



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES,
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION
JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1121 AA.HH.
VILLA EL SALVADOR SAN MARTÍN 2021.**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

**SANTISTEBAN DOMINGUEZ ELEUIDE
ORCID: 0000-0001-6641-0924**

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

SANTISTEBAN DOMINGUEZ ELEUIDE

ORCID: 0000-0001- -

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

JURADO

ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

MUÑOZ PACHECO LUIS ALBERTO

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
Presidente

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

4. DEDICATORIA

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy actualmente, a mi familia por el apoyo que siempre me brindaron en el transcurso de cada año de carrera universitaria.

A mis hijos Andrés y Macarena,
Porque su amor es la dulzura que
Enternece mi corazón. Por ellos me
Hice más fuerte.

Agradecimiento

A Dios porque en la oscuridad es mi
Luz, en la tormenta mi refugio, en la
Debilidad mi fortaleza y en la soledad
Es mi amigo.

A mi estimado profesor
porque sin su apoyo este
trabajo no habría sido
posible.

Resumen

La investigación plantea encontrar relación de los juegos lúdicos en el aprendizaje, tuvo como objetivo general Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 36 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad gruesa, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,76$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,687$, $r = 0,621$, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, motricidad gruesa, juegos tradicionales

Abstract

The research proposes finding a relationship between playful games in learning, its general objective was to determine the relationship between traditional games and gross motor skills in 5-year-old children from Educational Institution No. 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. The scope of the research was aimed at students of 5 years of initial. The methodology that was used corresponds to a quantitative research and descriptive level, whose design was descriptive correlational, the studied population was 36 students and a sample of 36 students, the non-probabilistic sampling technique was used where all the units of the population They had the same probability of being selected for the application of the observation as a technique and the instrument was used the checklist of traditional games and gross motor skills, which was originally prepared by me and validated by experts, The statistic used to The correlation results were Spearman's Rho, obtaining a high correlation of $r = 0.76$ between both variables. The following results: there is a significant relationship $r = 0.687$, $r = 0.621$, between the relationship between traditional games and gross motor skills in 5-year-old children from Educational Institution No. 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. According to the results obtained, it was concluded that there is a moderate relationship between the research variables, the research hypothesis is approved.

Keywords: Learning, gross motor skills, traditional games

3. CONTENIDO

1.TITULO DE LA TESIS.....	i
2.EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3.CONTENIDO.....	iii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR ...	¡Error! Marcador no definido.
4. DEDICATORIA	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
índice de tablas y gráficos.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. Revisión de literatura	16
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	20
2.2.1. juegos tradicionales.....	20
2.2.1.1. definición del juego	20
2.2.1.2. características de juegos:	21
2.2.1.3. importancia de los juegos en el nivel preescolar	22
2.2.1.4. juegos tradicionales.....	23
2.2.1.4.1.-ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales:.....	24
2.2.1.5. tipos de juegos tradicionales	26
2.2.1.6. características de los juegos tradicionales	28
2.2.1.7. importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo.....	29
2.2.1.8. estrategias metodológicas de los juegos tradicionales	30
2.2.2. Motricidad gruesa	31
2.2.2.1. Definición de la motricidad	31
2.2.2.2. motricidad humana	31
2.2.2.3. Motricidad Gruesa	32

2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa.....	34
2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa	35
2.2.2.2.1. dominio corporal dinámico	35
2.2.2.2.2. dominio corporal estático.....	36
III. HIPÓTESIS	37
IV. METODOLOGÍA.....	38
4.1. Diseño de la investigación	38
.....	38
4.2. Población y muestra.....	39
Tabla 1 Población	39
Fuente: Nómina de matrícula 2020.....	39
Tabla 2 Muestra	40
4.3. Definición y operacionalización de variables	41
Variable.....	41
Definición conceptual	41
Definición operacionalizacional	41
dimensiones	41
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.5. Plan de análisis.....	43
4.6. Matriz de consistencia	¡Error! Marcador no definido.
Objetivos específicos:	45
4.7. Principios éticos.....	47
V.RESULTADOS.....	48
5.2. Análisis de los Resultados	52
VI. CONCLUSIONES	58
Aspectos complementarios	59

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	60
ANEXOS	63

índice de tablas y gráficos

I. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación titulado juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021, se realizará con el propósito de relacionar dichas variables que ayudan en el desarrollo físico del niño. Los estudiantes de dicha institución en ellos se pueden observar que no han logrado coordinar sus movimientos de desplazamientos, equilibrio, lateralizarse, etc.

Fernández (2010) nos dice que La motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Este se 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.34).

Cuando se habla de la motricidad gruesa se refiere al dominio del cuerpo que lleva al niño a controlar sus movimientos, por ello es importante el juego para que lleve a las diferentes áreas del desarrollo psicomotor, desarrolle su esquema corporal, tenga coordinación y equilibrio postural. Por ello que en las escuelas se debe dar el tiempo necesario para el desarrollo de los movimientos y el juego en los niños y niñas de educación inicial. Se debe proporcionar ambientes con materiales adecuados para el desarrollo físico y creativo del niño ya que a través del cuerpo va experimentando y tomando conciencia de ello.

Los aspectos más evidentes de la complejidad humana son el cuerpo, la mente, el deseo la naturaleza y la sociedad son todas estas dimensiones que deben ser trabajadas en las aulas de motricidad humana (Sergio, 2014).

Para ello es necesario incluir los juegos tradicionales ya que estos juegos son muy divertidos y placenteros para el niño estos juegos se van dando de generación en

generación es por ello que en las instituciones educativas no se debe de perder las costumbres de estos juegos ya que ayuda en el desarrollo físico del niño, hoy en día no se está dando mucha importancia a estos juegos que facilitan el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

La presente investigación se justifica con el propósito de conocer cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa, ya que muchos niños tienen problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa si bien es cierto es la habilidad que los niños y niñas van adquiriendo desde que nacen, es por ello que surgió la idea de ver como se relaciona dichas variables para poder ayudar a los niños de 5 años en el desarrollo de dichas habilidades.

La investigación se desarrollará una muestra de 12 niños de 4 años; el tipo de investigación cuantitativo, nivel descriptivo y con un diseño de investigación correlacional. Para medir las variables de estudio se emplearán la técnica de observación como instrumento una lista de cotejo, los cuales serán debidamente validados y aplicados a los niños de la muestra.

En la institución educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021; encontramos problemas motrices, en la actualidad las maestras solo se dedican a desarrollar ciertas habilidades cognitivas y afectivas dentro del aula, dejando así de lado el desarrollo psicomotor de los estudiantes por el simple hecho de no contar con un ambiente adecuado para el desarrollo psicomotor aun dejando de lado los juegos tradicionales que son esenciales para ayudar en lo que es la parte de movimientos físicos, es de gran importancia promover el desarrollo psicomotor en los estudiantes favoreciendo así la adquisición de competencias, capacidades, habilidades y destrezas que facilitan a los niños el desarrollo integral y social de la personalidad.

Según Herrador (2013):

los juegos tradicionales han venido pasando de generación en generación teniendo un gran valor en el desarrollo de habilidades motoras, a través de estos juegos se puede transmitir ciertas características, valores, forma de vida y tradiciones que hoy en día se deja de lado y que no sabemos valorar las tradiciones y que mucho de los maestros desaprovechan (p.25).

En el contexto internacional, el problema de la motricidad gruesa se evidencia desde que los niños llegan a las aulas, al ingresar al nivel inicial presentan problemas en sus movimientos corporales, así que los niños entre tres y seis años tienen dificultad para realizar movimientos como: mantener el equilibrio, lateralizarse, la coordinación y en los desplazamientos.

Esta dificultad se hace evidente cuando los niños pretenden realizar movimientos generales del cuerpo y no mantienen su cuerpo en posición correcta, eso le dificulta a realizar ciertos ejercicios que le ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa.

En el contexto nacional; a pesar de los esfuerzos del sistema educativo peruano, se puede evidenciar que sería necesario e importante desarrollar en los niños, la motricidad gruesa ya que los problemas vistos en el contexto internacional se muestran de una manera preocupante para ello se requiere tomar medidas a largo plazo para así poder dar solución a este problema presentado en los niños. Debido a este problema las escuelas deben ofrecer una variedad de materiales o juegos que los niños exploren y realicen movimientos de acuerdo a sus posibilidades de cada estudiante, la motricidad gruesa se trabajara como punto de partida de las actividades que el niño realiza, se debe brindar la oportunidad de que los niños experimenten con su propio cuerpo el espacio que les rodea.

