



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°
408 NIÑO JESÚS –DEL CENTRO POBLADO DE
SAPCHA, DISTRITO DE ACOCHACA, 2021.**

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

AUTOR

TARAZONA HUERTA, VERONICA ALICIA

ORCID: 0000-0003-3045-9288

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

HUARAZ – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Tarazona Huerta, Verónica Alicia

ORCID: 0000- 0003-3045-9288

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregrado, Huaraz, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Huaraz,
Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ASESOR

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi tesis a Dios, a mi madre Arcadia, mi padre Serapio que en paz descanse, mi esposo, mis hijos, todos mis hermanos, y a la familia Figueroa Quito pues ellos son el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentaron en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación, en ellos tengo el espejo en el cual me quiero reflejar pues sus virtudes infinitas y el gran corazón me llevan a admirarlos cada día más...los amo.

Verónica

AGRADECIMIENTO

*Agradecer a Dios y a la Virgen María
Auxiliadora por permitirme la vida y la salud
por regalarme la sabiduría para llegar a
cumplir mis sueños.*

*A todos mis docentes quienes me compartieron
su conocimiento y experiencia. A todos mis
compañeros, a la directora y mis niños. Les
agradezco no solo por estar aportando buenas
cosas a mi vida, sino por los grandes lotes de
felicidad y de diversas emociones que siempre
me han causado. Muchas gracias*

Verónica

RESUMEN

La presente investigación, responde a la necesidad de conocer el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021; como parte fundamental de su desarrollo integral. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 12 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 25, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,3115$; que existe una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de ritmo con $r = 0,0273$ y existe una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad con $r = 0,0306$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,1379$.

Palabras clave: Gruesa, juegos, motricidad, tradicionales.

ABSTRACT

The present investigation responds to the need to know the level of gross motor skills in 5-year-old children of the IEI. N ° 408 Infant Jesus – I enter the town of Sapcha, District of Acochaca, 2021; as a fundamental part of its integral development. The present investigation had as a general objective to determine the relationship between traditional games and gross motor skills in children of 05 years of the I.E.I. N ° 408 Niño Jesús - I enter the town of Sapcha, District of Acochaca, 2021. The methodology used was quantitative, descriptive level and correlational design; A sample population of 12 5-year-old boys and girls was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, using the excel statistic and SPSS version 25, for tabulation and representation in tables and graphs. The results obtained indicate that there is a low positive correlation between traditional games and the equilibrium dimension with $r = 0.3115$; that there is a very low positive correlation between traditional games and the rhythm dimension with $r = 0.0273$ and there is a very low positive correlation between traditional games and the tonicity dimension with $r = 0.0306$. The researcher concluded that there is a positive correlation between traditional games and gross motor skills with $r = 0.1379$.

Keywords: Gross, games, motor skills, traditional.

ÍNDICE

CARÁTULA	iv
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 Antecedentes de la investigación	6
2.2 Bases teóricas y conceptuales	13
III. HIPÓTESIS	29
IV. METODOLOGÍA	30
4.1 Diseño de la investigación	30
4.2 Población y muestra	31
4.3 Operacionalización de variables	33
4.4 Técnicas e instrumentos	34
4.5 Plan de análisis	35
4.6 Matriz de consistencia	36
4.7 Principios éticos	37
V. RESULTADOS	38
5.1 Resultados	38
5.2 Análisis de resultados	47
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de la investigación.....	31
Tabla 2. Nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en niños de 5 años. IEI. 408...	38
Tabla 3. Nivel de aprendizaje de motricidad fina en niños de 5 años. IEI. 408.....	40
Tabla 4. Relación entre nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio....	41
Tabla 5. Relación entre nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo.....	42
Tabla 6. Relación nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad.....	44
Tabla 7. Relación entre el nivel de juegos tradicionales y motricidad gruesa.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfico de barras. Nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en niños de 5 años. IEI. 408.....	39
Figura 2. Gráfico de barras. Nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en niños de 5 años. IEI. 408.....	40
Figura 3. Gráfico de dispersión del nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio.....	41
Figura 4. Gráfico de dispersión del nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo.....	43
Figura 5. Gráfico de dispersión del nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad.....	44
Figura 6. Gráfico de dispersión, relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa.....	46

I. Introducción

A nivel mundial, la educación juega un rol importante en la formación del ser humano y la cultura de su población; pero, existe un descuido que dificulta que esta llegue de una manera directa y profunda en todos los ámbitos que la sociedad espera, el desarrollo de la niñez se evoca a una direccionalidad para el normal crecimiento poblacional, en tal sentido los juegos tradicionales y la motricidad gruesa son parte trascendental en la educación inicial como parte del contexto donde evoluciona (Dávila, 2017).

En el ámbito nacional, el desarrollo de la competencia motriz gruesa está establecida en el Diseño Curricular Nacional donde se manifiesta que el primer ente formal en promover y estimular el desarrollo de la motricidad del niño es la escuela, a la vez, aclara que esta debe realizarse en contextos adecuados que permitan motivarlos. (MINEDU, 2016).

Si bien el estado a través del MINEDU plantea el desarrollo de esta competencia motriz de manera cabal existen algunas escuelas donde esta no se realiza de manera adecuada, esto es corroborado por Semino (2016) cuando expone que en algunos colegios de la ciudad de Piura los infantes “realizan patrones básicos de movimiento como caminar y correr en una fase aún no madura; solo algunos realizan movimientos por el espacio en diversas direcciones, niveles o ritmos, en combinación con otras partes del cuerpo. Así también los niños pueden realizar acciones como saltar con los pies juntos, aunque al caer aún no presentan mucho equilibrio, asimismo son muy pocos los niños que pueden brincar en un solo pie, cayendo sobre el mismo pie, apreciando que suelen perder la estabilidad y caer”

La motricidad gruesa es definida como “la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo” (Belkis, 2007).

A partir de la definición se dilucida que esta competencia motriz es crucial en el desarrollo de los niños y niñas, sin embargo, en muchas escuelas a nivel mundial, aún existen limitaciones en cuanto a su evolución, estas dificultades surgen básicamente por factores como: negligencia en su desarrollo, por considerarlo poco relevante en la formación de las personas, escaso conocimiento de metodologías activas y participativas, entre otros. Así lo confirma cuando expone que “los niños presentan dificultades para mantener el equilibrio en un solo pie, o saltar en un solo pie; así también se evidencia que caminar sobre una línea recta es un reto. Además, en cuanto a coordinación se observa que no realizan correctamente movimientos asociados de mano y cuerpo, ya sea a través de golpes rítmicos o movimientos relacionados con la imagen corporal. Estos problemas se deben básicamente a la poca relevancia que, los docentes y padres, le prestan” (Bottini, 2006).

Es necesario que los docentes desarrollen de manera adecuada esta competencia, ya que incidirá en diversos aspectos de su vida como el académico, social, personal, entre otros. Así lo afirma el portal web IACES (2019) cuando sostiene que “las habilidades motoras gruesas son importantes para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de

autocuidado, como vestirse (donde debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse)”

Una de las etapas pilares en el desarrollo de esta competencia es la edad entre los 4 y 6 años, ya que aquí el niño evoluciona sus capacidades perceptivas. Es por ello, que los docentes deben entender que los infantes “comienzan a entender su cuerpo y cómo se relaciona con el espacio que le rodea. A estas edades es recomendable realizar actividades de exploración y descubrimiento, así como tareas orientadas al desarrollo de la lateralidad” (Chimeno, 2018).

La educación no presencial es una de las formas educativas que ha iniciado a revolucionar en el mundo y el Perú no es la excepción porque, está en relación a todo proceso y brinda instrucciones para desarrollar aprendizajes, esto se realiza tomando en cuenta el lugar y tiempo correspondiente dentro de una formación y lleva una comunicación protagónica, donde se tiene en cuenta las limitaciones del espacio de tal manera que se hacen cada día más rápidos y con costo menor (Boada, 2016).

En la I.E. N° 408 I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, los niños presentan dificultades en referencia a la motricidad gruesa, esto básicamente se debe a factores a falta de estrategias metodológicas y sumado a ello a factores de infraestructura. Los problemas que se visualizan son diversos, sin embargo, los más recurrentes son el equilibrio, el ritmo y la tonicidad. Con respecto al primero, se tiene dificultades en ejercicios de pararse en un pie o hacer saltos y caer bien; en alusión al segundo, muestran descoordinación en los juegos, bailes y canciones acompañadas de movimientos de las extremidades y el tronco; finalmente en referencia al tercer aspecto, muestran limitaciones en la

flexibilidad o rigidez de los músculos de los brazos y la cabeza en las diversas actividades que se desarrollan.

Ante esta problemática se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021?

Para dar respuesta a la interrogante se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Y los objetivos específicos:

Establecer en nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Establecer el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Luego de lo expuesto, esta investigación se justifica teóricamente porque permitió ampliar y actualizar información sobre las variables de estudio juegos tradicionales y motricidad gruesa. Asimismo, este estudio tiene una fuente de consulta y puede ser citado como un posible antecedente para futuras investigaciones con igual o similar temática. En el aspecto práctico, se mejoró el nivel de motricidad gruesa de la institución mencionada y sirve como un instrumento para que los docentes mejoren su labor pedagógica. Desde el punto de vista metodológico, todos los métodos, técnicas e instrumentos son válidos y confiables para este estudio y próximos, lógicamente con su respectiva contextualización. Finalmente, desde el aspecto social, los niños mejoraron su motricidad gruesa lo que le permitió interactuar de manera más adecuada con sus semejantes.

La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 12 niños y niñas de 4 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo se utilizó el estadístico excel y SPSS versión 25, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Además, se realizó el consentimiento informado para que los padres puedan autorizar a los estudiantes participar en la investigación.

Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,3115$; que existe una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de ritmo con $r = 0,0273$ y existe una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad con $r = 0,0306$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,1379$.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. *Internacional*

Ramos y Rodríguez (2017). En su tesis titulada: “Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en Niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con enfoques metodológicos para docentes”; tuvo como objetivo general determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo para diseñar una guía didáctica con enfoques metodológico para docentes, empleo una metodología de tipo explicativo. Los resultados producto a la investigación indican que fue satisfactorio para poder analizar situaciones problemáticas que se presentan esta investigación en este caso la falta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. El investigador concluyó que los juegos tradicionales son una herramienta muy necesaria para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa, haciendo al mismo tiempo el proceso educativo más dinámico, divertido y practico, los niños, con la práctica de muchos juegos, han colaborado en su formación, tanto en valores como en el aspecto cultural, por ser precisamente momentos del compartir en hermandad.

