



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 15251–PALO BLANCO DISTRITO
HUARMACA, PIURA 2022.**

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

AUTORA

**PINTADO CASTILLO, MARIA RAQUEL
ORCID 0000-0001-8286-191X**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
ORCID ID: 0000-0002-8638-6834**

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

PINTADO CASTILLO, MARIA RAQUEL

ORCID 0000-0001-8286-191X

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADOS

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID N° 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID N° 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID N° 0000-0003-3897-0849

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
Miembro

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana
Miembro

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
Presidente

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo
Asesor

DEDICATORIA

A Dios por darme la fortaleza y persistencia en el logro de mis objetivos.

A mi familia por su apoyo económico y moral, pues siempre pude contar con su apoyo espiritual gracias al cual cumplí mis metas por encima de las adversidades.

El tesista.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica de los Ángeles-Chimbote por acogerme durante mis años de estudio que contribuyeron en mi formación para lograr mi meta el de optar de la licenciatura.

A la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación, a los docentes, quienes con su amplia experiencia y conocimiento nos proporcionaron sus valiosos aportes en el desarrollo de este trabajo de investigación científica.

A mi asesor de la presente investigación, Dr. Amaya Saucedo Amadeo, por su orientación, monitoreo en la investigación.

RESUMEN

La presente investigación, responde a la necesidad de conocer el nivel de los Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022; como parte fundamental de su desarrollo integral. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 14 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 26, 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 $r = 0,774$; que existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la Coordinación viso motor con $r = 0,706$ y existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la Precisión de Movimientos con $r = 0,759$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$.

Palabras clave: Apendizaje, juegos, motricidad, tradicionales

ABSTRACT

This research responds to the need to know the level of traditional games and the development of gross motor skills of 5-year-old boys and girls from Educational Institution No. 15251 - Palo Blanco District Huarmaca, Piura 2022; as a fundamental part of their integral development. The general objective of this research was to determine the relationship between traditional games and the development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls from Educational Institution No. 15251 - Palo Blanco District Huarmaca, Piura 2022. The methodology used was quantitative type, descriptive level and correlational design; a sample population of 14 5-year-old boys and girls was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, using Excel statistics and SPSS version 26, for tabulation and representation in tables and graphs. The results obtained indicate that there is a low positive correlation between traditional games and the balance dimension with $r = 0.774$; that there is a high positive correlation between the traditional Games and Visual Motor Coordination with $r = 0.706$ and there is a high positive correlation between the traditional Games and the Accuracy of Movements with $r = 0.759$. The researcher concluded that there is a positive correlation between traditional games and gross motor skills with $r = 0.731$.

Keywords: Learning, games, motor skills, traditional

CONTENIDO

Título de tesis.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS	x
4. INTRODUCCIÓN.....	11
II. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL.....	15
2.1 Antecedentes	15
2.1.1. Internacional.....	15
2.1.2. Nacional.....	17
2.1.3. Regional o local.....	19
2.2.Bases Teóricas de la Investigación”	20
2.2.1.Juegos tradicionales.....	20
“2.2.1.1.Definición”	20
2.2.1.2.Origen de los juegos tradicionales	22
2.2.1.3. Teorías.....	22
2.2.1.3.1.Dimensiones de juegos tradicionales.....	22
2.2.1.4.Instrucciones de juegos tradicionales.....	24
2.2.1.5.Didáctica de juegos tradicionales.	25
2.2.1.6.Estrategias de juegos tradicionales.....	26
2.2.2. Motricidad gruesa.	27

2.2.2.1.Definición	27
2.2.2.2.Dimensiones de la motricidad gruesa.....	29
III. HIPÓTESIS	31
IV. METODOLOGÍA	32
4.1.Diseño de la investigación.....	32
4.2.Población y muestra.....	32
4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores	35
4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	36
4.5. Plan de Análisis.....	36
4.6. Matriz de Consistencia.....	38
4.7. Principios Éticos	39
V.RESULTADOS.....	40
5.1. Resultados.....	40
5.2. Análisis de resultados	46
VI. CONCLUSIONES.....	49
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXOS	54