Los juegos tradicionales tienen una gran importancia en los niños de preescolar ya que son muy placenteros y divertidos para los estudiantes, el juego es libre y voluntario en cualquier momento, se da también como una motivación en los niños permitiéndole ser creativos en su desarrollo y crea confianza entre compañeros (Fuentes, 2002, p.23)

En el contexto regional, la educación inicial constituye el nivel más complejo del sistema educativo, por lo que se busca aplicar diferentes estrategias con el único propósito de mejorar la creatividad y el desarrollo de la motricidad en los niños, para que de una u otra manera mejoren las habilidades motrices que les ayudara en su desarrollo corporal de cada estudiante.

¿ Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021 ?

Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

La presente investigación se justifica con el propósito de conocer cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa, ya que muchos niños

tienen problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa si bien es cierto es la habilidad que los niños y niñas van adquiriendo desde que nacen, es por ello que surgió la idea de ver como se relaciona dichas variables para poder ayudar a los niños de 5 años en el desarrollo de dichas habilidades.

En lo teórico: porque esta investigación de estudio me ayudará a obtener la información necesaria que posteriormente servirá para desarrollar y hacer uso de los conceptos, principios y leyes propias de las teorías de dichas variables de intervención y así ser un aporte a futuras investigaciones en la mejora de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales.

En lo práctico: porque se buscará en los estudiantes desarrollar diferentes capacidades de poder mejorar la motricidad gruesa de acuerdo a su edad de cada niño. Frente a ello es una gran necesidad de poner en reto a los estudiantes y puedan enfrentar a su miedo y temor frente a los movimientos que realice a través de los juegos tradicionales.

En lo Metodológico: esto permitirá revisar diferentes estrategias para un buen desenvolvimiento de los niños, donde la incorporación de los juegos tradicionales favorecerá el desarrollo de habilidades motoras en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial.

Además, es de suma importancia por su relevancia de la aplicación de juegos tradicionales en las escuelas, debido a que tienen un valor muy significativo en el desarrollo de habilidades motoras que brindan a los niños la oportunidad de experimentar con su propio cuerpo.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Cabezas (2019) en su tesis titulada “la relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe del año lectivo 20018-2019” su objetivo general fue: establecer la relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe del año lectivo 2018-2019. Metodología fue: de tipo correlacional con una muestra de 310 estudiantes, y en conclusión se obtuvo: los juegos populares son muy importantes para el desarrollo y mejoramiento de la motricidad gruesa, porque si lo ponemos en práctica no importa la edad o la complejidad del juego vamos a obtener resultados positivos en los estudiantes dentro de la institución.

-debido a los porcentajes obtenidos del trabajo de investigación con los estudiantes se llegó a la conclusión que en la institución educativa se practican juegos populares limitados, ya que existen muchos juegos más que se puede aprender y aplicar por que los estudiantes desconocen muchos juegos que son muy recreativos.

Pérez (2015) en su tesis titulada “los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa Hispano América del cantón Ambato, Ecuador- 2015”. Su objetivo general fue: determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la unidad educativa Hispano América del Cantón Ambato Ecuador. Su metodología fue de nivel descriptivo y de tipo correlacional explicativo, con una muestra de 30 niños, 1 maestra

y 30 padres de familia haciendo un total de 61 integrantes y una muestra de 30 niños. En conclusión, se obtuvo que al diagnosticar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad a través del test del desarrollo Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el área de motora gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Se identificó que los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años utilizando diferentes juegos.

Chicayza (2015) en su tesis titulada “los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños de 4-5 años de la escuela de la educación básica Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro”. su objetivo general fue analizar la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo social de los niños de 4-5 años de la escuela de la Educación Básica Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro. Su metodología fue de nivel descriptivo y de diseño correlacional, con una muestra de 30 estudiantes de 4 y años, Se concluye que los niños(as) no tienen un adecuado desarrollo social debido a escasos estímulos, o por la mala utilización de estrategias, técnicas; por lo que es necesario la aplicación de actividades que involucren a los juegos tradicionales con el objetivo de incrementar su relación con el entorno familiar y escolar.

Antecedentes nacionales

Hinostroza (2017) en su tesis titulada, “juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia interculturalidad en estudiantes de la I.E. I. N° 31463 Rio Negro 2016, su objetivo general fue: determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2016, su metodología fue de tipo cuantitativa y de diseño correlacional descriptivo con una población de 45 estudiantes de 3, 4 y 5 años teniendo

una muestra de 15 estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2016. En conclusión, se obtuvo que al relacionar las dos variables tuvo un gran logro de 77.69%, y en cuanto a las dimensiones se obtuvo el 28.09% en inicio y el 64% en proceso.

En el cumplimiento al primer objetivo específico, la correlación hallada entre ambas dimensiones permitió especificar que existe una correlación positiva moderada entre las dimensiones juegos complementarios e interculturalidad bilingüe es coeficiente de determinación $r^2=(0,53)^2=0,2809$ explica que el 29.09% de la variación de la dimensión interculturalidad bilingüe es explicada por la variación de la dimensión juegos complementarios como estrategia didáctica.

De La Peña (2019) en su tesis titulada “los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa inicial san Alfonso, Huanta 2018”. Su objetivo general fue: determinar la relación del juego y la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial san Alfonso, Huanta 2019. Su metodología que utilizo fue: de nivel cuantitativo, de tipo no experimental, de diseño descriptivo correlacional, con una muestra de 15 niños de 4 años. En conclusión, los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial san Alfonso, Huanta 2018. Con el nivel del coeficiente de correlación 0.877.

Estrada (2017) en su tesis titulada “estimulación temprana y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Sullana 2017”. Realizada en la universidad de san pedro, tesis para optar el grado de magister en educación con mención en docencia universitaria y gestión educativa. Su objetivo general fue: determinar la relación entre la estimulación temprana y el desarrollo del psicomotor grueso de los

niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la I.E. Cuna Jardín N°501” Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa” de Sullana 2017, su metodología fue, de diseño descriptivo-correlacional, con una muestra de 64 niños y niñas de 3 años del nivel inicial, y sus conclusiones, Al aplicar el coeficiente de correlación de Pearson se obtuvo la correlación entre las dos variables estimulación temprana y psicomotricidad gruesa obteniendo un nivel de correlacional positiva directa moderada con 0.543, esto quiere decir que, al aumentar el grado de correlación de las dimensiones de la motricidad gruesa, así mismo el nivel de significancia es de 0.05 aceptable, afirmando así la relación existente entre las dos variables antes mencionadas.

Antecedentes locales

Correa et al. (2017) en su tesis titulada “Motricidad gruesa y pensamiento lógico matemático de estudiantes de educación inicial-2016. Su objetivo general fue: determinar la relación que existe entre la motricidad gruesa y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Francisco Bolognesi del Distrito de Casa Grande, Provincia de Ascope, Región la Libertad, en el año 2016, su metodología fue. Diseño de la investigación es correlacional, nivel descriptivo, con una población y muestra de 25 estudiantes de 5 años de educación inicial. En conclusión, se obtuvo. El nivel de la motricidad Gruesa y el pensamiento lógico matemático se encuentran en el nivel Bueno, el cual corresponde el 68%.

En la motricidad Gruesa, la dimensión movimiento locomotor tiene un nivel Bueno con 56%; la coordinación dinámica un nivel Bueno con 60%, así mismo la disociación muestra un nivel Bueno con 64%, el equilibrio estático un nivel entre bueno y regular con 44% y el equilibrio Dinámico un nivel regular con 72%.

Respecto a las dimensiones del pensamiento lógico matemático se tiene que, en la dimensión de conceptos básicos, el nivel es bueno en 52%; en Percepción Visual es Bueno en 68%; en números ordinales es regular en 68%; en Carnalidad es bueno en 56% y en Conservación es Deficiente en el 76%.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. juegos tradicionales

2.2.1.1. “definición del juego

Según Garvey (1985):

Los juegos reflejan más claramente animación y vitalidad está basada en el movimiento. Las carreras, saltos, cabriolas, chillidos y sonrisas de los niños durante el recreo o a la salida del colegio son alegres, libres y espontáneos y casi siempre contagiosos en cuanto a su expresión y bienestar. Es relativa el desarrollo del juego de movimiento y las sensaciones que produce y los cambios en cuanto a las mismas (p.44).