López (2018). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3,4 y 5 años”; tuvo como objetivo general determinar cómo influye los juegos tradicionales en desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3,4 y 5 años, empleó una metodología de tipo descriptiva. Los resultados obtenidos de la investigación muestran que se encontró

una correlación positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir, mientras más presencia del juego tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes. El investigador concluye que la motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor debe ser programada, planificada y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.

Vilema (2020). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019”; tuvo como objetivo general analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora” en el periodo 2018-2019, empleo una metodología experimental. De acuerdo con los resultados el investigador concluye que después de analizar se pudo establecer que se rechaza a la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual se refiere que los juegos tradicionales ecuatorianas si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

Vaca (2018). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro Infantil Guagua Tuctiuco ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo febrero-junio 2018”; tuvo como objetivo general elaborar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” en el

periodo de febrero- junio 2018, empleó una metodología. De acuerdo con los resultados el investigador concluye que el manual de juegos tradicionales para la utilización de las educadoras del centro infantil Guagua Toctiuco se convirtió en una herramienta de apoyo al momento de impartir actividades lúdicas para que el ejerciten las habilidades motrices sociales afectivas y culturales con los niños.

2.1.2. Nacional

Gonzales (2021). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018”; tuvo como objetivo general determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa a los niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Amarilis-2018, empleó una metodología de diseño cuasi experimental. Los resultados producto la investigación se afirma que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018, quedando demostrado que el 95,2% de los niños del grupo experimental han logrado su motricidad gruesa según el grafico N°02. El investigador concluye que la aplicación de los juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018, donde el 95,2% han logrado el control de su motricidad gruesa mientras que solo 4.8% no lo lograron.

Quincho y Rojas (2019). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°107-Huancavelica”; tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107-Huancavelica, empleó una metodología de tipo experimental. De acuerdo con los resultados el investigado

concluye que diversos autores sobre el juego tradicionales que influyen positiva y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, porque es de suma importancia su aplicación en el movimiento de desarrollar las sesiones de aprendizaje, de los que sostenemos con esta investigación que el desarrollo motor grueso se influencia con la aplicación de juegos tradicionales.

Huayllani (2018). En su tesis titulada: “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; tuvo como objetivo general 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 Patra- Kosñipata- Paucartambo-Cusco; empleó una metodología de tipo experimental. De acuerdo a los resultados el investigador concluye que los juegos tradicionales es mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.IN°643 de Patria-Kosñipata-Paucartambo-Cusco, en todo los niveles puestos que le ayuda a una formación integral de sus habilidades, para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos necesarios en cada caso.

Farfán (2018). En su tesis titulada: “Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial de la I.E. 40124 María Auxiliadora del Distrito Paucarpata-Arequipa 2028”; tuvo como objetivo general determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que alcanzan los niños de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata-Arequipa 2028, mediante la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, empleó una metodología de tipo explicativo. De acuerdo con los

resultados el investigador concluyó, que objetivamente se indica que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, mejoro significativamente la motricidad gruesa. Por ello, se aprueba la hipótesis.

Pérez y Palomino (2017). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyana de los Ángeles Abancay-2017”; tuvo como objetivo general determinar si los juegos tradicionales de persecución contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles Abancay 2017, empleó una metodología cuasi experimental. Los resultados obtenidos del investigador muestran que la motricidad gruesa en la preprueba a nivel general nos revela que el 60% se encuentre en un nivel de inicio seguido del 40% en nivel deficiente. El investigador concluye que la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales de persecución si contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa del domino corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles del distrito de Abancay-2017.

2.1.3. Regional/local:

López (2021). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020”, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020, empleó una metodología de tipo cuantitativo. De acuerdo a los resultados el investigador concluye que la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la

motricidad gruesa en los niños de 5 años. Se encuentra la hipótesis en la que demuestra la significancia de $p=0.005$ siendo menor a 0.05, donde la hipótesis del trabajo es aceptable, demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

Gamarra (2016). En su tesis titulada: “Juego en los sectores con enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016”; tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio-cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante la T student. Concluyó que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que el post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Huamán (2018). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017”; tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia

didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas. Se encontró como resultado que, en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel de inicio y el 21% se ubican en el nivel de proceso; mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel logro destacado.

2.2. Bases teóricas y conceptuales

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición de juego.

Vallejo (2017), argumenta que el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Taibe (2013), manifiesta que: “el juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás” (p.20).

Marzo (2013), los juegos tradicionales “se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos” (p.36).

Gallardo (2018), afirma que “El juego es una actividad, lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos tradicionales; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos”.

Según García et al., (2017) manifiestan que los juegos tradicionales “son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente

disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura)” (p.25).

Finalmente, Para Saco (2001) manifiesta que “los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos y que son parte de la cultura de los pueblos, en donde se suelen reflejar las necesidades y experiencias e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones, generalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores” (p.25).

2.2.1.2. Características de los juegos tradicionales

Según Castillo (2011, p.46) todo juego tradicional debe tener características que ayuden a una particularidad del desenvolvimiento del niño, son:

- Facilitan conocimientos adecuados y propios de una población o nación.
- Posibilitan el progreso de las habilidades motoras, generales y precisas, así como el mejoramiento de las destrezas coordinantes.
- Proporcionan descargar alguna rigidez y energías.
- Constituyen actividades que permiten la ocupación de tiempo libre de los estudiantes.
- Actividades adecuadas para la interdisciplinario de cada niño.
- Ayudan a la socialización de los niños de manera principal.
- Ayudan a que el niño obedezca y acepte las reglas dadas para su ejecución.
- Ayudan a mejorar su fantasía y creación
- Mejorar su capacidad lingüística, ya sea para el emisor como para el receptor.

- Estimulan ciertas cualidades como la cooperación, la amistad el poder ayudar y un factor relevante es la obediencia.
- Benefician y favorecen algunas actitudes esenciales en el niño.

2.2.1.3. Clasificación de los juegos tradicionales

Marzo (2013), los juegos tradicionales deben clasificarse de la siguiente manera ya que en ello debe estar relacionado con los jugadores y en el contexto que le rodea. Y los clasifica de la siguiente manera:

Con Objetos. Jugar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, trompo, canica o metras, cometa, yoyo, papagayo, palo encebado, palito mantequillero.

Juegos con partes del cuerpo. Piedra, papel o tijera, pares o nones, cero contar por cero, rondar.

Juegos de persecución. Gato y ratón, policía, ladrón encantados, stop.

Juegos verbales. Retahíla, adivinanzas, telegrama, gallinita ciega.

Individuales. Los más relevantes son: “Perinola – Yoyo”

Colectivos. se dan aquellos juegos donde interviene otros estudiantes como el esconderse y las rondas.

2.2.1.4. Dimensiones de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales abarcan un conjunto de actividades, cuya clasificación básica abarca tres dimensiones básicas: juegos de movimientos, coordinación y fuerza.

Juegos de movimientos. "son un recurso para la educación física de los niños, por medio de la cual cumplen reglas dentro de la organización y tiene por objetivo principal desarrollar las habilidades. El factor relevante de los juegos de movimiento

se encuentra en las grandes emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.” (Leyva, 2011, p.112).

Juegos de coordinación: son aquellos juegos que se basan en las destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje, con el fin de solucionar diferentes situaciones. Estos juegos siguen reglas establecidas, complicadas o extensas, generalmente considerando fichas, tableros o ciertos instrumentos que se usan en la escritura (Campo, 2011, p.61).

Juegos de fuerza: “Son los juegos que utilizan los niños, donde tiene por finalidad adquirir una competencia y destrezas de sus fuerzas dentro de un grupo, en su entorno, permite el desarrollo motor.” (Campo, 2011), es decir, el juego permite que la socialización más rápido del niño, sin la necesidad de forzarlo. Para que el niño mejor la adquisición de conocimiento se debe impartir el juego porque le permite que sea libre y espontánea, también ayuda al mejoramiento de una sensibilidad social la cual saben respetar cuando se trabaja en grupo, ya en la etapa infantil permitiendo al niño una gran relevancia es así como se forma también una personalidad para más adelante.

García et al. (2017), clasifica los tipos de juego tradicionales y son:

Salta liga: este juego se realizará en el patio, el recurso para este juego es el elástico, y debe estar conformado en grupo. Para el desarrollo de este juego se debe formar grupos ya sea de cinco o tres integrantes y cada uno de ellos debe saltar el elástico, pisándolo debe alternar la combinación de este juego. Debe estar dado de manera secuencial cuando se salta este tipo de juego empezar por las rodillas y llegar hasta la altura de las axilas y también por encima de la cabeza. ¿para dejar de participar en este juego se debe perder un salto. El ganador es aquel que salto todas series.

La sogá: este juego se realiza con grupos chicos la cual dos niños son los que toman la sogá y la hacen rotar, y luego los niños van saltando ordenadamente alrededor de la sogá. Se acompañan los saltos al ritmo de: "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz". "Se supone que, si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá."

El gato y el ratón: este juego se desarrolla en grupo de todos los niños que se toman las manos la cual contará con dos quiénes representaran al ratón y el gato, la cual el ratón estará dentro del círculo de los demás niños y el gato fuera de estos. La cual se tendrá que realizar un pequeño diálogo "¡Ratón, ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerte quiero! ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito! ¡Hasta la punta de mi rabito!". es así cuando el niño que cumple la función de gato persigue al ratón, pero los niños del círculo son quienes lo protegerán al ratón si éste atrapado por el gato, se deberá nuevamente reiniciar el juego con otro niño.

La rayuela: es necesario para este juego se tenga algunos materiales como la tiza, un trozo de carbón, un objeto pequeño (que se le puede llamar ficha), este juego se da forma individual, este tipo de juego se realiza el dibujo en el suelo es un cuadro de forma numérica del 1-10. O realizar un dibujo en forma de cruz la cual se participa utilizando la ficha (objeto pequeño), la cual este debe caer en un cuadrado de la imagen realizada. Para su posterior salto, así hasta que termine todos los cuadrados realizados. El salto debe darse con un pie en aire, y no pisar en el cuadrado donde se encuentra la ficha. Si este no introduce la ficha en uno del cuadrado pierde el juego.