INDICE DE TRABLAS Y GRAFICOS

Tablas

Tabla 1 Población.....	33
Tabla 2 Muestra.....	33
Tabla 3 Nivel de logro de Juegos tradicionales de los niños de 5 años	40
Tabla 4 Nivel de logro de motricidad gruesa de los niños de 5 años	41
Tabla 5 Correlación entre los Juegos tradicionales y motricidad gruesa	42
Tabla 6: Correlación entre los Juegos tradicionales y la Coordinación	43
Tabla 7: Correlación entre los Juegos tradicionales y la Precisión de.....	44
Tabla 8: Correlación entre los Juegos tradicionales y el esquema corporal	45

Figuras

Gráfico 1 Porcentaje nivel de los Juegos tradicionales de los niños de 5 años.....	40
Gráfico 2: Porcentaje nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años	41

I.INTRODUCCIÓN

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

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

De esta manera, el siguiente problema tiene como enfoque resolver la coordinación gruesa, asimismo desarrollar habilidades motrices en los niños.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas fundamentadas en el contexto de la población de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, además de considerar información relevante de fuentes confiables, los cuales respaldarán como sustento para la presente tesis.

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

Con respecto al marco metodológico fue de nivel experimental, tipo cuantitativo, diseño pre experimental. Se consideró la muestra censal correspondiente a 12 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante ficha de observación debidamente validado por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General será el T-Student y para el procesamiento de datos se utilizaron los softwares de Excel 2019 y SPSS 25

Los juegos tradicionales, Se considera importante e imprescindible incorporar progresivamente en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo la motricidad gruesa del niño y niña en edad preescolar. ACOSTA Arias, Janeisy (2002).

La motricidad gruesa, es muy importante para su formación de los niños, mediante movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (control de cabeza, se, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota. (Franco, 1982)

En la Institución Educativa N° 15251 Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, se demuestra que la mayoría de niños ya no practican los juegos tradicionales al contrario prefieren juegos digitales, por lo tanto los niños presentan dificultades en sus coordinaciones de sus movimientos corporales, gruesos y finos, los cuales son fundamentales en su vida futura.

¿Cuál es la relación entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022?

Determinar la relación entre Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022

Establecer relación entre Juegos tradicionales y la Coordinación viso motora de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022

Establecer relación entre Juegos tradicionales y la Precisión de movimientos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022

Establecer relación entre Juegos tradicionales y el Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022

Esta investigación se realiza con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa.

juego tradicional es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, satisfacer en uno mismo, el juego es universal, esto engloba tanto a niños como adultos, jóvenes, adultos mayores, etc. (Saco, Acedo, & Vicente, 2001)

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que relaciona grandes grupos musculares, esto se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. (Semino, 2016)

El presente trabajo de investigación se realiza porque existe la necesidad de obtener mejores resultados en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022., con el uso de los juegos tradicionales, con el propósito de contribuir el desarrollo físico, social y moral de los niños.

La elaboración y aplicación de los juegos tradicionales para cada una de las dimensiones de la motricidad gruesa, mediante métodos científicos y una vez que sean demostrados su validez y confiabilidad podrán ser utilizadas en otros trabajos de investigación.

II. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Rezabala (2018) en su tesis *La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial del Centro de Educación Inicial Unión y Progreso, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos, Periodo Lectivo 2018. Lineamientos alternativos.* Para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia. En la universidad nacional de Loja modalidad de estudios a distancia carrera de psicología infantil y educación Parvularia. Loja, Ecuador. El objetivo que plantea esta investigación es concientizar a las maestras y padres de familia sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial 1. Los métodos utilizados en la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el científico, inductivo-deductivo, descriptivo, analítico-sintético, y modelo estadístico, métodos que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. La población con la que se trabajó estuvo compuesta de Maestras, niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”. Se aplicaron dos instrumentos: Una encuesta dirigida a las maestras de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, para determinar si utilizan los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y un Test de Oseretzky aplicado a los niños y niñas, para evaluar el Desarrollo Motriz. En su Conclusión: Se concluye que: El 34% realiza como juego tradicional el

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

Ayala & Tene (2020) en su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de Educación Inicial Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2020. Objetivo General Determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del Centro de Educación Inicial ‘ ‘ Margarita Santillán de Villacís” de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2020. Métodos deductivo, inductivo y analítico. Tipo de investigación descriptiva correlacional. Diseño de la investigación Bibliográfica documental. Población niños 64. Muestra está conformada por los niños del Centro de Infantil, para la investigación se trabajó con todos los elementos de la población. Técnica observación. Instrumento ficha de observación. Conclusiones se identifica a las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas; como juegos tradicionales apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”. Se concluye que los juegos tradicionales es una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial 2. Se ve la necesidad de proponer

juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo de la expresión corporal, para que los maestros y alumnos tengan una herramienta más de aplicación.