Según Bautista (2008):

El juego es una actividad esencial para el mejoramiento del desarrollo integral de todo ser humano, en las diferentes definiciones del juego se ve la importancia que tiene esta actividad ya que tiene razones determinantes por la propia experiencia que se va teniendo a través del juego, durante los primeros años de vida cabe señalar que el juego ayuda en el dominio el habilidades motoras, teniendo en cuenta que los niños van teniendo experiencia de su propio cuerpo ya que es con el mismo cuerpo el descubrimiento de muchas habilidades que pueda lograr el niño, el juego en los niños contribuye en el

desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo, en esta parte del juego es importante que los adultos intervengan para que inculquen los ejemplos culturales los tipos de juegos que no se debe de perder la costumbres tradicionales (p.19).

2.2.1.2. características de juegos:

“Según Bautista (2006):

en definitiva, en el juego, el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, desarrollando su personalidad y encontrando su lugar en la comunidad. las características de jugo se pueden ser definidos como:

a) placentero: el juego debe producir satisfacción en quien lo practica y non suponer en ningún caso o motivo de frustración o malestar en los niños que emprenden un juego libre.

b) mundo aparte: la práctica de un juego evade de la realidad, introduciendo al niño o al adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no se alcanzan.

c) liberador: en este sentido hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada.

d) expresivo: facilitador de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.

e) socializador: probablemente una de sus principales una de sus características en especial en las primeras edades escolares, cuando el niño pasa del juego individual al cooperativo y de equipo.

f) incierto: al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente lo que motiva la presencia que nos cautiva a todos.

g) gratuito: es una manifestación que tiene fin en sí misma, es desintegrada o intrascendente. Esta característica es muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso.

h) ficticio: es un mundo aparente, es como un cuento narrador con acciones alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico.

i) convencional: todo juego colectivo es el resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas (p.22).

2.2.1.3. importancia de los juegos en el nivel preescolar

Según Fuentes (2002):

el juego tiene una gran importancia en los niños del nivel preescolar ya que son placenteros y muy divertidos para los estudiantes, el juego es libre y voluntario en cualquier momento como también es como una motivación en los estudiantes y así también la permite al niño la creatividad el desarrollo crea confianza entre compañeros. (p.34)

El juego le da esa libertad de explorar, experimentar y crear diferentes movimientos con su cuerpo

Según Carrillo (1993):

los juegos tradicionales bajo una perspectiva folclórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el

precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos (p.43).

2.2.1.4. juegos tradicionales

Herrador (2000), El juego tradicional son aquellas actividades que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, las cuales son transmitidas de abuelos a padres y de padres a hijos, así sucesivamente teniendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia (p. 25).

Los juegos tradicionales son perfectos para el desarrollo de habilidades en los niños ya que forman parte en la vida de cada persona, estos juegos son aquellas actividades de carácter local y creativo que necesitan de las destrezas físicas y creativas.

Según Saco (2001):

Los juegos tradicionales a estado siendo abandonado en los últimos tiempos de padres e hijos. Los padres cada vez tienen menos tiempo para jugar con sus hijos, y a su vez tampoco tienen tiempo ni espacio para poder jugar. De esta manera, todo el patrimonio lúdico, de nuestros antepasados están bastante desaprovechados. Jugar a un juego tradicional es volver a la vida y encontrarnos con nuestra cultura, nuestro yo, crear nuevos juegos, inventar nuestras formas de diversión (p.26).

Veliz (2001), los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, mediante los mismos el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de su pueblo, practicados de generación en generación (p.38).

2.2.1.4.1.-ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales:

Según Fuentes (2000):

Los juegos en los niños satisfacen las necesidades del ejercicio y les permite el desarrollo de potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional, es por ello que el juego posee muchos valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, los cuales se pueden clasificar en:

- a) Valor físico: a través del juego se posee una energía física la cual aumenta la flexibilidad y agilidad, en los juegos de carrera, saltos y lanzamientos y así van desarrollando y fortaleciendo los músculos y las extremidades.
- b) Valor social: al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.
- c) Valor intelectual: permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- d) Valor psicológico: cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la creatividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio YO (p.64).

Según Arribas (2008), el juego se convierte en recursos metodológicos, cuando al valorar las aportaciones del comportamiento lúdico en el comportamiento y desarrollo del niño (p.10).

La motivación consecuencia del propio placer por el juego, y así permitir al niño la necesidad de descubrir, de experimentar que aparece siempre muy ligada al juego infantil. Independiente mente que consideramos al juego como un contenido, se debe tener también en cuenta que, para poder tener un máximo rendimiento de su potencial

educativo, será necesaria una intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permite el crecimiento y desarrollo global del niño mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Propiciar situaciones que supongan un reto superable.
- Evitar que los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las personas.
- Favorece al máximo la participación y, sobre todo, evitar la eliminación de niños durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas a esta situación.

El juego ha ido evolucionando cada vez más en formas de la motricidad cada vez más sensibles y las repercusiones del conocimiento y la conciencia corporal, tomar conciencia de las actividades realizadas en la perspectiva- motrices, el esquema corporal, el control corporal, control de desplazamientos, la adquisición de imágenes motrices. La imagen, percepción y organización corporal incluye al conocimiento, experimentación, representación mental y la toma de decisiones del propio cuerpo, si bien es cierto el niño va construyendo su propio esquema corporal ya que va interactuando con su espacio el que le rodea de acuerdo a sus posibilidades de movimiento: tono, reparación, relajación, movilidad, equilibrio, conciencia de la actitud corporal y de postura (Arribas, 2008).

Los juegos que se utilizan son:

Juego de conocimiento corporal

Juego de ajuste postural

Juego de control tónico y relajación.

Juego de respiración

Juego de lateralidad

Juego de equilibrio

Juego de organización espacial

Juego de expresión corporal

Según Jiménez (2005), lo primero que un sujeto experimenta cuando se enfrenta al juego es un gran goce o felicidad, acompañado de una gran capacidad simbólica, producto del lenguaje y del pensamiento que tiene el ser humano cuando está en ambientes lúdicos (p.114).

A través del juego el niño desarrolla ciertas habilidades ya que al utilizar la imaginación para jugar disfruta de lo que realiza a diario.

Según Pavía jugar de un mundo lúdico implica participar de una actividad con formato de juego.

Según Morera (2008), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida del ser humano, no es posible explicar la vida de la persona sin los juegos, los juegos es una experiencia cultural y social que la persona está en relación con su entorno (p.38).

Según Díaz (2013), los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales son aquellos juegos que se realizan con juguetes más antiguos o simples como: el trompo, la muñeca, las canicas (p.23).

También son juegos que se realizan con el propio cuerpo como: el gato y el ratón, las escondidas, la ronda, etc.

2.2.1.5. tipos de juegos tradicionales

De acuerdo a lo tradicional se consideran importantes los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de los niños en el nivel inicial, por lo tanto, se consideran algunos juegos tradicionales.

Burgués (2003) juegos que se pueden realizar con los niños menores de seis años son los siguientes.

a) Carrera de sacos (velocidad y flexibilidad)

Para jugar a las carreras de sacos, cuantos más niños participen, será más divertido. Con este juego los niños ejercitarán su velocidad, el esfuerzo y la resistencia. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, aprendan a compartir y mejoren su coordinación (p.83).

b) Gallinita ciega (equilibrio)

El juego de la gallinita ciega es un juego sencillo y muy divertido que sirve para entretener a los niños ayudándole a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados, así los niños también aprenden a moverse con mayor confianza y agilidad (p.315).

c) El gato y el ratón (velocidad)

Este juego tradicional es muy divertido para los niños ya que consiste en formar un círculo con todos los niños, uno de ellos tiene que estar dentro del círculo que se formó que pasa a ser el ratón y un niño tiene que hacer de gato que este fuera del círculo, este juego ayuda en el desarrollo socio-afectivo del niño (p. 319).

d) Estatuas

Es un juego tradicional muy entretenido y muy simple de jugar permitiendo que los niños se integren con más compañeros. El juego consiste en que un jugador debe ir tras los otros jugadores al tocarlo grita “estatua” y se queda inmóvil en una posición graciosa hasta que los rescate otro jugador libre que le toque a los demás jugadores en función de la postura que han adaptado (p.364).

e) La rayuela (equilibrio y coordinación)

Es uno de los juegos tradicionales que los niños aprenden a mejorar su equilibrio y su coordinación, este juego consiste en dibujar en el piso un tablero de diferente forma, y así podemos observar que desde que el niño empieza a dibujar la rayuela tiene cambios de posiciones movimientos en su cuerpo (p.368).