Las escondidas: deben jugarse en el patio con la ayuda del docente, interviene un grupo pequeño, para la realización es necesario que asigne a un niño quien será el

encargado de encontrar a los demás que se escondieron, se quedara con el docente. Luego que el resto se escondió debe encontrarlo de uno en uno, y el primero que fue encontrado será ahora quien encuentre a los demás y así jugará hasta que los alumnos sigan persistiendo.

La gallina ciega: para este juego es necesario utilizar un pañuelo. Y los participantes deben darse en grupo pequeños. En este juego el niño que se encargará de buscar a los demás con el pañuelo vendado en los ojos será quien represente la gallina ciega. Donde los demás niños participantes formarán un círculo. Para empezar el niño que representa la gallinita ciega, preguntará: “dónde estás los jugadores responden *date tres vueltitas y me encontraras*, donde la gallinita ciega hará lo que le pidieron y los otros niños deben caminar a su alrededor. Y así el niño vendado debe palpar al niño que encontró y mencionar su nombre. Si este acertara con las características y el nombre del niño este hará el papel de la gallinita ciega. Se pueden repetir muchas veces hasta que el niño ya no desee jugar.

Las bolas: para este juego es necesario bolitas o bolsas. Se dan diversas formas como son "la bomba" y "el tingue". La bomba: este juego es cuando un determinado número de bolas se encuentran en un círculo, y se deberá extraer de aquel círculo con una bola grande.

Los pepos o tingue: el juego se debe realizar entre dos niños, las bolas deben ser tocadas por el contrincante. El que toca las bolas es quien se lleva la bola ganadora.

2.2.1.5. Juegos tradicionales de mi zona

Kullu Sutay. Este juego se realiza con mínimo de 4 integrantes a más. Un niño hace el papel de un anciano que va buscar leña, los de más niños están sentados

sujetados de la cintura con los brazos bien fuertes y estrechos en fila. En el cual el anciano se tropieza, en uno de los troncos, se siente muy feliz por haber encontrado varios troncos ¡por fin encontré lo que buscaba, para empezar con mi trabajo primero me sentare y chacchare y fumare mi cigarro, para que las almas me ayuden a mover y sacar los troncos tan rápidos!, después de descansar empieza a mover los troncos, que algunos son fuertes otros débiles, el anciano al moverlos empieza a preguntar sus nombre ¿Qué tipo de tronco eres?, los niños responden cada uno tratando ser el tronco más fuerte de las plantas ¡yo soy eucalipto, yo soy molle! así sucesivamente. Por lo tanto, el anciano empieza sacar uno por uno cada tronco mencionando ¡esto me servirá para sancochar chocho, esto para hacer el pan, etc.! El juego termina cuando el anciano jala de cualquier parte de su cuerpo los troncos por lo más débil y fácil, dejando a un costado todos los troncos secos.

Killy Killy (El Gabilán). Se juntan los niños para determinar el juego de killy, el killy se juega de 6 integrantes a más, se designa a uno de ellos a que sea el killy y uno que sea mamá gallina, los demás pollitos. El killy se esconde mientras la mama gallina coordina con sus polluelos que se agarren del más grande a pequeño en fila detrás de ella sujetándose de la chompa de la cintura, en secuencia se mueve de un lado para otro mientras que el Killy les corretea queriendo agarrar a cada uno de ellos, la mama gallina grita ¡Killy, Killy, Killy, killy, poniendo en alerta a sus pollitos, defendiendo a toda costa. El pollito que se suelta es devorado por el Killy o si logra regresar a su bandada puede seguir jugando. Se termina el juego cuando el Killy se lo lleva a todos los pollitos.

Kiwi. Este juego está integrado por dos grupos en donde el primero forma una torre de latas recicladas en un cuadrado dividido en cuatro partes dibujado en el piso.

El grupo intenta tirar tres veces para derrumbar la torre con una pelota, una vez derrumbada la torre empiezan a correr con la finalidad de no dejarse tocar por la pelota intentando nuevamente armar la torre. Mientras que el grupo contrario impide a que no armen la torre, si el grupo logra armar la torre sigue jugando y si no logran armar automáticamente el otro equipo empieza el juego.

2.2.1.6. Importancia de juegos tradicionales

Para Diaz (2013) el juego tradicional es de gran relevancia es por ello que afirma que cuando nacemos, como parte de los Seres Vivos que forman nuestro planeta, tenemos la necesidad de cumplir nuestro Ciclo de Vida realizándose las actividades de Alimentación con la que alcanzamos los nutrientes necesarios para afrontar el día a día, como también la interrelación con otros individuos o bien con el entorno que nos rodea, realizándose en todas las etapas de la vida.

En primer lugar, el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos.

Vallejo (2013) expone que “la mayoría los Juegos Populares y Tradicionales ya no se encuentran en sus contextos habituales, a pesar de la labor desplegada por educadores, instructores, dinamizadores y otros entes que desean preservarlas en las nuevas generaciones.”

Es fundamental que los juegos tradicionales se conserven y que los niños en el nivel inicial, la cual permite al docente transmitir algunas actitudes y valores en los niños, que serán fundamentales más adelante en su vida diaria, además esto es de gran relevancia porque permite que el niño sea más sociable y le dé la confianza que necesita. En algunas regiones todavía se conservan algunos juegos como las bolas y las rayuelas. El juego popular permite destacar en distintas habilidades.

El juego nos ayuda a recopilar los antecedentes de los niños, facilitando si el padre o su mundo social todavía lo practican y si le facilitó algunos beneficios. El juego tradicional se observa cuando los padres u otros familiares lo han practicado y permite la relación más estrecha con el mundo en que se encuentra (p.15).

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Según Muñían (2013) "la motricidad gruesa es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral" (p. 47).

Según, García et al (2017), afirma que "La motricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno" (p.56).

Según Fernández (2010) afirma “que la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos.” (p. 78).

Para Belkis (2007) afirma que la motricidad gruesa es “la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo”.

2.2.2.2. Desarrollo

El aspecto motriz se inició con la investigación científica a partir de que Dupre (1945) manifestara el concepto de “motricidad gruesa”, a la ardua labor de su trabajo en “la debilidad mental y la debilidad motriz.”

En el desarrollo motriz el niño esta irá evolucionando de acuerdo a la edad del niño, ya que se da de acuerdo a los aspectos vitales del niño, y que lo constituyen el cerebro y cuerpo de una manera global. Es así como se utiliza la noción de “explicatorio” de distintos individuos.

En relación, Wallon (1988) según el desarrollo del niño está dado de manera general desde la parte psicológica genética conectando a la parte orgánica, psíquica y con el medio que lo rodea, la cual genera un vínculo relacionando con el estado afecto para la evolución del desarrollo del niño.

La relación que se tiene en este parte es la unión de la parte psíquica con la orgánica que intervendrá en la tonificación de su postura del niño, la cual cambiará sus

actitudes; Wallon contribuye de manera significativa en el aspecto psicomotor del niño, enmarcando una actividad dual del individuo, teniendo en cuenta que esta dualidad se da en la parte personal y social, y este en este aspecto Wallon aporta que los movimientos son necesarios en inicial, ya que influyen en su desarrollo de manera global y que es la iniciativa para llegar alcanzar el pensamiento conceptual.

La actividad es el aspecto esencial en la parte de la vida del niño manifestado desde que nace, ya que la parte gestual es lo primero que manifiesta antes de llegar a la parte lingüística, que le servirá para alcanzar pensamientos formales cuando tenga una edad adecuada.

El infante llega según Piaget a lograr un desarrollo de acuerdo a edad que tiene. Y esto se gesta cuando ha llegado a la consolidación cuando la parte psíquica a alcanzado un nivel acorde para la interrelación con los demás en su contexto, ya que es los mencionados estadios de Piaget se dan de manera alternativa e integración lógica en cualquier esquema de madurez.

Estos aspectos definen una parte de las dimensiones motrices del infante, representando de manera similar la parte del pensamiento y su habilidad motriz física de que una parte lo integra la parte corporal y esencial de su realidad de acuerdo al mundo en que transita y con quien se siente a gusto.

El niño asimila, sus movimientos y ritmos de manera coordinante de acuerdo a la parte motriz gruesa y fina, que le dan algún procedimiento corporal, es decir, la motricidad gruesa es esencial en el desarrollo del niño como punto de iniciativa de este en el aspecto inicial.

Vygotsky (1980, p. 139) sostiene que el movimiento y la mente se relacionan entre sí. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo,

representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción”.

El niño es más hábil a la hora de la captación del estímulo visual que lo ira mejorando mentalmente que después lo representara en actividades de grafía o actividades del cuerpo de manera natural y su dimensión analítica y artística. Para que los niños no sean cohibidos deben ser activos en diferentes contextos, la cual nos conllevara al análisis exacto y real de sus experiencias de acuerdo al mundo en que se rodea, permitiendo realizar análisis directo y concreto de sus costumbres según su parte contextual donde el mismo transita, es así que el educador debe diagnosticar dando las estrategias adecuadas para que el niño pueda contextualizar y relacionar algunas situaciones a través de análisis.

2.2.2.3. Dimensiones

De acuerdo algunos escritores llegan a la conclusión que para un buen desarrollo psicomotriz es necesario contar con los siguientes y que algunos escritores manifiestan las siguientes dimensiones:

Equilibrio. “Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad - mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que conducen el aprendizaje en general.” (Salvatierra, 2007)

Ritmo. “Es aquella noción de ritmo dentro de las cuales se elaboran un cierto orden como son: antes-después, rápido-lento. El ritmo es una capacidad que debe

adquirir un niño(a) en la realización de los diferentes movimientos, además es importante que pueda repetirlos según una consigna” (Salvatierra, 2007)

Tonicidad. Stamback citado por Pasmíño y Proaño (2009), afirma que la actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La tonicidad es una acción que es esencial para que realice los movimientos la cual está dada por el “sistema nervioso”. Es decir, es necesario que exista una motivación para adecuar los movimientos espontáneos, siendo esta de vital importancia para realizar cualquier sensación esencial en la “elaboración del esquema corporal”. Es fundamental que nuestro cuerpo tenga un correcto dominio de la tonicidad.

