras patea - La inercia se limita a un movimiento hacia adelante de la rodilla 	<ul style="list-style-type: none"> - El movimiento de la pierna que patea comienza a la altura de la cadera - La pierna que sostiene el peso se flexiona levemente al establecer el contacto - Aumenta el largo del balanceo de la pierna - la inercia eleva la pierna; el pie que hace de soporte se desplaza apoyándose sobre los dedos

FUENTE: Mc Clenaghan & Gallahue, 2013

FICHA DE OBSERVACIÓN
JUEGOS TRADICIONALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:.....EDAD:TURNO:..... FECHA.....
NOMBRE DE LA BACHILLER.....

Ítem	INDICADOR	VALORACION		
		1	2	3
1	Participa activamente en el juego.			
2	Comprende las instrucciones y reglas del juego.			
3	Cumple las normas establecidas para llevar a cabo.			
4	Generaliza contenidos trabajados previamente.			
5	Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.			
6	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.			

ESCALA VALORATIVA	En inicio: 1	En progreso: 2	Logro: 3
--------------------------	--------------	----------------	----------

Fuente: Hernández et al., 2014

ACTIVIDAD N°01

NOMBRE DEL JUEGO: LOS TEJOS

OBJETIVO: saltar en un solo pie, saltar 3 o más pasos en un solo pie.

RECURSOS: Humano, tiza, ficha

N° DE PARTICIPANTES: 11 niños/as (3 grupos de 4)

DESARROLLO DEL JUEGO

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tienen el objeto arrojado

FUENTE: <https://www.youtube.com/watch?v=nHWUSxlaasg>

ACTIVIDAD N° 02

NOMBRE DEL JUEGO: La ronda

OBJETIVO: Desarrollar el esquema corporal, la noción de espacio y tiempo

RECURSOS: Humano, área verde.

N° DE PARTICIPANTES: 11 niños/as

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los niños se colocan en forma circular para cantar, mientras el niño que va hacer de lobo se encuentra a una distancia del grupo, y se procede a un diálogo cantado:

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá
¿qué estás haciendo lobito? lobo: me estoy levantando de la cama

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá
¿qué estás haciendo lobito? lobo: me estoy bañando

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá
¿qué estás haciendo lobito? lobo: me estoy vistiendo

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá
¿qué estás haciendo lobito? lobo: estoy saliendo a comerlos

En este momento la ronda se rompe y deben correr para que el lobo no les coma, el juego se termina cuando el lobo come a la mayoría de los niños y el próximo lobo es el primer niño que comió el lobo.

FUENTE: <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/juguemos-en-el-bosque/juguemos-en-el-bosque>

ACTIVIDAD N°03

NOMBRE DEL JUEGO: Carrera de sacos

RECURSOS: Humanos, área verde, saco, silbato.

N° DE PARTICIPANTES: 11 niños/as

DESARROLLO DEL JUEGO

Se forman dos grupos de niños y se les da sacos de lona a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefe de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

FUENTE:<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/carrera-de-sacos-juegos-para-ninos/>

ACTIVIDAD N°04

NOMBRE DEL JUEGO: aros

RECURSOS: Un aro o llanta vieja de una bicicleta, o una ula ula

N° DE PARTICIPANTES: 11 niños/as

DESARROLLO DEL JUEGO

Señalar la ruta de la actividad, realizar la rueda con material de reciclaje, se utiliza aros, llantas de bicicletas y otros objetos de considerada forma a los antes mencionados, en caso no haya, ula ula, mantener el equilibrio del aro, manipular con la mano dominante, realizar la carrera de la rueda por la ruta señalada, ejecutar variantes puede jugar con la otra mano, con un solo pie, reglas No dejar caer la rueda, impulsar o golpear con el palo la rueda

FUENTE: <https://juegostradicionales.net/el-aro/>

ACTIVIDAD N° 05

NOMBRE DEL JUEGO: Mata gente

RECURSOS: Una Pelota

N° DE PARTICIPANTES: 11 niños/as

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se dividen en dos grupos de cantidades iguales hacen sorteo, el grupo que pierda, entra primero al medio, trazan dos líneas , los del otro grupo se ubican en ambos lados, por fuera de las líneas, cogen la pelota y empieza a lanzarla con intenciones de golpear a los niños que se encuentran en el medio, hasta que no quede ninguno, los que se encuentran en el medio, deben de esquivar el golpe de la pelota que son lanzadas por los del otro grupo de niños, lo mejor posible, cada participante al que le cae la pelota, sale del juego, si un niño que está en el medio, toma el balón, antes que caiga al piso, es bonificado con una vida adicional, puede donar el mismo a un niño (muerto) compañero de grupo para darle una vida adicional, los lanzamientos se repiten hasta que no quede ningún niño del medio quede con vida.

FUENTE:<http://diversiondeantano.blogspot.com/2015/11/juegos-de-antano-matagente.html>

ACTIVIDAD N° 06

NOMBRE DEL JUEGO: Tumba latas

RECURSOS: Pelota o pelota de trapos reciclados, latas recicladas.

N° DE PARTICIPANTES: 11 niños/as

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada niño, juega por turno, lanzando con la pelota hacia la torre intentando tumbar la torre triangular armada, si el niño tumba las 10 latas de un solo tiro, entonces el ganador, se puede establecer turnos, a fin de ganar más puntos en cada lanzamiento y establecer a un ganador, pierde el que menos puntaje acumula, armar una torre triangular con las latas, tumbar la mayor cantidad de latas posible, no pasar del límite establecido

FUENTE:<https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/primaria/activarte/semana-2/pdf/dia-1-tumba-latas.pdf>

Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico

CUADRO N° 1

Alumno	Edad	Sesión	Tejo	La_ronda	C_sacos	Aros	Mat_gent	tub_lat	Pierna_lat_car	Brazos_carr	Pierna_carr	Brazos_salto	Tronco_salto	Pier_cad_salto	Brazo_arroj	Tronc_arroj	Piern_pie_arro	Cabeza_ataj	Brazo_ataj	Mano_ataj	Braz_tronc_pa	Pierna_pat
Briana	3.00	Pre_test	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00
Dailie	3.00	Pre_test	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.00
James	3.00	Pre_test	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00
Melani	3.00	Pre_test	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
makaren	3.00	Pre_test	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00
Gianpol	4.00	Pre_test	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	1.00	2.00	1.00	1.00	2.00	2.00	1.00	1.00	2.00
Briana	5.00	Pre_test	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00
Benjamin	5.00	Pre_test	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00
Lianm	5.00	Pre_test	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00	1.00	3.00
Kevin	5.00	Pre_test	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
Eyal	5.00	Pre_test	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	3.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00

Briana	3.00	Post_test	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
Dailie	3.00	Post_test	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
James	3.00	Post_test	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
Melani	3.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
makaren	3.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
Gianpol	4.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00
Briana	5.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Benjamin	5.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Lianm	5.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Kevin	5.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Eyal	5.00	Post_test	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00

Anexo 6. Evidencias



El niño preparándose para tumbar las latas- juego de la tumba lata



La niña corriendo por que juega a la ronda – juego de jugemos a la ronda.

Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