Estos juegos tradicionales causan placer, diversión y entretenimiento a los niños a si mismo también provocan benéficos que ayudan en el desarrollo del niño.

Amplia la expresión corporal

Estimulan la concentración y agilidad mental

Mejoran el equilibrio y la flexibilidad

Aumenta la circulación sanguínea

Estimula la inclusión social.

2.2.1.6. características de los juegos tradicionales

Según Morera (2008):

Los juegos tradicionales son caracterizados por que son transmitido de generación en generación, como también han tenido algunas modificaciones y cambio de nombres en los diferentes lugares del país.

Según la guía de juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años, del ministerio de educación, entre los juegos más tradicionales populares en la zona rural andina tenemos:

- a) Son juegos que los niños realizan los niños y niñas por placer de jugar y que le son divertidos son ellos mismos los que deciden donde cuando y como realizar sus juegos.
- b) Responde a las necesidades básicas de los niños.

- c) Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento las reglas que ellos proponen son negociables.
- d) En este tipo de juegos no se requiere de material que tenga un costo, sino que se juega de acuerdo a la tradición.
- e) Son simples de compartir

Son juegos que se realizan en cualquier lugar donde estén y en momento en que lo deseen, ya que son diferentes razones por la cual vale la pena mantener vivos estos juegos, a través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, contándoles que juegos se jugaban en determinadas regiones y de qué manera son jugados (p.42).

2.2.1.7. importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Según Maestro (2000), es de suma importancia estos juegos tradicionales que se vienen dando en los procesos de socialización y culturización del estudiante (p. 16).

Los niños pueden ser los actores de estos juegos desde el inicio hasta el final, favoreciendo ciertas relaciones con los adultos quienes son los que transmiten estos juegos desde hace muchísimo tiempo atrás. Se dice también que los juegos tradicionales son el recurso creador en cuanto al desarrollo físico, sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotora, teniendo valores sociales, a través del juego el niño va descubriendo el valor del otro por oposición de sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen al desarrollo afectivo y social (Maestro, 2000).

En el ámbito educativo los juegos tradicionales tienen una gran importancia es por ello que se tiene que mantener vivos los juegos que se vienen dando desde hace

muchos años atrás, ya que a través de estos juegos los maestros pueden transmitir a los niños los valores, características, formas de vida y tradiciones de diferentes lugares contándoles que juegos se jugaban en aquellos tiempos y como lo realizaban para que los niños conozcan y practiquen aquellos juegos tradicionales (Carrillo, 2007).

Los juegos tradicionales brindan ciertas posibilidades en el desarrollo del niño de habilidades es por ello que se debe dar la importancia necesaria en el ámbito educativo ya que ayudara mucho en el aprendizaje de los niños.

Según Estrada (2008):

Son juegos tradicionales que se conservan hasta nuestra época, dan idea de la forma como se jugaban en tiempos pasados. Se ha encontrado gran similitud, hasta en los detalles de esos juegos en todo el mundo, existen sin embargo en comunidades rurales que los juegos y juguetes se han mantenido sin cambios notables se siguen las mismas costumbres de la tradición (P.71).

2.2.1.8. estrategias metodológicas de los juegos tradicionales

Según Gonzales (2011):

las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le damos más cavidad dentro del ámbito educativo ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos (p.352).

según Castejón (1999), a partir de la lectura de este libro queremos animar a los profesores a que inciten el sentido de la curiosidad en sus alumnos para que ellos mismos descubran nuevos juegos de épocas y lugares diferentes, disfrutando del descubrimiento de nuevos juegos” (p.19).

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la motricidad

Da Fonseca (1989):

Cuanta más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles, la motricidad retrata en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadora de nuevas acciones anteriores, la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, que lo hace el hombre y el niño humanizando y socializando el movimiento para adquirir el conocimiento (p.45).

Según Gonzales (2007), la motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, aprendiendo a dominar los movimientos con su cuerpo, habilidades y destrezas mentales para poder lograr dominar los movimientos corporales (p.27).

El ser humano tiene la capacidad para poder moverse en diferentes direccionalidades manteniendo la coordinación y el equilibrio en las diferentes partes del cuerpo, descubriendo así cada movimiento que puede realizar conociendo así su cuerpo der un ser y todo.

2.2.2.2. motricidad humana

Benjumea (2010), la motricidad hay que ubicarla en la comprensión del movimiento, de un lado, en un sentido amplio como concepto central de la vida en tanto en el fenómeno natural, y el otro, en su perfilación específica al de movimiento humano (p. 33).

Desde el punto de vista la motricidad humana se muestra a través de lo largo de la vida de cada individuo en las distintas etapas de su desarrollo y su crecimiento que va teniendo la persona y va centrando la atención en el que percibe, atiende y actúa en el mundo que lo rodea y los cambios que van dando de acuerdo a su edad enfocando así la maduración en el desarrollo físico motor, clasificándose, así como una persona activa y conocedora de sus actos.

Según Sergio (2014), Los aspectos más evidentes de la complejidad humana son el cuerpo, la mente, el deseo, la naturaleza y la sociedad son todas estas dimensiones que deben ser trabajadas en las aulas de motricidad humana y no el físico solamente (p.24).

La motricidad humana responde a la integración de los procesos de las personas, es el acto del cuerpo que está en movimiento y este lleva a los individuos a experimentar con el mismo cuerpo en el espacio que le rodea.

2.2.2.3. Motricidad Gruesa

Según Fernández (2010), la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Este 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.39).

Según Regidor (2003), el crecimiento físico del bebe sigue una dirección precisa ya que el niño se desarrolla desde la cabeza hasta los pies y desde el centro hacia el exterior, es decir desde los ejes centrales del cuerpo hacia las extremidades (p.118).

Cuando los bebes nacen no controlan ninguno de sus movimientos hasta que vaya creciendo y baya teniendo control en sus movimientos solo así ira conociendo su

cuerpo y a dirigir sus movimientos, a esa edad ya es capaz de levantar la cabeza antes de sentarse, va teniendo fuerza en las piernas para poder pararse.

Conceptos básicos:

1.- Esquema corporal: el primer objeto que el niño percibe es su cuerpo: satisfacción, dolor, movimientos y desplazamientos, sensaciones visuales, táctiles y auditivas.

2 Orientación espacial: el niño construye sus movimientos en primeros desplazamientos tales como el reptar, el arrastrarse, el gateo, la marcha, etc. Va construyendo también sus primeras nociones de espacio como cerca, lejos, aquí, allí, dentro, fuera, arriba, abajo, delante, detrás, encima, debajo, etc...

3 Equilibrio: se da a través de un conjunto de reacciones de la persona en querer andar en realizar diversos desplazamientos, es el resultado de los músculos para sostener su cuerpo en equilibrio.

4.- Coordinación dinámica general: es la capacidad del cuerpo para poner en práctica los movimientos de los grandes grupos musculares realizando ejercicios que le ayudara en el desarrollo motor grueso del niño.

5.- Coordinación óculo-manual: es la actividad en la que se donde trabaja la coordinación de los ojos y las manos con distintos materiales, como puede ser pelotas, aros, etc. Esto le servirá para realizar lanzamientos hacerlos rodar.

6.- Organización temporal: al realizar acciones ira tomando conciencia de su propio cuerpo y del tiempo.

7.- Respiración: el niño debe de a ver aprendido ya a lo que es la espiración y la inspiración para poder ponerlo en práctica cuando realice algún movimiento de velocidad.

8.- Relajación. - la relajación ayuda al niño a tomar conciencia de su cuerpo llegando a dominar y facilitar la concentración y la atención (Regidor, 2003).

Según Da Fonseca (2000), El movimiento, incluso el reflejo o el movimiento automático de respiración primer y último de movimientos de los seres vivos, es sinónimo de vida, presencia y conocimiento. Donde hay movimiento hay vida (p. 31).