2.2.2.4. Importancia

De la Cruz (2014), cuando se refiere a la importancia de la motricidad gruesa sostiene que el ser humano necesita desenvolverse en su medio e interactuar con él, es por ello que desde la primera infancia se deben realizar estímulos adecuados para garantizar su desarrollo óptimo como individuo; uno de los ámbitos más importantes desde el nacimiento es el estímulo del movimiento y la coordinación gruesa, para que, de este modo, se pueda dar inicio su formación como ser integral, buscando identificar debilidades y limitaciones físicas que se puedan causar dificultades y convertirse en un problema, o limitante de actividades, o simplemente en el desempeño en la vida cotidiana del individuo (p. 14)

Es decir, es sumamente importante que el niño en la etapa inicial pueda ejercer y que el docente estimule su motricidad gruesa en todos los aspectos teniendo en cuenta algunos juegos que son necesario para que así su tonalidad y su ritmo estén bien

cimentados y que el niño más adelante no tenga problemas cuando tenga que estaré erguido o alguna malformación por la postura o porque no se estimuló de manera correcta su motricidad gruesa

2.2.2.5. Teoría del juego y la motricidad de Piaget y Vygotsky

Para Piaget (1956) citado por Alvarado ((2014) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (p. 11)

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal)
- El juego simbólico (abstracto, ficticio) y
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños, por eso, eso divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Sin embargo, Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. Este ideal de Piaget es el fundamento del concepto de constructivismo y el paradigma entre

la pedagogía constructivista y el currículum vigente en el siglo XXI, en especial en el sistema educativo peruano.

En cambio, para Vygotsky (1924), citado por Alvarado (2014) que “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio” (p.13).

Este autor establece se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Cabe esclarecer que, Vygotsky y Piaget son los representantes de la concepción constructivista del aprendizaje. Piaget afirma que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, en cambio Vygotsky destaca el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asume que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

El ideal de los autores anotadas indudablemente sirve para enseñar a practicar a los niños de educación inicial los juegos populares, porque, los niños al jugar

adquieren conocimientos, habilidades y valores, puesto que los juegos son de carácter social y cooperativo. El juego desde estas perspectivas teóricas puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

2.2.3. Educación no presencial

Con respecto al desarrollo de las clases, en la actualidad, estas por la coyuntura actual, se realizan de manera no presencial, es decir, por medios virtuales, sin embargo, la educación en referencia a esta competencia se ha desarrollado mediante ejercicios de movimientos que son importantes para su desarrollo motriz, a pesar de las adversidades de la pandemia la educación sigue adelante pese a ello el ministerio de educación busco la estrategia de llevar clases remotos no presenciales (virtuales) de aprendo en casa, con una estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes seguir con su educación esto lo decreto el Ministerio de Educación (2020) “mediante decreto de urgencias N° 026-2020 se establecieron diversas medidas para no generar la propagación de coronavirus en el Perú incluyendo a la aplicación de trabajo remoto, el artículo 21 de dicha norma autoriza al ministerio de educación que a pesar de las emergencias sanitarias por el COVID-19, establecer disposiciones normativas y otras orientaciones, las Instituciones Educativas sea públicos o privados presten el servicio educativo utilizando mecanismo no presencial o remotos bajo cualquier modalidad” (p.2).

III. Hipótesis

Hi Los juegos tradicionales tienen relación con la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Ho Los juegos tradicionales no tienen relación con la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

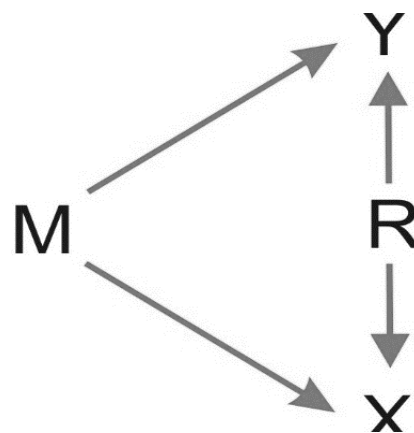
IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación fue de tipo cuantitativa. Este tipo de investigación aborda actividades relacionadas con la eficiencia y calidad educativa. Hernández et al. (2014), definen la investigación cuantitativa como el enfoque diferente a la investigación cualitativa, ya que ofrece datos medibles y responde a interrogantes como ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde? y ¿cómo? Su objetivo primordial es cuantificar los resultados obtenidos, y los estudios pueden ser de dos tipos diferentes.

El nivel de investigación fue descriptivo. Hernández et al. (2014). explica que la investigación pretende descubrir respuestas a interrogantes, mediante la aplicación de procedimientos cuantitativos, en donde el propósito final de la investigación, se basa en descubrir principios y leyes, y desarrollar procedimientos para explicarlos en un campo de la actividad humana.

Para la presente investigación se utilizó un diseño correlacional. El cual de acuerdo a los estudios mide dos variables; entiende y evalúa la relación estadística entre ellas sin influencia de ninguna variable extraña (Hernández et al., 2014). Se enmarca en el siguiente gráfico:



M : Muestra

X: Variable 1- Juegos tradicionales

Y : Variable 2 – Motricidad gruesa

R : relación

4.2. Población y muestra

4.2.1 Población

La población está constituida por todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Hernández et al (2014) manifiesta que la población es el conjunto de elementos (personas, animales, cosas, fenómenos, etc.) que presentan características semejantes.

4.2.2. Muestra

La muestra está constituida por doce niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. La muestra es la parte o cantidad que se considera representativa del total y que se prepara o se separa de ella, utilizando ciertos métodos que deben ser sometidos al estudio, análisis o experimentación (Hernández et al., 2014). Se utilizó el muestreo probabilístico por conveniencia.

Tabla 1

Muestra de estudio, niños de 5 años.

Institución Educativa	Muestra		Total
	Niños	Niñas	
408 “Niño Jesús”	7	5	12
Total	7	5	12

Fuente. Nómina de matrícula, 2021.

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia seleccionó de manera directa los elementos de la muestra que deseó participar de la investigación, conforme a la facilidad que se dio para el estudio y la accesibilidad para ser incluidos

Criterios de inclusión

Estudiantes matriculados de cinco años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Los niños y niñas cuyos padres aceptaron el consentimiento informado.

Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de extensión

Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

Niños y niñas cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Variable dependiente	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento
Juegos tradicionales. Vallejo (2017) argumenta que “el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero”.	Juegos de movimiento	-Satisfacción vivencial -Desarrollo de habilidades	1, 2, 3, 4, 5, 6.	Lista de cotejo
	Juegos de coordinación	-Reglas establecidas -Ejercicios coordinados	7, 8, 9, 10, 11, 12.	
	Juegos de fuerza	-Competencia y destrezas -Desarrollo motor	13, 14, 15, 16,17,18.	
Variable independiente	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento
Motricidad gruesa. La motricidad gruesa se define como “los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos” (Fernández, 2010, p. 78).	Equilibrio	-Extremidades para mantenerse. -Mantener la estabilidad - Actividades motrices	1, 2, 3, 4, 5, 6.	Lista de cotejo
	Ritmo	-Ritmos establecidos. -Desplazamiento lenta o rápida -Cambios de ritmo secuencialmente	7, 8, 9, 10, 11, 12.	
	Tonicidad	-Posturas laterales y alterna -Motivación y movimientos	13, 14, 15, 16,17,18.	

4.4 Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnica

Tomando en cuenta el diseño de la investigación, se considera como técnica la observación y el instrumento una lista de cotejo.

Observación. Es una técnica que permite obtener información mediante el registro de hechos y fenómenos sobre un grupo de estudios o grupo de individuos, sin establecer un proceso de comunicación y, por tanto, sin necesitar la colaboración de los individuos (Hernández et al., 2014). La observación se considera una fuente de investigación primaria (también denominadas fuentes primarias de recogida de información). Frente a otras fuentes incluidas en esta tipología, es de carácter estático, puesto que sólo permite obtener información referida al momento de tiempo en el que se está llevando a cabo.

4.4.2. Instrumento

Lista de cotejo. Guzmán (2019). Es un conjunto de acciones que permiten obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así pues, una lista de cotejo es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado. Asimismo, la lista de cotejo tiene el objetivo de apreciar el rendimiento de los equipos de trabajo en algunas investigaciones. Su uso se extendió rápidamente a muchos otros ambientes en el contexto educativo, debido a la sencillez de su uso y a las ventajas que posee.

Se presenta dos instrumentos, cada uno con tres dimensiones y dieciocho ítems cada uno, con una escala de: No= 0 y Si= 1.

La validación del instrumento se realizó mediante la calificación de criterio de expertos, de los cuales fueron tres Mgtr. en educación; se utilizó para la

evaluación de validez los criterios de pertinencia, relevancia y claridad; con lo cual se logrará validar el instrumento. Se evaluó los instrumentos con un piloto, con un mínimo de cinco personas, a través del alfa de Cronbach, donde se logró la confiabilidad.

4.5 Plan de análisis

Para el procesamiento y recolección de datos se consideró:

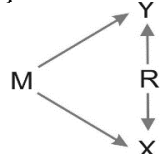
Se informó y pidió el consentimiento a los padres de familia, haciendo énfasis que los datos y resultados son totalmente confidenciales, para lo cual se utilizó el Whatsapp

Se coordinó la disponibilidad para el uso virtual con relación a la entrega de las actividades de aprendizaje y para el envío de las evidencias, dentro de las fechas establecidas.

Se realizó la transmisión de los consentimientos informados mediante del Whatsapp y las madres de familia enviaron los consentimientos informados, refrendando con sus respectivas firmas, en señal de aceptación. Los niños cuyos padres aceptaron puedan participar en la investigación y que enviaron vía Whatsapp su consentimiento, formaron parte de la presente investigación.

Para el análisis y procesamiento de datos se realizó el análisis descriptivo mediante tablas, según tipo de variable con sus respectivos gráficos. Asimismo, para realizar el análisis medir la relación que existe entre las estrategias de aprendizaje y la atención. Para el procesamiento y análisis de datos fueron ingresados a una base de datos software estadísticos IBM para ser exportados a una base de datos en el software SPSS Statistics 25.0.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, ¿2021?</p>	<p>General: Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.</p> <p>Específicos: Establecer en nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Establecer el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.</p>	<p>Hi Los juegos tradicionales tienen relación con la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.</p> <p>Ho Los juegos tradicionales no tienen relación con la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.</p>	<p>Juegos tradicionales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Juegos de movimiento -Juegos de coordinación -Juegos de fuerza <p>Motricidad gruesa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Ritmo - Tonicidad 	<p>Tipo: Cuantitativa Nivel: Descriptivo Diseño: no experimental. El esquema es:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD M --> Y M --> X Y <--> X </pre> </div> <p>M : Muestra X: Variable 1- Juegos tradicionales Y : Variable 2 – Motricidad gruesa R : relación</p> <p>Población muestral: Conformada por 12 niños y niñas de 05 años de la IEI N° 408 “Niño Jesús” – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca2021.</p> <p>Técnica: Observación directa Instrumento: Lista de cotejo.</p>

4.7. Principios éticos

Conforme al código de ética para la investigación, se establecen los principios y valores éticos que guían las buenas prácticas y conducta de los estudiantes, graduados y docentes, en la Universidad.