2.1.2. Nacional.

Pérez y Palomino (2020) en su tesis: “juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles. El objetivo general del estudio llevado a cabo fue demostrar que los juegos tradicionales de persecución si contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles Abancay-2020.

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

puntajes obtenidos, en el segundo caso y para la prueba de hipótesis se utilizó la t de student. El procesamiento de los resultados encontrados permitió demostrar el valor e importancia de los juegos tradicionales de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa, en donde se pudo evidenciar que los niños tuvieron avances significativos en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa.

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

institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje.

2.1.3. Regional o local.

León & Santacruz (2020) en su tesis titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2020”. Objetivo general Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2020. Método hipotético deductivo. Tipo experimental. Diseño de la investigación pre experimental. Población estuvo constituida por 25 estudiantes del III nivel de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa, puesto que la población es una diversidad de individuos de la misma clase y característica. Muestra estuvo constituida con una muestra de 15 estudiantes. Técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue mediante un test y al respecto Sarton. Conclusiones los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wlcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria.

Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica.

2.2.Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1.Juegos tradicionales

2.2.1.1.Definición

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

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

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

El niño debe reconocer los juegos y canciones populares y además aprender a jugarlos. Se debe proporcionar ambientes creativos para jugar, danzar, entre otros donde puedan aportar sus propias vivencias al juego. Se debe favorecer un aprendizaje social positivo a través del juego, para mejorar las relaciones del grupo respetando las diferencias entre los niños. Se debe promover situaciones de contacto físico desarrollando con ellas actitudes de respeto y aceptación. Por otro lado, debe influir en la forma de actuar futura del niño mediante el simbolismo del juego y sus roles, adquiriendo responsabilidades en los juegos para transferirlos a su vida personal. Debe disfrutar con la propia experiencia del juego enseñando a jugar con otros y no contra otros. Se debe fomentar la inclusión de aquellos con menos destreza, con el fin de no alimentar sentimientos de rechazo y desconfianza, y permitir que la experiencia les posibilite mejorar sus posibilidades. Se debe ayudar a los alumnos/as a superar desafíos propios

en lugar de superar a otros. Finalmente se debe buscar familiarizar a los alumnos con distintos tipos de actividades y formas de jugar juntos de manera constructiva para alcanzar la posibilidad de elegir.

2.2.1.2. Origen de los juegos tradicionales

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

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

Manifestaciones culturales: la socialización que nos relacionan directamente con nuestros familiares y luego con las demás personas cercanas que nos rodean por medio del juego, logramos interactuar entre culturas y darse a conocer a nivel mundial. (Lavega, p. 45)

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

2.2.1.3. Teorías

2.2.1.3.1. Dimensiones de juegos tradicionales.

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

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

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

En este sentido, podemos entender que el juego aparece como una necesidad de representar el contacto con lo demás, el juego es una acción social, en la cual, gracias a la ayuda con otros niños, se logran obtener roles que son añadidos a su persona.

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

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

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

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

De lo manifestado podemos entender que el juego es un valor, que realizan pre-ejercicios que ayuden al desarrollo de actuar y de instintos aun no

desarrollados y también necesarios para conservación de las personas y grupo

2.2.1.4. Instrucciones de juegos tradicionales.

Pérez (2017) señala que los juegos tradicionales mantienen ciertas instrucciones con la finalidad de que el aprendizaje o los juegos no sean desarrollados con el único fin de distraerse o entretenerse entre los participantes, los juegos tradicionales entraron de por sí mediante una forma más práctica en los colegios como un curso que vienen a ser la educación física y la educación artística, en donde los niños y niñas se desenvuelven de manera en cómo los docentes les enseñan a realizar las actividades requeridas, de esta manera los juegos tradicionales deben cumplir ciertas instrucciones como:

Primero se deben ver los lugares donde se pueden trabajar con los niños y niñas, debe ser un lugar tranquilo, con un espacio adecuado pueden ser en un campo deportivo, en la escuela, dentro de un salón de clases con las carpetas ordenadas adecuadamente de manera que no sean una obstrucción para poder desarrollar las actividades requeridas de manera que sea un espacio con mayor estabilidad y tranquilidad.