El movimiento es el vehículo de la concienciación global es fundamental el movimiento que lleva a la disociación de la oposición entre la adaptación motora y la representación simbólica.

Según Díaz (2006), cuando el niño nace, su motricidad es impulsiva, involuntaria y carente de control, poco a poco va conociendo su cuerpo y dominando su musculatura, sus movimientos y sus actos (p. 17)

“2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa

Pacheco (2015), “la educación psicomotriz es de suma importancia ya que va contribuyendo en el desarrollo integral de los niños, cuando el niño realiza ejercicios físicos va desarrollando las funciones vitales mejorando así el estado de animo de cada niño” (p.47).

“En n los primeros años de vida de cada persona la psicomotricidad de suma importancia por que interviene en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño ayudando a si a tener una mejor relación con su medio en el que se encuentra teniendo en cuenta las diferencias individuales, asa como la necesidad y el interés que tiene cada niño. En este se tiene en cuenta tres niveles:

- a) “Nivel motor: es el primer nivel que le permite al niño dominar sus movimientos de su cuerpo.

- b) “Nivel cognitivo: en este nivel es de mucha importancia ya que le permite al niño en desarrollar la memoria, la atención y concentración en su creatividad del niño.
- c) “Nivel social y afectivo: en este nivel le permite al niño conocerse y enfrentarse a sus miedos, familiarizándose con los demás (Pacheco, 2015).

2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa

Según Comellas (2003), el área de la motricidad gruesa tiene que ver mucho con las posiciones del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, agrupando grandes músculos de su cuerpo, como las piernas, brazos, abdomen (p.35).

Esto le permite al niño levantar la cabeza, gatear, rodar, voltear, caminar, mantenerse en equilibrio. La motricidad gruesa se divide en dos partes las que son dominio corporal dinámico es la que comprende la coordinación general el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso motriz. El dominio corporal estático comprende lo que es la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.

2.2.2.2.1. dominio corporal dinámico

Es la habilidad de dominar las diferentes partes del cuerpo realizando diferentes movimientos de desplazamiento, equilibrio superando así las dificultades que tenga dentro de los objetos, y el espacio llevando acabo de una manera armónica y precisa.

Dentro de esta dimensión se considera los siguientes aspectos:

- a) La coordinación general: es la integración de las diferentes partes del cuerpo permitiéndole la capacidad de mover y realizar diferentes ejercicios y así poder ir conociendo su cuerpo y tener diferentes agilidades en lo que es desplazamientos como: correr, caminar, saltar, reptar, gatear, etc...

- b) **Equilibrio dinámico:** es la capacidad de orientar correctamente al cuerpo en el espacio ya que esto es muy importante en el desarrollo motor grueso siendo la capacidad de mantener su cuerpo en diferentes posiciones brindándole la posibilidad del control postural, ya que el equilibrio es cuando comienza a mantener controlado su cuerpo esto le permite aumentar sus habilidades y mantenerse en una posición equilibrada, ya que viene hacer en plano horizontal, plano inclinado y plano móvil.
- c) **La coordinación viso-motriz:** es la capacidad que tiene nuestro cuerpo para la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. Como también es la relación que establecemos entre la vista y la mano que pueden utilizar pelotas, aros cuerdos, etc...

2.2.2.2. dominio corporal estático

En esta dimensión ya el niño tiene que tener controlado su cuerpo manteniéndose en equilibrio al pararse en un pie o al estar en un equilibrio estático.

- a) **Equilibrio estático:** es cuando el niño ya logra mantener su cuerpo en posición de equilibrio al momento de realizar sus movimientos.
- b) **Respiración:** se dan en dos tiempos: inspiración (es cuando el aire ingresa a los pulmones), espiración (es cuando se expulsa el aire hacia fuera). En esta función es de suma importancia que los maestros enseñen a los niños estos procesos de respiración antes de realizar alguna actividad.
- c) **Relajación:** la relajación evita el cansancio mental y fatiga, facilitando la atención la concentración del niño, como también la relajación es poner en reposo la musculatura con la cual se realizó diferentes movimientos.

III. HIPÓTESIS

Existe relación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.

Hipótesis Estadísticas

H_1 : Existe relación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

H_0 : Existe relación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

IV. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación propuesta es el que corresponde a un estudio cuantitativo.

La investigación cuantitativa indaga una realidad de manera imparcial a partir de cálculos numéricos e interpretaciones estadísticas para decretar patrones de comportamiento del problema planteado (Hernández, 2014).

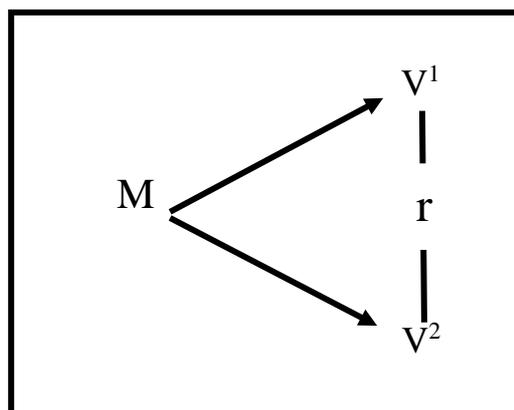
El nivel de investigación es descriptivo por que busca recoger información acerca del planteamiento del problema que se quiere estudiar.

Arias (2014), “se refiere a caracterizar un acontecimiento, ser humano o conjunto, con el propósito de definir su estructura o comportamiento. Los resultados de esta investigación están dentro de un grado intermedio debido a que abarca una gran cantidad de conocimientos profundos” (p.24).

El diseño de la investigación que se utilizara en el presente trabajo es correlacional por que busca relacionar ambas variables de estudio.

Según Hernández (2014), “Este diseño de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p. 93).

El esquema es el siguiente:



Donde:

M = Muestra de estudio

V¹ = juegos tradicionales

r = relación entre ambas variables

V² = motricidad gruesa

4.2. Población y muestra

población

La población de estudio estará conformada por 36 niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.

Tabla 1 Población

Institución Educativa	Edad	Sección	Número de niños	
			Mujeres	Hombres
N° 1121 AA.HH.	6	5	6	5
Villa El Salvador	8	8	8	8
	4	5	4	5
TOTAL			36	

Fuente: Nómina de matrícula 2020

muestra

Estará conformada por los niños del aula del nivel inicial de la Institución Educativa
 N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

Tabla 2 Muestra

Institución Educativa	Edad	Sección	Número de niños	
			Mujeres	Hombres
N° 1121 AA.HH.	3 años	Única	6	5
Villa El Salvador	4 años	Única	8	8
	5 años	Única	4	5
TOTAL			36	

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacionalización	dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos tradicionales	Herrador (2013) nos dice que “El juego tradicional se refiere a aquellas actividades que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando y pasando de generación en generación, las cuales son transmitidas de abuelos a padres y de padres a hijos, y así sucesivamente teniendo talvez algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p. 25).	Los juegos tradicionales implican actividad física que son ejecutados por todos los niños, son formas de expresión corporal la gran mayoría son actividades autóctonas que tienden a desarrollar actividades motrices básicas como correr, saltar, caminar, entre otras que nos llevan a la alegría del niño.	Carrera de sacos	Ejercitan su velocidad, el esfuerzo y la resistencia.	-Salta lateralmente con los dos pies. -demuestra entusiasmo al realizar el juego.
			gallinita ciega	Juega con los ojos vendados	-demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros. -Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados.
			El gato y el ratón	Desarrollo socio-afectivo del niño	-crea confianza entre sí mismo al jugar. -se relaciona mutuamente con sus compañeros.
			Estatuas	Posición postural inmóvil	-mantiene coordinación postural. -se mantiene inmóvil durante cinco minutos.
			Juego de la rayuela	equilibrio y coordinación.	-Demuestra equilibrio al saltar en un pie. -mantiene coordinación al realizar ejercicios.
motricidad gruesa	Fernández (2010) nos dice que “la motricidad gruesa	motricidad gruesa es la capacidad y el dominio del propio cuerpo integrando así todas las	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	- Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápida.