Protección a las personas. En toda investigación el fin es la persona, por lo cual existe la necesidad de su protección conforme a la ley 29733 (Ley de protección de datos personales), con lo cual debe determinarse el grado de riesgo en que incurran y la probabilidad de obtener un beneficio. En las investigaciones se trabaja con personas y por tal se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, confidencialidad y privacidad.

Libre participación y derecho a estar informado. En toda investigación tanto el investigador como el investigado deben desarrollar sus derechos a estar bien informados sobre los propósitos y fines del estudio; asumiendo de manera libre su disposición de participar en ella de manera libre y por voluntad propia; mediante la cual las personas son conscientes en el uso de información para los fines de estudio.

Justicia. El investigador ejerce juicios razonables, ponderables y tomar las prevenciones necesarias para asegurar los rumbos y limitaciones de sus capacidades y conocimientos hacia una práctica justa. El investigador se obligó a tratar a todos los participantes de manera igualitaria dentro de los procesos, procedimientos y servicios.

Integridad científica. La integridad debe extenderse a las actividades de enseñanza y su ejercicio profesional. La integridad resulta importante y relevante al evaluar y declarar daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar la participación de una investigación.

V. Resultados

5.1 Resultados

El presente estudio está organizado para dar respuesta al objetivo general que busca determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Los resultados se organizan conforme a los siguientes objetivos específicos:

5.1.1 Establecer en nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Tabla 2

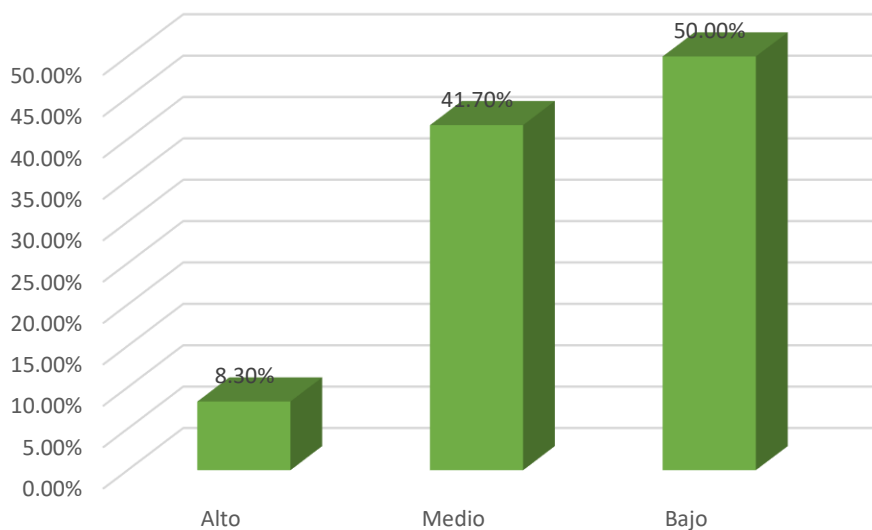
Nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en niños de 5 años. I.E.I. 408.

Nivel de logro	N	%
Alto	01	08,3%
Medio	05	41,7%
Bajo	06	50,0%
Total	12	100,0%

Fuente. Lista de cotejo. Aplicado a los niños de 5 años (2021).

Figura 1

Gráfico de barras. Nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en niños de 5 años. I.E.I. 408.



Fuente. Tabla 2

En la tabla 2 y figura 1, el nivel de aprendizaje de juegos tradicionales en estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 408, el resultado más relevante indica que el 50% se encuentra en un nivel bajo; lo que indica que los niños y niñas muestran dificultad cuando ejecutan los juegos lo que perjudica su normal desarrollo.

5.1.2. Establecer el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Tabla 3

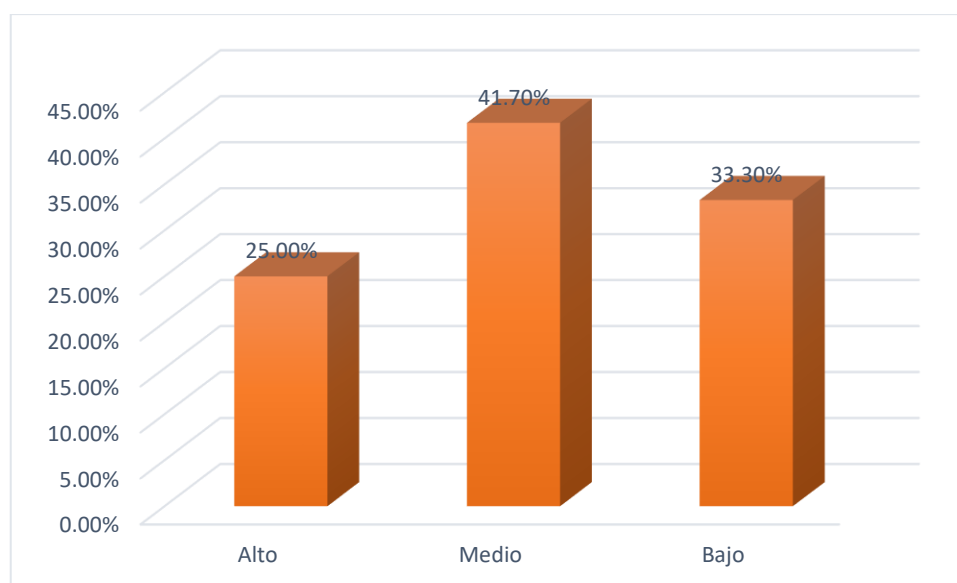
Nivel de aprendizaje de motricidad fina en niños de 5 años. IEI. 408.

Nivel de logro	N	%
Alto	03	25,0%
Medio	05	41,7%
Bajo	04	33,3%
Total	12	100,0%

Fuente. Lista de cotejo. Aplicado a los niños de 5 años (2021).

Figura 2

Gráfico de barras. Nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en niños de 5 años. IEI. 408.



Fuente. Tabla 3

En la tabla 3 y figura 2, el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 408, el resultado más relevante indica que el 41,7% se encuentra en un nivel medio; lo que indica que los niños y niñas muestran ciertas dificultades en equilibrio, ritmo y tonicidad de su motricidad gruesa.

5.1.3. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Tabla 4.

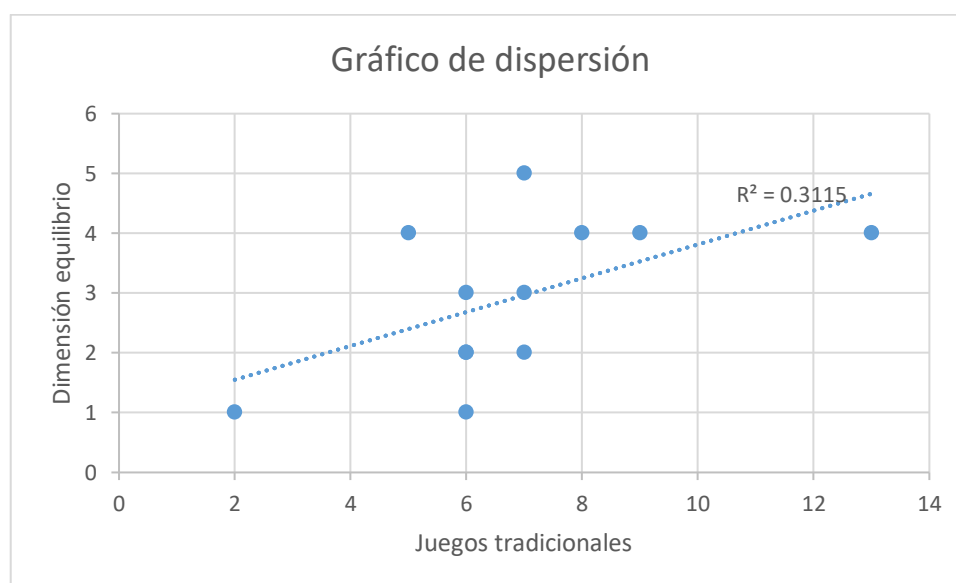
Relación entre nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio.

Muestra	Juegos tradicionales	Dimensión de equilibrio
	X	Y
1	9	4
2	6	2
3	8	4
4	5	4
5	2	1
6	7	5
7	7	2
8	13	4
9	7	3
10	6	3
11	6	2
12	6	1

Fuente. Lista de cotejo. Aplicado a los niños de 5 años (2021).

Figura 3

Gráfico de dispersión del nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio.



Fuente. Tabla 4

$$R^2 = 0.3115$$

En la tabla 4 y figura 3, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,3115. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva baja.

5.1.4. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Tabla 5.

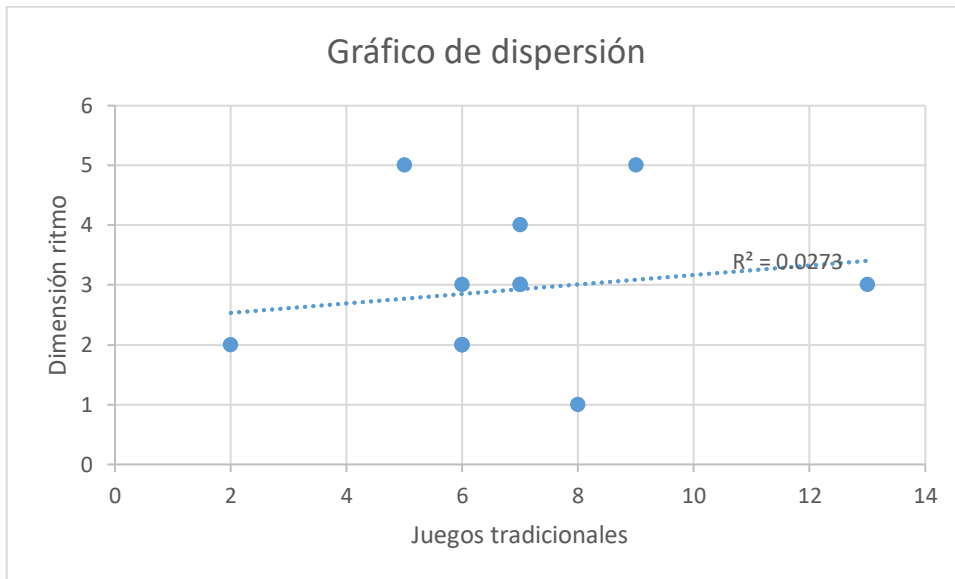
Relación entre nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo.