- Se requiere obtener los materiales necesarios para la elaboración de los juegos tradicionales que en algunos casos vienen a ser: costales, sogas, canicas, latas. Pelotas, entre otros materiales.
- A continuación, se debe tener claro que tema se desea tocar o que enseñanza se desea dejar en claro en los niños, dar las explicaciones requeridas o necesarias que crea el docente.

- Finalmente se emprende a desarrollar los juegos dando las respectivas pautas y reglas que se requieran en el juego.

2.2.1.5. Didáctica de juegos tradicionales.

Gil & Ruiz (2010) mencionan que el juego en general y en particular los juegos populares y tradicionales permiten desarrollar los principios metodológicos permitiendo de esta manera la construcción de aprendizajes significativos ya que en este tipo de juegos los contenidos traen diversas enseñanzas sobre todo en las experiencias motrices previas y en cierto grado un nivel de desarrollo madurativo, pero siempre realizando los juegos para que de esta manera se logre un aprendizaje, sin embargo menciona que uno de los pilares fundamentales del aprendizaje significativo viene a ser el aprendizaje funcional, de esta manera el enfoque globalizador aparece como un principio didáctico fundamental, presentando los contenidos en su totalidad de esta forma relacionando las experiencias previas con las nuevas experiencias adquiridas y los nuevos aprendizajes desarrollados conforme pasa el tiempo en la vida de los alumnos de preescolar, este tipo o forma de enseñanza trae a los alumnos a que en un futuro puedan desenvolverse de manera más segura, positiva y de forma que ya tenga un aprendizaje previo, de esta manera el alumno tendrá la capacidad de aprender con mayor facilidad.

García (2015) señala que la actividad lúdica se muestra como un recurso especialmente adecuado para los niños sin olvidar el carácter formativo - educativo de cada uno de los juegos aplicados, tampoco debe ser desvinculado de su aspecto lúdico – recreativo. Pero, para que el alumno tome conciencia de

lo que se está queriendo enseñar, en principio se debe lograr una atención respecto a la diversidad de enseñanzas que va a traer el juego.

2.2.1.6.Estrategias de juegos tradicionales.

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

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

2.2.2. Motricidad gruesa.

2.2.2.1. Definición

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

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

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

mentales son relacionadas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento principal para el desarrollo de la personalidad.

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

De lo comprendido podemos decir que las actividades motrices del niño o niña van a incrementar la inteligencia en sus primeros años de vida. Teniendo hasta los dos años inteligencia sensorio motriz y de los dos a siete años la ejecución de la reflexión, aceptando a la imitación, juego simbólico, lenguaje, dibujo permitiéndole una mejor adaptación.

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

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

Henri Wallon (1980), remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. El movimiento es la expresión de la vida psíquica del niño y configura toda su personalidad. El movimiento es esencial en el

desarrollo del niño, ya que facilita el paso hacia el pensamiento conceptual, sus relaciones con los demás, su carácter y la adquisición de nociones básicas.

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

2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa.

Dentro de las dimensiones de la motricidad gruesa podemos mencionar:

Coordinación viso – motriz

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

Esquema corporal

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

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

Precisión de movimiento

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

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

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General

Existe relación entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

Hipótesis Específicas.

H₁: Existe relación entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

H₀: Existe relación entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

IV. METODOLOGÍA

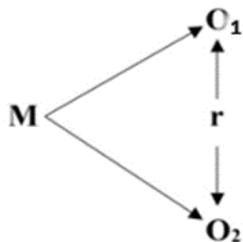
4.1. Diseño de la investigación

Según Hernández y Fernández (2010), la investigación fue de tipo cuantitativa “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.10).

La presente investigación fue de nivel experimental debido a que existe intervención por parte del investigador, Según Domínguez (2015) se refiere a la intervención para modificar el proceso natural de alguna variable con respecto a la población de estudio.

El diseño de investigación es correlacional

Se siguió el siguiente esquema:



M = Muestra de estudio

O₁ = juegos tradicionales

r = Relación entre las variables

O₂ = motricidad gruesa

4.2. Población y muestra

Tabla 1 Población.

Edad	Hombre	Mujer
5 años	7	7
4 años	9	11
3 años	8	10
TOTAL	54	

Nota: Nómima de matrícula del aula 2022.

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

Para la presente investigación se ha considerado a todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

4.2.2. Muestra.

Tabla 2 Muestra.

Edad	Hombre	Mujer
5 años	7	7
TOTAL	14	

Nota: Nómima de matrícula del aula 2022.