	<p>corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Este 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.39).</p>	<p>partes de su cuerpo involucrando su creatividad, movimientos y gestos que el niño realice, manteniendo así el equilibrio en su cuerpo.</p>		<p>Equilibrio dinámico</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra coordinación en los brazos y piernas al momento de marchar. -Identifica izquierda derecha al momento de caminar. - Puede caminar sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro. - Demuestra equilibrio postural en movimientos: saltando con los dos pies. - Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón.
			<p>Dominio corporal estático</p>	<p>Equilibrio estático</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies. -Mantiene equilibrio al pararse en un solo pie con los brazos abiertos. - Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida. - Demuestra equilibrio al pararse en un pie con los brazos pegados al cuerpo.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La investigación se realizará a través de la técnica observación, Para el recojo de los datos referido a la variable prevista se utilizará el instrumento la lista de cotejos.

Técnica

Según Moguel (2005), “la observación directa es aquella en la cual el observador puede observar y recoger datos mediante su propia observación. La observación sugiere y motiva los problemas y conduce a la necesidad de la sistematización de los datos” (p.98).

Instrumento

Según Tobón (2013), “la lista de cotejo es una tabla con indicadores y es considerado útil en muestras grandes, y unas de sus desventajas es que no tiene puntos intermedios al logro de un determinado aspecto” (p.45).

4.5. Plan de análisis.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva. En este proyecto se utilizará la hoja de cálculo Excel para la elaboración de base de datos. Según Espallargas (2011), “los métodos descriptivos se ocupan de: la recolección, organización, tabulación, presentación y reducción de la información. Para poder distinguir posteriormente, el tratamiento que se le da a los datos, se dirá que se puede tener la información de la siguiente forma” (p.22).

Finalmente, se procederá a interpretar los resultados con el análisis estadístico implementando en el programa Excel el mismo que permitirá conocer la relación de las variables de estudio.

escala de calificación

Tipo de calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y descriptiva	16 - 20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 – 15	B en proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 - 10	C en inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Titulo	Enunciado del problema	Objetivos	Variable	Metodología
<p>juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.</p>	<p>¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH.</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021</p> <p>Objetivos específicos: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.</p>	<p>Variable 1: Juegos tradicionales</p> <p>Variable 2: motricidad gruesa.</p>	<p>Tipo de investigación: cuantitativo.</p> <p>Nivel: descriptivo</p> <p>Diseño: correlacional.</p> <p>Universo y muestra: N= 12 niños de 5 años del nivel inicial de dicha institución educativa.</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p>

	Villa El Salvador San Martín 2021?	Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021		Técnica=observación Instrumento=lista de cotejos
--	---------------------------------------	--	--	---

4.7. Principios éticos

En el presente trabajo se hace referencia los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos.

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°198-2017 CU- ULADECH católica, en principios que rigen la actividad investigativa.

Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

Este proyecto de investigación se llevará a cabo con la libre voluntad de las personas manteniendo el respeto y educación necesaria para conseguir la información concreta y veraz salvaguardando la integridad de los niños.

Los principios de beneficencia: se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en la investigación en este sentido la conducta del investigador debe responder a las reglas generales. No causar daño, disminuir favorables beneficios y disminuir posibles riesgos de la investigación. Se adaptará en el sentido de contribuir en el alumno los beneficios del juego infantil para mejorar la socialización.

Principio de justicia: derecho a un trato justo y digno, los estudiantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una opción justa y no discriminar a los participantes, de modo que todo beneficio se divida por igual, se debe dar un trato sin perjudicar a ningún estudiante.

Principio de integridad: el estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes como estudiante, es responsable y veras respetando a si las relaciones de confianza que establece en su juicio profesional.

V.RESULTADOS

5.1.Resultados

Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

Tabla 3

Correlación de los Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los alumnos de la muestra

	Resultados			
	Juegos tradicionales		motricidad gruesa	
	fi	%	fi	%
Logrado	20	56%	18	50%
Proceso	14	39%	16	44%
Inicio	2	6%	2	6%
Total	36	100%	36	100%

$p = 0,02 (p < 0,05) , r = ,71^{**}$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,71** con una confianza del 95% relación a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación positiva entre las variables, con un $p = 0,02 (p < 0,05)$ rechazándose la hipótesis nula. Podemos afirmar el mayor porcentaje está en la escala logrado

Objetivo específico 1

Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.

Tabla 4

Relación de los Juegos tradicionales y Dominio corporal dinámico en los niños de la muestra

Nivel	Resultados			
	Juegos tradicionales		Dominio corporal dinámico	
	fi	%	fi	%
Logrado	20	56%	24	67%
Proceso	14	39%	12	33%
Inicio	2	6%	0	0%
Total	36	100%	36	100%

$p = 0,01$ ($p < 0,05$), $r = ,687^{**}$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes

Como se observa, el Rho de Spearman es ,687; entonces se puede concluir que existe relación moderada entre los Juegos tradicionales y Dominio corporal dinámico en los estudiantes estudiados. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Objetivo específico 2

Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021

Tabla 5

Relación de los Juegos tradicionales y Dominio corporal estático en los niños de la muestra

nivel	Resultados			
	juegos didácticos		Dominio corporal estático	
	fi	%	fi	%
Logrado	20	56%	26	72%
Proceso	14	39%	10	28%
Inicio	2	6%	0	0%
Total	36	100%	36	100%

$p = 0,01$ ($p < 0,05$), $r = ,621^{**}$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes

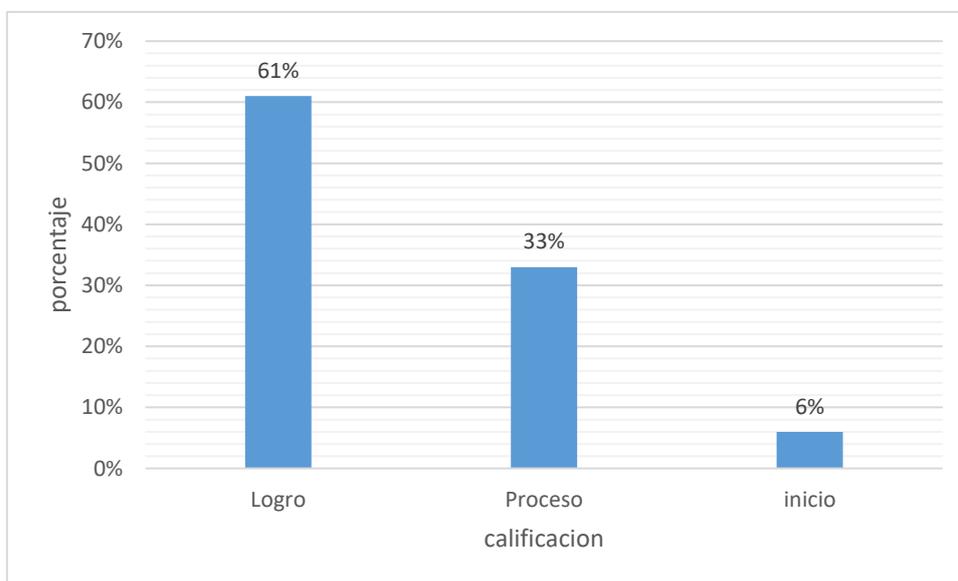
Como se observa, el Rho de Spearman es ,621; entonces se puede concluir que existe relación positiva entre los Juegos tradicionales y Dominio corporal estático en los estudiantes estudiados. Además, la Sig. Bilateral es igual a ,001

Tabla 6 distribución de las calificaciones de los Juegos tradicionales en los alumnos de la muestra

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	22	61%
Proceso	12	33%
inicio	2	6%
Total	36	100%

Fuente: Matriz de datos

Figura 1 Porcentaje de las calificaciones de los Juegos tradicionales en los alumnos de la muestra