Muestra	Juegos tradicionales	Dimensión de ritmo
	X	Y
1	9	5
2	6	2
3	8	1
4	5	5
5	2	2
6	7	4
7	7	3
8	13	3
9	7	3
10	6	3
11	6	3
12	6	2

Fuente. Lista de cotejo. Aplicado a los niños de 5 años (2021).

Figura 4

Gráfico de dispersión del nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo.



Fuente. Tabla 5

$$R^2 = 0.0273$$

En la tabla 5 y figura 4, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,0273. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva muy baja.

5.1.5. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Tabla 6.

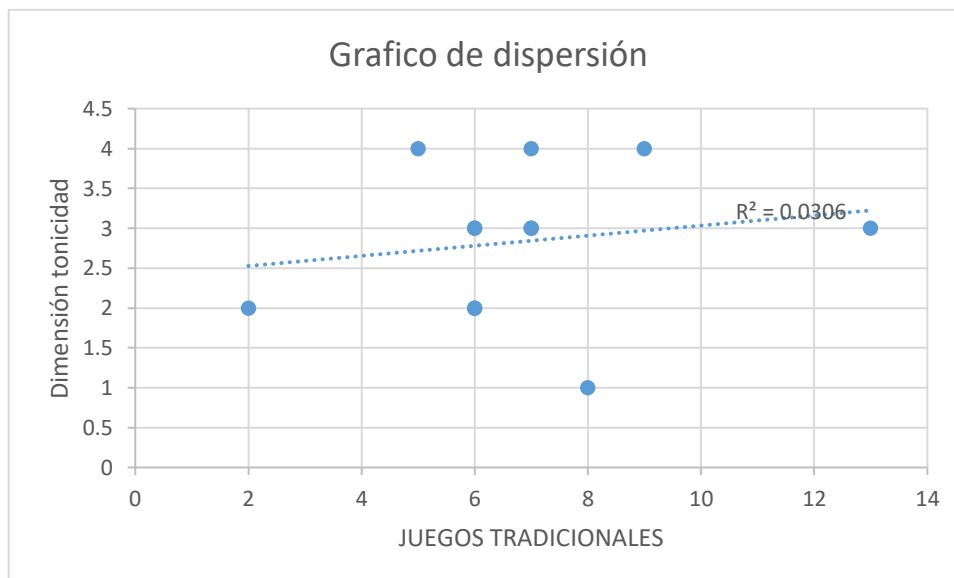
Relación nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad.

Muestra	Juegos tradicionales	Dimensión de tonicidad
	X	Y
1	9	4
2	6	2
3	8	1
4	5	4
5	2	2
6	7	4
7	7	3
8	13	3
9	7	3
10	6	3
11	6	2
12	6	3

Fuente. Lista de cotejo. Aplicado a los niños de 5 años (2021).

Figura 5

Gráfico de dispersión del nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad.



Fuente. Tabla 6

$$R^2 = 0.0306$$

En la tabla 6 y figura 5, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,0306. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva muy baja.

Del objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.

Tabla 7.

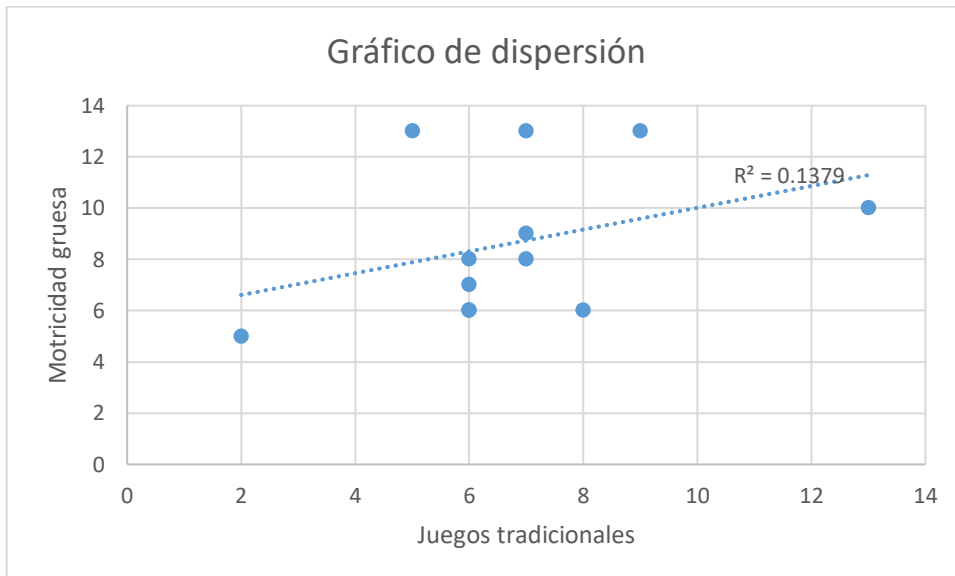
Relación entre el nivel de juegos tradicionales y la motricidad gruesa.

Muestra	Juegos tradicionales	Motricidad gruesa
	X	Y
1	9	13
2	6	6
3	8	6
4	5	13
5	2	5
6	7	13
7	7	8
8	13	10
9	7	9
10	6	8
11	6	7
12	6	6

Fuente. Lista de cotejo. Aplicado a los niños de 5 años (2021).

Figura 6

Gráfico de dispersión, relación entre juegos tradicionales y la motricidad gruesa.



Fuente. Tabla 7

$$R^2 = 0.1379$$

En la tabla 7 y figura 6, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos tradicionales y la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,1379. Se confirma que existe una relación positiva entre las variables, La correlación existente entre ambas es positiva muy baja.

5.2 Análisis de resultados

Del objetivo específico 1: Establecer en nivel de aprendizaje en juegos tradicionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Según los resultados el nivel de aprendizaje de juegos tradicionales en estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 408, el 50% se encuentra en un nivel bajo; lo que indica que los niños y niñas muestran dificultad cuando ejecutan los juegos perjudicando su normal desarrollo.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Ramos y Rodríguez (2017). En su tesis titulada: “Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en Niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con enfoques metodológicos para docentes”; quienes señalan que los juegos tradicionales muestran un nivel bajo, pero que el proceso educativo es más dinámico, divertido y práctico, por lo cual colaboran en su formación de valores y en el aspecto cultural; el autor concuerda con los resultados de la presente investigación.

La teoría ha permitido respaldar por Vallejo (2017), quien argumenta que el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Del objetivo específico 2: Establecer el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Según los resultados el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 408, el 41,7% se encuentra en un nivel

medio; lo que indica que los niños y niñas muestran cierta dificultad en equilibrio, ritmo y tonicidad de su motricidad gruesa.

Estos resultados guardan relación con la investigación de López (2018). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3, 4 y 5 años”; quien señala que el nivel de motricidad gruesa se encuentra en un logro medio; de tal manera es un proceso educativo y debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, y con ello las actividades del desarrollo motor debe ser programada, planificada y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas; el autor concuerda con los resultados de la presente investigación.

La teoría ha permitido respaldar por Muñían (2013) "la motricidad gruesa es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral" (p. 47).

Del objetivo específico 3: Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Según los resultados de la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,3115. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva baja.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Huayllani (2018). En su tesis titulada: “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; quien señala que los juegos tradicionales tienen una relación positiva con el equilibrio, con lo cual concuerda con el autor.

La teoría ha permitido respaldar por Salvatierra (2007). El equilibrio “es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que conducen el aprendizaje en general.” (p. 37).

Del objetivo específico 4: Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Según los resultados de la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión de ritmo de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,0273. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva muy baja.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Pérez y Palomino (2017). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyán de los Ángeles Abancay-2017”; quienes señalan que los juegos tradicionales contribuyen directamente con el ritmo motriz, con lo cual concuerda con el autor.

La teoría ha permitido respaldar por Salvatierra (2007). El ritmo es aquella noción de ritmo dentro de las cuales se elaboran un cierto orden como son: antes-después, rápido-lento. El ritmo es una capacidad que debe adquirir un niño(a) en la realización de los diferentes movimientos, además es importante que pueda repetirlos según una consigna” (p. 37)

Del objetivo específico 5: Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Según los resultados de la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,0306. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva muy baja.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Gamarra (2016). En su tesis titulada: “Juego en los sectores con enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016”; quien señala que los juegos tradicionales mantienen con $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz. Esta investigación concuerda con el autor.

La teoría ha permitido respaldar por Pasmíño y Proaño (2009), quien afirma de la tonicidad consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La tonicidad en una acción que es esencial para que realice los movimientos la cual está dada por el “sistema nervioso”. Es decir, es necesario que exista una motivación para adecuar los movimientos espontáneos,

siendo esta de vital importancia para realizar cualquier sensación esencial en la “elaboración del esquema corporal”.

Del objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. Según los resultados de la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,1379. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, La correlación existente entre ambas es positiva muy baja.

Estos resultados guardan relación con la investigación de López (2021). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020”, De acuerdo a los resultados el investigador concluye que la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Se encuentra la hipótesis en la que demuestra la significancia de $p=0.005$ siendo menor a 0.05, donde la hipótesis del trabajo es aceptable, demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

La teoría ha permitido respaldar por Taipe (2013), manifiesta que: “el juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás” (p.20). Asimismo, García et al (2017), afirma que "La motricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo,

utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno" (p.56).

VI. Conclusiones

Conclusiones

- 1) Se determinó el nivel de aprendizaje de juegos tradicionales, cuyo resultado indica que se encuentra en un nivel bajo, lo cual determina que los estudiantes tienen falencias para insertarse en las actividades.
- 2) Se determinó el nivel de aprendizaje de motricidad gruesa, cuyo resultado indica que se encuentra en un nivel medio, lo cual determina que los estudiantes tienen dificultades en su desarrollo motriz.
- 3) Se evaluó la relación de los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio en niños de 5 años, donde la correlación es positiva baja, en este caso las variables avanzan en el mismo sentido.
- 4) Se evaluó la relación de los juegos tradicionales y la dimensión de ritmo en niños de 5 años, donde la correlación es positiva muy baja, en este caso las variables avanzan en el mismo sentido.
- 5) Se evaluó la relación de los juegos tradicionales y la dimensión de tonicidad en niños de 5 años, donde la correlación es positiva muy baja, en este caso las variables avanzan en el mismo sentido.
- 6) Se evaluó la relación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años, donde la correlación es positiva muy baja, en este caso las variables avanzan en el mismo sentido.