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

- La muestra poblacional estuvo constituida por 14 niños y niñas 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVEL
Variable 02 Juegos tradicionales	El juego tradicional es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, satisfacer en uno mismo, el juego es universal, esto engloba tanto a niños como adultos, jóvenes, adultos mayores, etc. (Saco, Acedo, & Vicente, 2001)	Los juegos tradicionales están compuestos por las instrucciones, didáctica y estrategias los que se desarrollarán mediante 10 sesiones de aprendizaje.	Instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de juegos - Reglas del juego - Negocia normas - Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación 	Instrumento: <i>Lista de cotejo</i> Niveles: - <i>Malo</i> - <i>Regular</i> - <i>Bueno</i>
			Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> - Propicia interés - Socialización - Placer - Selección de juegos - Demuestran sus sentimientos 	
			Estrategias	<ul style="list-style-type: none"> - Genera problematización para que busquen soluciones - Fomenta imaginación - Desarrolla creatividad 	
Variable 02 motricidad gruesa	La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que relaciona grandes grupos musculares, esto se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. (Semino, 2016)	Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (control de cabeza, se, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.	Coordinación viso motor	<ul style="list-style-type: none"> - Corre libremente - Sostiene objetos - Rueda pelotas - Se desplaza - Lanzamiento 	Instrumento: <i>Lista de cotejo</i> Niveles: - <i>Malo</i> - <i>Regular</i> - <i>Bueno</i>
			Precisión de movimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de los dedos - Embolilla - Rasga - Punza libremente - Delinea 	
			Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica la pelota - Mantener el bastón - Forma de caminar 	

4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1. Técnicas

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

4.4.2. Instrumentos

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

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

En la presente investigación los instrumentos que se utilizo es la lista de cotejo que corresponden a cada una de las variables de estudios.

4.5. Plan de Análisis

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

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la

construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.6. Matriz de Consistencia

Los Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿ cuál es la relación entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Establecer relación entre Juegos tradicionales y la Coordinación viso motora de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022 Establecer relación entre Juegos tradicionales y la Precisión de movimientos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022 Establecer relación entre Juegos tradicionales y el Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Existe relación entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022</p>	<p>Juegos tradicionales</p> <p>motricidad gruesa</p>	<p>NIVEL Cuantitativo</p> <p>TIPO Descriptivo</p> <p>DISEÑO Correlacional</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS Observación Lista e cotejo</p> <p>POBLACIÓN Todos los niños y niñas de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022</p> <p>MUESTRA 14 niños y niñas</p> <p>PRUEBA ESTADÍSTICA T-Student</p>