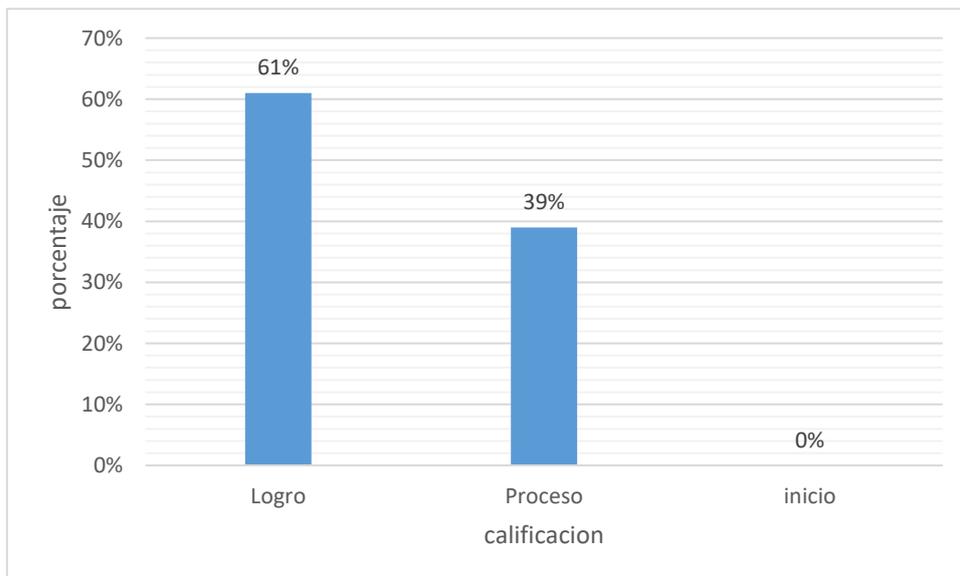
Se observa que, el 61 % en logro, mientras que el 33 y 6 % en proceso e inicio respectivamente. Podemos afirmar el mayor porcentaje esta en la escala logro

Tabla 7 distribución de la motricidad gruesa de los alumnos de la muestra

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	22	61%
Proceso	14	39%
Inicio	0	0%
Total	36	100%

Fuente: Matriz de datos

Figura 1 Porcentaje de la motricidad gruesa de los alumnos de la muestra



Se observa que, el 61 % un logro previsto, mientras que el 39 % en proceso e inicio respectivamente. Podemos afirmar el mayor porcentaje está en la escala logrado

5.2. Análisis de los Resultados

Un propósito de análisis estadístico consiste en tomar muchos datos sobre una categoría de personas u objetos, y resumir esta información en pocas cifras matemáticas exactas, tablas o figuras. Este primer paso en estadística se llama estadística descriptiva.

En relación al objetivo general existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Es que hay una correlación entre las variables juegos didácticos en el aprendizaje. El coeficiente hallado $r = ,71$, concluimos que ambas variables se relacionan de manera positiva muy fuerte, podemos atribuir que la variable juegos tradicionales influye y la motricidad gruesa

Cabezas (2019) en su tesis titulada la relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe del año lectivo 20018-2019 su objetivo general fue: establecer la relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe del año lectivo 2018-2019. Metodología fue: de tipo correlacional con una muestra de 310 estudiantes, y en conclusión se obtuvo: los juegos populares son muy importantes para el desarrollo y mejoramiento de la motricidad gruesa, porque si lo ponemos en práctica no importa la edad o la complejidad del juego vamos a obtener resultados positivos en los estudiantes dentro de la institución. La presente investigación es corroborada por Bautista (2012), que tuvo como objetivo determinar la relación entre los estilos de aprendizaje y el nivel de rendimiento académico, llegando a la conclusión que los estilos de aprendizaje propuestos en el estudio: reflexivo, el teórico, el activo y el pragmático influyen en el rendimiento académico significativamente.

El juego didáctico de los niños de 5 años de la muestra está referida a todas las actividades lúdicas que facilitan el aprendizaje de la matemática. Algunos juegos como suma con dados, tangram, botón perdido, aumentando, quitando, entre otros facilita el aprendizaje significativo de la matemática.

Piaget (1973) dice que a través del juego didáctico forma de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductora de la realidad y en la etapa evolutiva del individuo. En las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales para el desarrollo del individuo, y son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Díaz, (2006) Se pueden distinguir dos enfoques sucesivos en el desarrollo inicial de la problemática didáctica. El primer enfoque está centrado en el aprendizaje del alumno. La problemática gira alrededor de la noción ya citada de aprendizaje significativo en el sentido de Ausubel y el objeto primario de investigación es el conocimiento matemático del alumno y la evolución. El segundo enfoque, aunque está centrado en la actividad docente, comparte el interés básico por la instrucción del alumno. Este enfoque amplía la problemática didáctica introduciendo cuestiones relativas al profesor y a la formación profesional.

En relación al primer objetivo específico que es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021 es que la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,68$ cuantifica la relación entre los juegos didácticos y la Competencia Matemática dimensión del aprendizaje, concluimos que ambas variables se relacionan de manera positiva perfecta.

Estrada (2017) en su tesis titulada estimulación temprana y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Sullana 2017 Realizada en la universidad de san pedro, tesis para optar el grado de magister en educación con mención en docencia universitaria y gestión educativa. Su objetivo general fue: determinar la

relación entre la estimulación temprana y el desarrollo del psicomotor grueso de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la I.E. Cuna Jardín N°501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa de Sullana 2017, su metodología fue, de diseño descriptivo-correlacional, con una muestra de 64 niños y niñas de 3 años del nivel inicial, y sus conclusiones, Al aplicar el coeficiente de correlación de Pearson se obtuvo la correlación entre las dos variables estimulación temprana y psicomotricidad gruesa obteniendo un nivel de correlacional positiva directa moderada con 0.543, esto quiere decir que, al aumentar el grado de correlación de las dimensiones de la motricidad gruesa, así mismo el nivel de significancia es de 0.05 aceptable, afirmando así la relación existente entre las dos variables antes mencionadas. Asimismo coincidiendo con el trabajo científico de Arévalo y Carreazo (2016) en la tesis "El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos" Universidad de Cartagena Colombia donde concluyó de la siguiente manera que es importante implementar el juego como estrategia en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, es importante la energía lúdica del niño, pues tiene un valor supervalorado en la educación y serán parte de los juegos didácticos, que desarrollan el ejercicio de las funciones mentales sea de forma general y particular.

En relación al segundo objetivo específico que es la relación que existe los juegos tradicionales y el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,621$ cuantifica la relación entre los juegos didácticos y Actúa y piensa en situaciones de cantidad dimensión del aprendizaje, concluimos que ambas dimensiones se relacionan de manera positiva fuerte, podemos

atribuir que la dimensión Actúa y piensa en situaciones de cantidad influye en los niños.

Teniendo una comparación con el trabajo científico de Correa et al. (2017) en su tesis titulada Motricidad gruesa y pensamiento lógico matemático de estudiantes de educación inicial-2016. Su objetivo general fue: determinar la relación que existe entre la motricidad gruesa y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Francisco Bolognesi del Distrito de Casa Grande, Provincia de Ascope, Región la Libertad, en el año 2016, su metodología fue. Diseño de la investigación es correlacional, nivel descriptivo, con una población y muestra de 25 estudiantes de 5 años de educación inicial. En conclusión, se obtuvo. El nivel de la motricidad Gruesa y el pensamiento lógico matemático se encuentran en el nivel Bueno, el cual corresponde el 68%. En la motricidad Gruesa, la dimensión movimiento locomotor tiene un nivel Bueno con 56%; la coordinación dinámica un nivel Bueno con 60%, así mismo la disociación muestra un nivel Bueno con 64%, el equilibrio estático un nivel entre bueno y regular con 44% y el equilibrio Dinámico un nivel regular con 72%.

Baca (2016) en su tesis “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. # 2227 anexo Tambillos 2016. Realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, teniendo como objetivo general determinar si la aplicación programa de juegos didácticos mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. # 2227 Anexo Tambillos 2016 y concluyó que el logro previsto del programa de juegos didácticos que realizan los niños en se observa que el 10% de los niños a obtenido una calificación de A y el 40% de niños a obtenido una calificación B y el 50% obtuvo C, es decir los

niños no tienen conocimiento de los juegos didácticos y su nivel de logro de aprendizaje es bajo. Los resultados del diseño y programa de los juegos didácticos se observan en la que conforme aplicábamos el programa de juegos didácticos iban mejorando su logro de aprendizaje. Después de aplicar los juegos didácticos, podemos comparar el logro de aprendizaje de los niños a través del pre test y pos test obteniendo los resultados. Se aprecia las calificaciones del nivel de logro de aprendizaje en los niños del cual en el pre test 10 % con la calificación de A, en el post test el 100 % obtuvieron la calificación de A.

VI. CONCLUSIONES

1. En este trabajo de investigación se determinó la relación positiva fuerte entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021, podemos atribuir que la variable juegos didácticos influye en el aprendizaje
2. Se encontró una relación positiva perfecta entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.
3. Se determinó la relación positiva perfecta entre los juegos tradicionales y el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021.
4. En el desarrollo de los juegos tradicionales y motricidad gruesa se conoció que el mayor porcentaje se encuentra en un logro previsto.