Aspectos complementarios**Recomendaciones****A los futuros investigadores:**

Promover estudios sobre la investigación que ayuden a profundizar los estudios en toda la educación inicial, tomando poblaciones de Instituciones Educativas tanto de la zona urbana y rural; promoviendo una comparación para presentar proyectos de mejora.

A las autoridades universitarias:

Complementar estudios relacionados al tema, pero se debe considerar muestras más amplias; adaptando nuevas técnicas e instrumentos y las edades de educación inicial. Asimismo, incentivar los juegos tradicionales y la motricidad gruesa como variables que aportan dentro del desarrollo de los infantes.

Referencias bibliográficas

- Alvarado, A. (2014). *El juego según Jean Piaget y Lev Vygotsky*.
- Belkis, P. (2007) La Motricidad Fina En La Etapa Infantil. Cuba: Portal educativo.
- Bottini, P. (2006). *El juego corporal: soporte técnico conceptual para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales. Vol. 06. Número 21.
- Campo, L. (2011). *Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla* (Colombia). Revista Científica Salud Uninorte, 26(1).
- Chimeno, C. (2018). *La motricidad fina y gruesa: Importancia en el desarrollo infantil*.
- De la Cruz, M. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal*. Corporación Universitaria Minuto de Dios: Seccional Bello.
- Diaz, A. (2013). *Juegos Tradicionales*.
- Dupre, J. (1945) *Estadios del desarrollo motor del niño*. Santiago de Chile: Zigzag
- EDUKIM (2019). *La importancia de la motricidad gruesa en los niños*.
- Farfán, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial de la I.E.40124 María Auxiliadora del Distrito Paucarpata-Arequipa 2018*. (tesis para obtener el grado de bachiller). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.
- Fernández, E. (2010). *El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques contenidos*. Málaga: Aljibe.

- Gamarra, M. (2016). *Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016* (Tesis pre grado) Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- García, J. (2004). *Psicomotricidad y educación infantil*. España: Sexta Edición. Paidós.
- García, M. (2017). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma* (Lua Ediciones ed.). Madrid: Curso de Actualización Pediatría
- Gonzales, D. (2021). *Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Amarilis-2018*. (tesis de licenciatura). Universidad de Huánuco. Huánuco, Perú.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2018). *Metodología de la investigación*. (7ª ed.). México: Mc Graw Hill.
- Huamán (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017* (Tesis pre grado). Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- 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-Cusco*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.
- IACES (2018). *La importancia del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños*.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

- López, V. (2018) *Los Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.*
- López, L. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 3,4 y 5 años.* (tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- López, Sh. (2021). *Juegos tradicionales para la Mejora de la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años del Distrito de Casma del Año 2020.* (tesis para licenciatura). Universidad los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Marzo Rodríguez, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria.* 01 de mayo de 2016, de Universidad de la Rioja
- Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Nivel Inicial.* Lima: MINEDU.
- Muniáin, R. (2013). *La psicomotricidad como disciplina educativa.* México: Paraninfo S. A.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis.* (4ª) Bogotá.
- Parlebas, P. (2001) *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz.* Barcelona: Paidotribo.
- Pasmíño G. y Proaño H. (2009). *Desarrollo de la motricidad gruesa.* Noviembre. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- Pérez, D. y Palomino, L. (2017). *Juegos Tradicionales de Persecución y el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial*

- N°92 *Reyan de los Ángeles Abancay-2017*. (tesis para optar el grado de bachiller). Abancay.
- Quincho, R. y Rojas, D. (2019). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°107-Huancavelica*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Ramos, M. y Rodríguez, M. (2017). *Incidencia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 4 a 5 Años. Guía Didáctica con Enfoques Metodológico para Docentes*. (tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil. Guayaquil.
- Saco, F. (2001) *Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación*. Junta Extremadura: Mérida
- Salvatierra, B. (2007). *Psicomotricidad del niño de 5 años y la construcción de su comprensión total del contexto social, en escolares del distrito de Paucarpata*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa - Perú.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura*. (Tesis de licenciatura).
- Taibe, O. (2013). *El Juego Infantil Como Proceso De Socialización En Niños Y Niñas De 4 A 5 Años Del Centro Educativo Episcopal “Catedral De El Señor”. Propuesta De Una Guía De Actividades Lúdicas Para Maestras De Nivel Inicial*. Quito Ecuador
- Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2015). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.

- Vaca, K. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños del Centro Infantil Guagua Tuctiuco ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo febrero-junio 2018*. (tesis de licenciatura). Instituto Tecnológico Superior Japón. Quito.
- Vallejo, M. (2017). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Niños Y Niñas Del Nivel Inicial 1 En La Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia De Chimborazo Período 2016*. Riobamba Ecuador.
- Vigotsky, L. (1980) *Psicología del juego*. Moscú: Mir.
- Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019* (tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuador.
- Wallon, H. (1988). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec.

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR JUEGOS TRADICIONALES

I. Datos informativos:

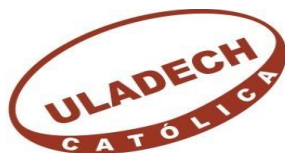
Institución Educativa: I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Del Centro Poblado de Sapcha,
Distrito de Acochaca. **Edad:** 5 años

Código: 12071620009

II. Orientaciones: Según la observación el investigador registrará con una x según la siguiente escala establecida.

NO= 0 SI= 1

N° Ord	Ítems	Respuesta	
		Si	No
D1: Juego de movimiento			
1	Utiliza sus extremidades superiores durante los juegos de movimientos		
2	Utiliza sus extremidades inferiores durante los juegos de movimientos		
3	Realizan movimientos en diversos espacios durante los juegos.		
4	Realizan movimientos en diversos tiempos durante los juegos.		
5	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento		
6	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimientos		
D2: Juego de coordinación			
7	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades superiores durante los juegos de coordinación		
8	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades inferiores durante los juegos de coordinación		
9	Utilizan diferentes espacios en el desarrollo de los juegos de coordinación		
10	Utilizan diferentes movimientos temporales en el desarrollo de los juegos de coordinación		
11	Utilizan diferentes dibujos para el desarrollo de los juegos de coordinación		
12	Utilizan diferentes materiales en el desarrollo de los juegos de coordinación		
D3: Juegos de fuerza			
13	Utiliza su cabeza y sus músculos cuando realizan los juegos de fuerza		
14	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades superiores durante los juegos de fuerza		
15	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades inferiores durante los juegos de fuerza		
16	Contraen sus diversos músculos en el desarrollo de los juegos de fuerza		
17	Realiza movimientos que implican la elasticidad en los juegos de fuerza		
18	Realiza movimientos que implican la rigidez en los juegos de fuerza		



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR MOTROCIDAD GRUESA

I. Datos informativos:

Institución Educativa: I.E.I. N° 408 Niño Jesús – Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca. **Edad: 5 años**

Código: 12071620009

II. Orientaciones: Según la observación el investigador registrará con una x según la siguiente escala establecida.

NO= 0 SI= 1

N° Ord	Ítems	Respuesta	
		Si	No
D1: Equilibrio			
1	Gira en su propio eje central durante los juegos tradicionales		
2	Salta en dos pies de forma alternada durante los juegos tradicionales		
3	Evade obstáculos y se detiene intempestivamente durante los juegos tradicionales		
4	Recorre figuras en zigzag durante los juegos tradicionales		
5	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse durante los juegos tradicionales		
6	Cambia posición de extremidades de izquierda – derecha sin caerse durante los juegos tradicionales		
D2: Ritmo			
7	Baila ritmos sencillos de manera espontánea durante los juegos tradicionales		
8	Se desplaza con naturalidad durante las actividades durante los juegos tradicionales		
9	Realiza movimientos al compás del grupo durante los juegos tradicionales		
10	Respeto los tiempos cuando realiza los movimientos en las diversas actividades durante los juegos tradicionales		
11	Salta en un pie en líneas trazadas durante los juegos tradicionales		
12	Recorre un circuito en dos pies durante los juegos tradicionales		
D3: Tonicidad			
13	Mantiene la cabeza de manera rígida cuando se le asigna durante los juegos tradicionales		
14	Mantiene las piernas rígidas en los ejercicios que se le asigna durante los juegos tradicionales		
15	Mantiene los brazos rígidos durante los ejercicios establecidos durante los juegos tradicionales		
16	Contrae los músculos de las piernas durante los ejercicios durante los juegos tradicionales		
17	Contare los músculos de los brazos durante los ejercicios durante los juegos tradicionales		
18	Manifiesta elasticidad en la realización de los ejercicios durante los juegos tradicionales		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Juego de movimiento							
1	Utiliza sus extremidades superiores durante los juegos de movimientos	X		X		X		
2	Utiliza sus extremidades inferiores durante los juegos de movimientos	X		X		X		
3	Realizan movimientos en diversos espacios durante los juegos.	X		X		X		
4	Realizan movimientos en diversos tiempos durante los juegos.	X		X		X		
5	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento	X		X		X		
6	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento	X		X		X		
	D2: Juego de coordinación							
7	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades superiores durante los juegos de coordinación	X		X		X		
8	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades inferiores durante los juegos de coordinación	X		X		X		
9	Utilizan diferentes espacios en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
10	Utilizan diferentes movimientos temporales en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
11	Utilizan diferentes dibujos para el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
12	Utilizan diferentes materiales en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
	D3: Juego de fuerza							
13	Utiliza su cabeza y sus músculos cuando realizan los juegos de fuerza	X		X		X		
14	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades superiores durante los juegos de fuerza	X		X		X		
15	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades inferiores durante los juegos de fuerza	X		X		X		
16	Contraen sus diversos músculos en el desarrollo de los juegos de fuerza	X		X		X		
17	Realiza movimientos que implican la elasticidad en los juegos de fuerza	X		X		X		
18	Realiza movimientos que implican la rigidez en los juegos de fuerza	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Equilibrio							
1	Gira en su propio eje central durante los juegos tradicionales	X		X		X		
2	Salta en dos pies de forma alternada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
3	Evade obstáculos y se detiene intencionalmente durante los juegos tradicionales	X		X		X		
4	Recorre figuras en zigzag durante los juegos tradicionales	X		X		X		
5	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse durante los juegos tradicionales	X		X		X		
6	Cambia posición de extremidades de izquierda – derecha sin caerse durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	D2: Ritmo	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Baila ritmos sencillos de manera espontánea durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8	Se desplaza con naturalidad durante las actividades durante los juegos tradicionales	X		X		X		
9	Realiza movimientos al compás del grupo durante los juegos tradicionales	X		X		X		
10	Respeto los tiempos cuando realiza los movimientos en las diversas actividades durante los juegos tradicionales	X		X		X		
11	Salta en un pie en líneas trazadas durante los juegos tradicionales	X		X		X		
12	Recorre un circuito en dos pies durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	D3: Tonicidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Mantiene la cabeza de manera rígida cuando se le asigna durante los juegos tradicionales	X		X		X		
14	Mantiene las piernas rígidas en los ejercicios que se le asigna durante los juegos tradicionales	X		X		X		
15	Mantiene los brazos rígidos durante los ejercicios establecidos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
16	Contrae los músculos de las piernas durante los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		
17	Contrae los músculos de los brazos durante los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		
18	Mantiene elasticidad en la realización de los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mgr.: CARRASCO ROSAS MILAGROS MERCEDES DNI: 27282917

Especialidad del validador: Mgr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 07 de octubre de 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


.....