4.7. Principios Éticos

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

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

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

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

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

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

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

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

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

V.RESULTADOS

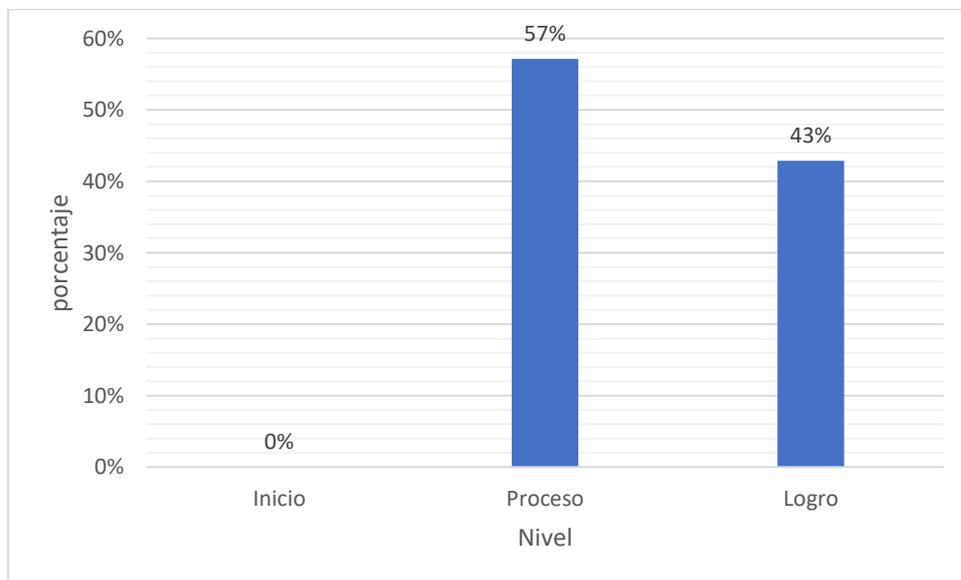
5.1. Resultados

Tabla 3 Nivel de logro de Juegos tradicionales de los niños de 5 años

Escala de calificación	fi	%
Inicio	1	7%
Proceso	9	64%
Logro	4	29%
Total	14	100%

Nota: lista de cotejo

Gráfico 1 Porcentaje nivel de los Juegos tradicionales de los niños de 5 años



Fuente: Tabla 3

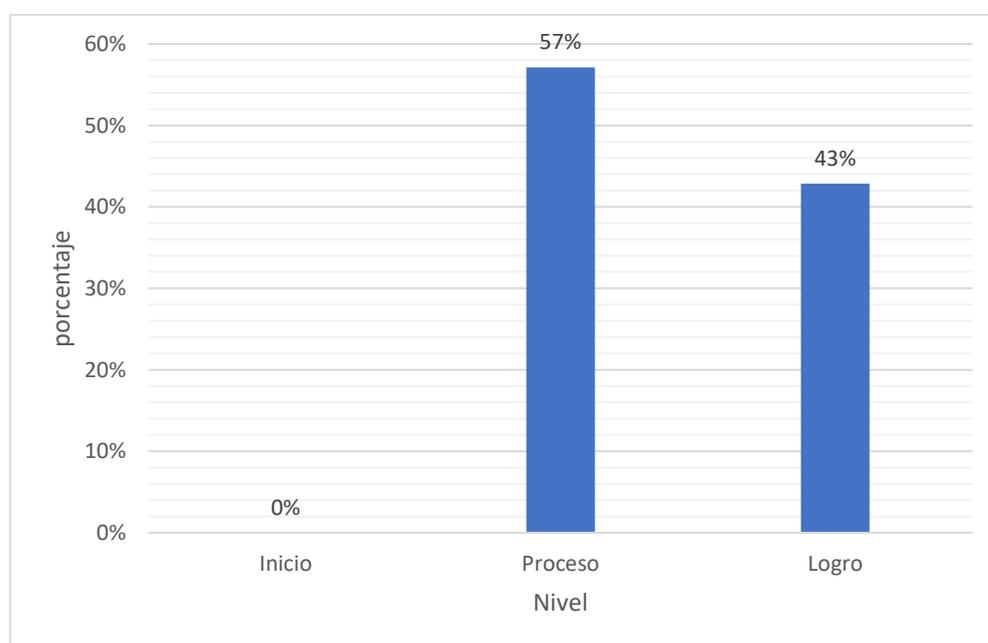
La tabla y gráfico muestran el nivel de logro obtenidos por los estudiantes de 5 años en la variable juegos motores, donde el 64 % se ubica en el nivel proceso, seguido del nivel logro con 29 %, por último, el 7 % está en inicio.

Tabla 4 Nivel de logro de motricidad gruesa de los niños de 5 años

Escala de calificación	fi	%
Inicio	0	0%
Proceso	8	57%
Logro	6	43%
Total	14	100%

Fuente: guía de observacion de motricidad gruesa, setiembre, 2021

Gráfico 2: Porcentaje nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años



Fuente: Tabla 4

La tabla y gráfico muestran el nivel de logro obtenidos por los estudiantes de 5 años en la variable motricidad gruesa, donde el 50% se ubica en el nivel proceso, seguido del nivel logro con 35%, por último, el 15% está en inicio.

Tabla 5 Correlación entre los Juegos tradicionales y motricidad gruesa

Correlaciones

		Juegos Motores	Motricidad Gruesa
Juegos Motores	Correlación de Pearson	1	,774**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	14	14
Motricidad Gruesa	Correlación de Pearson	,774**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	14	14

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

En la tabla 5 el valor $r = 0.774$ entre los Juegos tradicionales y motricidad gruesa, así como el valor de “ $p = 0.000$ ”, ambos sugieren que existe correlación significativa con una correlación alta.

Tabla 6: Correlación entre los Juegos tradicionales y la Coordinación

viso motor

Correlaciones

		Juegos tradicionales	Coordinación viso motor
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,706**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	14	14
Coordinación viso motor	Correlación de Pearson	,706**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	14	14

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

En la tabla 8 el valor $r = 0.706$ entre los Juegos tradicionales y la Coordinación, así como el valor de “ $p = 0.000$ ”, ambos sugieren que existe correlación significativa con una correlación alta.