Aspectos complementarios

Se recomienda a los docentes aplicar los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021?, continuar con la aplicación de juegos didácticos en el aula o fuera de ella.

Utilizar constantemente los juegos educativos ya que permiten mayor recepción en los estudiantes y hacen que las competencias planteadas se alcancen dando una mejora en el aprendizaje de la matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Benjumea Pérez, M. (2010). *La motricidad como dimensión humana-Un abordaje transdisciplinar. España: Editorial Léeme.*
- Burgués, P. L. (2003). *1000 Juegos y deportes populares tradicionales* (Vol. 567). Inde.
<https://n9.cl/4d6h>
- Bautista, J. E. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros.* Wanceulen SL.
<https://n9.cl/y6gm>
- Castejón, F. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física.* <https://n9.cl/01ihy>
- Cabezas Pancha, P. R. (2019). *La relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Cayambe del año lectivo 2018-2019* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Carrillo, G. (1993). *Importancia de los juegos folklóricos infantiles en la enseñanza preescolar* (Doctoral dissertation, Tesis de grado. Universidad de los andes. Mérida, Venezuela).
- Carrillo, L. F. C. (2007). *los conceptos de educación física: una perspectiva histórica. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción, 1, 131.*
<https://n9.cl/n46n>
- Comellas, J. A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil. Barcelona España: ceac infantil.*
<https://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&lpg=PP1&dq=psiomotricidad&pg=PA3#v=onepage&q=psicomotricidad&f=false>
- Díaz, A (2013) *juegos tradicionales obtenidos de:*

<http://juegostradicionales12.weebly.com/>

Díaz, N. (2006). *Fantasia en movimiento*. México: Editorial Limusa.

De La Peña Licares, G. (2019). *Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018*

Estrada, M. R. (2008). *Creatividad en los juegos y juguetes*. Editorial Pax México.

Estrada Saldarriaga, M. D. P. (2018). *Estimulación temprana y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años-Sullana 2017*.

Fernández, M. (2010). El libro de la estimulación. Argentina: Albatros Saci, 40.

<https://n9.cl/b5st5>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (Vol. 7). Ediciones Morata.

<https://n9.cl/w6y7>

González, M. C. P. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*. *Pedagogía magna*, (11), 347-353.

Herrador, Á. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva SL.

<https://books.google.com.pe/books?id=U->

[niCgAAQBAJ&lpg=PP1&dq=juegos%20tradicionales%20herrador%202000&pg=PP1#v=onepage&q=juegos%20tradicionales%20herrador%202000&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=U-niCgAAQBAJ&lpg=PP1&dq=juegos%20tradicionales%20herrador%202000&pg=PP1#v=onepage&q=juegos%20tradicionales%20herrador%202000&f=false)

Larrea Ramos, M. D. P., Siccha Toledo, A. A., & Correa Gutiérrez, M. J. (2018). *motricidad gruesa y pensamiento lógico matemático de estudiantes de educación inicial–2016*

Leviz (04 de noviembre 2011) *juegos tradicionales*. *Obtendido de:*

<http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

Saco Porras, M. (2001). *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*.

<https://n9.cl/idkn2>

Moguel, E. A. R. (2005). *Metodología de la investigación*. Univ. J. Autónoma de Tabasco.

<https://books.google.com.pe/books?id=r4yrEW9Jhe0C&lpg=PA98&dq=metodologia%20de%20la%20investigacion%20tecnica%20de%20la%20observacion&pg=PA100#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion%20tecnica%20de%20la%20observacion&f=false>

Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. (6 ed.). D.F. México: McGrawHil Educación.

<https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Pérez Chochos, C. R. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana).

Regidor, R. (2005). *Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años*. 2da. España: Edu. com.

Trigo, E., Sérgio, M., Genú, M., & Toro, S. (2010). *Motricidad humana: una mirada retrospectiva*. Lulu. com. Segunda edición

ANEXOS

Anexo 1: Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																
N o	Actividades	AÑO 2020 Semanas del 1 al 16														
		I UNIDAD								II UNIDAD						
		Septiembre				Octubre				Noviembre			Diciembre			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Foro de Socialización de Apertura de la Asignatura 2020-2 (SPA)	X														
2	Revisión o Generación de código ORCID ID	X														
3	Ficha de presentación del tema de tesis	X														
4	Título del Proyecto de investigación y esquema de Proyecto de investigación		X													
5	Esquema de carátula para proyecto de Tesis			X												
6	Caracterización y Enunciado del problema - Uso de Turnitin				X											
7	Justificación de la investigación - Uso de Turnitin					X										
8	Documento planteamiento del problema, justificación y objetivos					X										
9	Revisión marco teórico-conceptual - Uso Turnitin						X									
10	Redacción del marco teórico - conceptual						X									
11	Metodología							X								
12	Proyecto de Investigación borrador							X								
13	El DT realiza la metacognición de los componentes de planificación del proyecto								X							

1 4	Revisión del proyecto de investigación - Uso Turnitin										X							
1 5	Revisan los criterios de evaluación/Proyecto de investigación - Revisión DT										X							
1 6	Revisión proyecto final de investigación - Uso Turnitin										X							
1 7	Proyecto de investigación para calificación por el DT (ERP UNIVERSITY)										X							
1 8	Revisión proyecto final de investigación - Uso Turnitin											X						
1 9	Fichas digitales - Mejora del Marco teórico y conceptual											X						
2 0	Sustentación del proyecto de investigación											X	X	X	X	X		
2 1	El DT publica en el libro de calificaciones el promedio final de la asignatura.																	X

Anexo 2: Presupuesto

Presupuesto desembolsable (Estudiante)			
Categoría	Base	% o Número	To tal (S/ .)
Suministros (*)			
• Impresiones	10.00	2	20.00
• Fotocopias	5.00	2	10.00
• Empastado			
• Papel bond A-4 (500 hojas)	12.00	1	12.00
• Lapiceros	0.50	2	1.00
Servicios			
• Uso de Turnitin	50.00	2	100.00
Sub total			143.00
Gastos de viaje			
• Pasajes para recolectar información	25.00	4	100.00
Sub total			100.00
Total de presupuesto desembolsable			243.00
Presupuesto no desembolsable (Universidad)			
Categoría	Base	% ó Número	Tot al (S/.)
Servicios			
• Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital - LAD)	30.00	4	120.00
• Búsqueda de información en base de datos	35.00	2	70.00
• Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University - MOIC)	40.00	4	160.00
• Publicación de artículo en repositorio institucional	50.00	1	50.00
Sub total			400.00
Recurso humano			
• Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63.00	4	252.00
Sub total			252.00
Total de presupuesto no desembolsable			652.00
Total (S/.)			

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

Instrucción: según los indicadores e ítems, escribir “X” en el casillero respectivo de SI o NO, según el caso de manifestación de la conducta propuesta en los ítems

N°	ITEMS	SI	NO
JUEGOS TRADICIONALES			
1	Salta lateralmente con los dos pies.		
2	Demuestra entusiasmo al realizar el juego.		
3	Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros.		
4	Demuestra orientación en el espacio saber andar con los ojos tapados.		
5	Se integra fácilmente a un juego.		
6	Usa nociones temporales rápido lento al correr.		
7	Demuestra equilibrio saltando con un pie.		
8	Mantiene coordinación en todo el cuerpo al realizar ejercicios.		
9	Crea confianza entre sí mismo al momento de jugar.		
10	Se relaciona mutuamente con sus compañeros.		
MOTRICIDAD GRUESA			
1	Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápido.		
2	Muestra coordinación de piernas y brazos al momento de marchar.		
3	Identifica izquierda derecha al momento de caminar.		
4	Camina sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro.		
5	Demuestra equilibrio postural en movimientos, saltando con los dos pies.		
6	Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón.		
7	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies.		
8	Mantiene equilibrio al pararse en un pie con los brazos abiertos.		
9	Demuestra equilibrio en un solo pie y la otra pierna extendida		
10	Mantiene equilibrio al pararse en un pie sobre una tarro.		

Anexo 4: consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: Juegos Tradicionales y Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. y es dirigido por investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: determinar la relación de juegos tradicionales y motricidad gruesa en la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará _____ minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un informe. Si desea, también podrá escribir al correo _____ para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información)