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Juego de movimiento							
1	Utiliza sus extremidades superiores durante los juegos de movimientos	X		X		X		
2	Utiliza sus extremidades inferiores durante los juegos de movimientos	X		X		X		
3	Realizan movimientos en diversos espacios durante los juegos.	X		X		X		
4	Realizan movimientos en diversos tiempos durante los juegos.	X		X		X		
5	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento	X		X		X		
6	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento	X		X		X		
	D2: Juego de coordinación	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades superiores durante los juegos de coordinación	X		X		X		
8	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades inferiores durante los juegos de coordinación	X		X		X		
9	Utilizan diferentes espacios en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
10	Utilizan diferentes movimientos temporales en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
11	Utilizan diferentes dibujos para el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
12	Utilizan diferentes materiales en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
	D3: Juego de fuerza	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Utiliza su cabeza y sus músculos cuando realizan los juegos de fuerza	X		X		X		
14	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades superiores durante los juegos de fuerza	X		X		X		
15	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades inferiores durante los juegos de fuerza	X		X		X		
16	Contraen sus diversos músculos en el desarrollo de los juegos de fuerza	X		X		X		
17	Realiza movimientos que implican la elasticidad en los juegos de fuerza	X		X		X		
18	Realiza movimientos que implican la rigidez en los juegos de fuerza	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GKUESA



N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Equilibrio							
1	Gira en su propio eje central durante los juegos tradicionales	X		X		X		
2	Salta en dos pies de forma alternada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
3	Evade obstáculos y se detiene intencionalmente durante los juegos tradicionales	X		X		X		
4	Recorre figuras en zigzag durante los juegos tradicionales	X		X		X		
5	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse durante los juegos tradicionales	X		X		X		
6	Cambia posición de extremidades de izquierda - derecha sin caerse durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	D2: Ritmo							
7	Baila ritmos sencillos de manera espontánea durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8	Se desplaza con naturalidad durante las actividades durante los juegos tradicionales	X		X		X		
9	Realiza movimientos al compás del grupo durante los juegos tradicionales	X		X		X		
10	Respeto los tiempos cuando realiza los movimientos en las diversas actividades durante los juegos tradicionales	X		X		X		
11	Salta en un pie en líneas trazadas durante los juegos tradicionales	X		X		X		
12	Recorre un circuito en dos pies durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	D3: Tonicidad							
13	Mantiene la cabeza de manera rígida cuando se le asigna durante los juegos tradicionales	X		X		X		
14	Mantiene las piernas rígidas en los ejercicios que se le asigna durante los juegos tradicionales	X		X		X		
15	Mantiene los brazos rígidos durante los ejercicios establecidos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
16	Contrae los músculos de las piernas durante los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		
17	Contrae los músculos de los brazos durante los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		
18	Manifiesta elasticidad en la realización de los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: MONTERO CORDOVA MARITA MAGDALENA DNI: 41568006

Especialidad del validador: Mgtr. MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Chimbote, 07 de octubre de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Juego de movimiento							
1	Utiliza sus extremidades superiores durante los juegos de movimientos	X		x		X		
2	Utiliza sus extremidades inferiores durante los juegos de movimientos	X		x		X		
3	Realizan movimientos en diversos espacios durante los juegos.	X		x		X		
4	Realizan movimientos en diversos tiempos durante los juegos.	X		x		X		
5	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento	X		x		X		
6	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento	X		x		X		
	D2: Juego de coordinación							
7	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades superiores durante los juegos de coordinación	X		X		X		
8	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades inferiores durante los juegos de coordinación	X		X		X		
9	Utilizan diferentes espacios en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
10	Utilizan diferentes movimientos temporales en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
11	Utilizan diferentes dibujos para el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
12	Utilizan diferentes materiales en el desarrollo de los juegos de coordinación	X		X		X		
	D3: Juego de fuerza							
13	Utiliza su cabeza y sus músculos cuando realizan los juegos de fuerza	x		X		x		
14	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades superiores durante los juegos de fuerza	x		X		x		
15	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades inferiores durante los juegos de fuerza	x		X		x		
16	Contraen sus diversos músculos en el desarrollo de los juegos de fuerza	x		X		x		
17	Realiza movimientos que implican la elasticidad en los juegos de fuerza	x		X		x		
18	Realiza movimientos que implican la rigidez en los juegos de fuerza	x		X		x		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Equilibrio							
1	Gira en su propio eje central durante los juegos tradicionales	X		X		X		
2	Salta en dos pies de forma alternada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
3	Evade obstáculos y se detiene intencionalmente durante los juegos tradicionales	X		X		X		
4	Recorre figuras en zigzag durante los juegos tradicionales	X		X		X		
5	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse durante los juegos tradicionales	X		X		X		
6	Cambia posición de extremidades de izquierda – derecha sin caerse durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	D2: Ritmo	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Baila ritmos sencillos de manera espontánea durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8	Se desplaza con naturalidad durante las actividades durante los juegos tradicionales	X		X		X		
9	Realiza movimientos al compás del grupo durante los juegos tradicionales	X		X		X		
10	Respeto los tiempos cuando realiza los movimientos en las diversas actividades durante los juegos tradicionales	X		X		X		
11	Salta en un pie en líneas trazadas durante los juegos tradicionales	X		X		X		
12	Recorre un circuito en dos pies durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	D3: Tonicidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Mantiene la cabeza de manera rígida cuando se le asigna durante los juegos tradicionales	X		X		X		
14	Mantiene las piernas rígidas en los ejercicios que se le asigna durante los juegos tradicionales	X		X		X		
15	Mantiene los brazos rígidos durante los ejercicios establecidos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
16	Contrae los músculos de las piernas durante los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		
17	Contrae los músculos de los brazos durante los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		
18	Manifiesta elasticidad en la realización de los ejercicios durante los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mgtr.: **IRASABAL FLORES JUANA VICTORIA** DNI:45079667

Especialidad del validador: **Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Chimbote, 07 de octubre de 2021

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.

ANEXO 3: CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

PERÚ	Ministerio de Educación	Dirección Regional de Educación DRE - ANCASH	Unidad de Gestión Educativa Local - Asunción	I.E.I. Nº 408 "NIÑO JESÚS" SAPCHA
------	-------------------------	---	--	---

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

CONSTANCIA DE PERMISO PARA RECOPIRAR LA OBSERVACION DEL PROYECTO

Hago constar por medio de la presente, que la Srta.: Tarazona Huerta Verónica Alicia Identificado con DNI 42804588, Egresada de la universidad católica los Ángeles de Chimbote, en la especialidad de Educación Inicial, realizó la aplicación de dos instrumentos de recolección de datos: Juegos tradicionales y motricidad gruesa; de la investigación "Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 Años de la I.E.I. N° 408 "Niño Jesús" – Centro Poblado de Sapchá, Distrito de Acochaca 2021".

POR LO TANTO

Se expide la presente constancia a la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Sapchá, octubre del 2021



ANEXO 4: PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 408 NIÑO JESÚS – Del CENTRO POBLADO DE SAPCHA, DISTRITO DE ACOCHACA, 2021.”**, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado.

Toda información que proporcione en el cuestionario será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo..... padre de familia de la I.E. N° 408 Niño Jesús- Centro Poblado de Sapchá-Distrito de Acochaca con N° de DNI acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada **“JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 408 NIÑO JESÚS – Del CENTRO POBLADO DE SAPCHA, DISTRITO DE ACOCHACA, 2021.”**, realizada por Tarazona Huerta Verónica Alicia, bachiller en educación

Estoy completamente informado del objetivo del estudio El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta información.

Fecha: 11/10/2021

Firma del padre de familia

		VARIABLE 2: MOTRICIDAD GRUESA													RESUMEN																					
n°	Nombre y Apellido e historial de estudios	Sexo	Ciclo	Edad	EQUILIBRIO					RITMO					TONICIDAD			Medición:																		
					P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13		P14	P15	P16	P17	P18	D1	D2	D3	V1									
1	Estudiante 1	###	F	II	5 años	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	4	5	4	13	ESCALA Y VALORACIÓN						
2	Estudiante 2	###	F	II	5 años	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	2	2	8	SI=1						
3	Estudiante 3	###	F	II	5 años	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	1	1	1	8	NO=0						
4	Estudiante 4	###	M	II	5 años	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	4	5	4	13	DIMENSIONES							
5	Estudiante 5	###	M	II	5 años	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	5	Equilibrio	6 items						
6	Estudiante 6	###	F	II	5 años	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	5	4	4	13	Ritmo	6 items							
7	Estudiante 7	###	F	II	5 años	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	2	3	3	8	Tonicidad	6 items							
8	Estudiante 8	###	M	II	5 años	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	4	3	3	10	Total	18 items							
9	Estudiante 9	###	M	II	5 años	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	3	3	3	9									
10	Estudiante 10	###	F	II	5 años	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	3	2	3	8									
11	Estudiante 11	###	M	II	5 años	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	2	3	2	7	NIVELES Y RANGOS	BAJO	MEDIO	ALTO						
12	Estudiante 12	###	M	II	5 años	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	3	3	6	Juegos tradicionales	(1-6)	(7-12)	(13-18)					
13																																				
14																																				
15																																				
16																																				
17																																				

ANEXO 6: PANEL FOTOGRÁFICO