Tabla 7: Correlación entre los Juegos tradicionales y la Precisión de movimientos

Correlaciones

		Juego constructivo	Precisión de movimientos
Juego constructivo	Correlación de Pearson	1	,759**
	Sig. (bilateral)		,002
	N	14	14
Precisión de movimientos	Correlación de Pearson	,759**	1
	Sig. (bilateral)	,002	
	N	20	20

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

En la tabla 8 el valor $r = 0.641$ entre los Juegos tradicionales y la Precisión de Movimientos , así como el valor de “ $p = 0.000$ ”, ambos sugieren que existe correlación significativa con una correlación alta.

Tabla 8: Correlación entre los Juegos tradicionales y el esquema corporal

Correlaciones

		Juegos tradicionales	Esquema corporal
Juegos tradicionales	Correlación de	1	,731**
	Pearson		
	Sig. (bilateral)		,000
	N	14	14
Esquema corporal	Correlación de	,731**	1
	Pearson		
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	14	14

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

En la tabla 8 el valor $r = 0.731$ entre los Juegos tradicionales y el esquema corporal, así como el valor de “ $p = 0.000$ ”, ambos sugieren que existe correlación significativa con una correlación alta.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos para el objetivo general determinar la relación entre Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022; se encontró que sí existe relación directa con el valor de correlación de Pearson de 0,774** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre los juegos motores y la motricidad gruesa. Lo hallado concuerda con la investigación de Becerra (2016) en la tesis de licenciatura, “Desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa en Chiclayo, agosto de 2019”. Entre sus conclusiones afirma que: Los niños y niñas tienen mayor dificultad en las actividades de coordinación de motricidad el 43.2% de niños(as) se ubican en el nivel de riesgo, seguidos de un 6.8% que se ubican en el nivel de retraso, así mismo la mayor incidencia repercute en caminar hacia delante topando punta y talón (70%) y caminar hacia atrás topando punta y talón (84%) . De la misma manera Ardanaz (2009) sostiene que “la motricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc”.

Respecto al primer objetivo específico establecer la relación entre Juegos tradicionales y la Coordinación viso motora de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022; los resultados arrojaron una correlación directa con un valor de correlación de Pearson de 0,706** y un sig. Bilateral de $P < 0,05$ entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa. Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Yarleque (2020) en su tesis, Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura . En sus conclusiones afirma que “en el aspecto motriz el 45.7% de los niños presentan un nivel alto,

demostrando que pueden golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho, por otro lado, un 41.3% está en un nivel medio debido que tienen dificultad para realizar esta acción mencionada anteriormente y un 13% se encuentra en un nivel bajo . También Gonzales y Silva, (2011) expresan que la motricidad gruesa cuenta con y la capacidad de mantener el equilibrio y los cambios de posición del cuerpo, es relativamente todo acto que implican grandes grupos musculares, como movimientos grandes del cuerpo, por ejemplo; movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda facilitando así subir la cabeza, mantener el equilibrio, voltear, gatear, andar, incorporarse, etc

En lo que se refiere al segundo objetivo específico establecer la relación entre Juegos tradicionales y la Precisión de movimientos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022; se obtuvo como resultado una correlación directa con un valor de correlación de Pearson 0,759** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión juegos motores y la motricidad gruesa. Los resultados encontrados tienen concordancia con la tesis de Becerra (2019) en la tesis de licenciatura, “Desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa en Chiclayo, agosto de 2016”. En sus conclusiones indica que: “En el desarrollo psicomotor en el área de coordinación la mayor predominancia en nivel de retraso es de los niños (5.26%) así mismo en el nivel de riesgo (57.89%), es por ello que se llega a la conclusión de que los niños necesitan una estimulación adecuada mediante talleres psicomotrices”.

Respecto al tercer objetivo específico establecer la relación entre Juegos tradicionales y el esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022; los resultados indican una correlación directa con un valor de correlación de Pearson de 0,731** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos tienen cierta concordancia con la tesis de Pino (2018) en su tesis El juego como estrategia didáctica

para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 389/Mx- P Rio Seco distrito de Ayacucho, 2018 . En sus conclusiones afirma que: El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T Student. Por lo tanto, se llega a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

VI. CONCLUSIONES

1. La relación de los Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022” es alta con un Rho de Spearman de ,774 y una sig. Bilateral de ,000 lo que quiere decir que, a una mayor aplicación de los juegos tradicionales, mejor será la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251.
2. La relación de los Juegos tradicionales y la Coordinación viso motora de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa” N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, es relación alta con un Rho de Spearman de ,706 y una sig. Bilateral de ,000 lo que quiere decir que, a una mayor aplicación de los Juegos tradicionales mejor será la Coordinación viso motora de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa” N° 15251
3. La relación de los Juegos tradicionales y la Precisión de movimientos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, es alta y significativa con un Rho de Spearman de ,759 y una sig. Bilateral de ,000 lo que quiere decir que, a una mayor aplicación de los juegos tradicionales, mejor será la Precisión de movimientos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251
4. La relación de los Juegos tradicionales y el Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022, es alta con un Rho de Spearman de ,731 y una sig. Bilateral de ,000 lo que quiere decir que, a una mayor aplicación de los juegos tradicionales mejor será el Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A la docente de aula, poner énfasis en el trabajo motriz de sus estudiantes porque despierta, el autocontrol, la tonicidad, la relajación, respiración, que desemboca en el desarrollo integral del niño.

A la dirección de la institución educativa, fomentar la aplicación de talleres de motricidad gruesa debidamente planificados y con procedimientos de evaluación y control de los logros, que permita un desarrollo integral de los niños.

A las autoridades educativas, tomar en cuenta los aportes teóricos y la guía de observación de juegos tradicionales y de la motricidad gruesa, en la formulación de los diseños curriculares y la planificación anual.

A las profesoras del nivel inicial que realicen evaluaciones periódicas del desarrollo motor grueso de sus estudiantes que les permita tener información actualizada de los avances de sus estudiantes.

- Los docentes de la institución a promover la utilización de las estrategias de los juegos tradicionales mediante talleres para desarrollar la motricidad gruesa con la finalidad de contribuir en el desarrollo integral del estudiante.
- Las instituciones Educativas del nivel inicial con la finalidad de contribuir a fortalecer al desarrollo de las capacidades motoras en los niños en el proceso de aprendizaje deben implementar materiales didácticos que respondan al contexto socio cultural.
- Los padres de familia y docentes de la comunidad educativa tomen decisiones, según los resultados del presente estudio, para aplicar y revalorar los juegos tradicionales de para el buen desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de dicha institución y no prohíban la práctica de estos juegos estigmatizando como ocio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

León, L. & Santacruz, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú.

Borges, J. citado por Piaget. (2012). El juego y su importancia en el desarrollo del niño. Recuperado el 24/05/2014. Disponible en:

http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BoletinPrincipioActivo/38_el_juego_y_su_importancia_en_el_desarrollo_del_nino.pdf

Meleán, L. (2015). *La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Bárbula*.

Motos, T. (1983). *Iniciación a la Expresión Corporal*. Barcelona: Humanitas.

Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. portal deportivo.

Peña, L. (14 de julio de 2019). *Los adultos impulsan la venta de juguetes tradicionales*. LORENA PEÑA LEÓN.

Perez, A. (16 de mayo de 2017). *Juegos tradicionales para niños y niñas*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>

Pérez, D & Palomino, L. (2017) en su tesis: “juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles de Abancay, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac- 2017

Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares*. Mérida: Tajo guadiana, Artes Gráficas.

Sánchez, a. (4 de mayo de 2017). *Juegos tradicionales. ¡¡Recuperemos nuestros juegos de la infancia!!* Obtenido de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>

Sanchidrián, R. (2013). *Expresión corporal: desarrollo de la desinhibición a través del juego*. campus publico maría zambrano.

Semino, G. (2016). *Motricidad gruesa de los niños de 4 años*. Piura.

Silva, E. (2015). *La inteligencia kinestésica y el desarrollo motriz fino de los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa Huachi Grande de la ciudad de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador

Zavaleta, Y. (2015). *La inteligencia kinestésica y el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 1564 - Trujillo – 2015*. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.

ANEXOS

1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																	
N°	Actividades	Año 2021								Año 2021							
		Mes				Mes				Mes				Mes			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración del Proyecto																
2	Revisión del proyecto por el Jurado de Investigación																
3	Aprobación del proyecto por el Jurado de Investigación																
4	Exposición del proyecto al Jurado de Investigación o Docente Tutor																
5	Mejora del marco teórico																
6	Redacción de la revisión de la literatura.																
7	Elaboración del consentimiento informado (*)																
8	Ejecución de la metodología																
9	Resultados de la investigación																
10	Conclusiones y recomendaciones																
11	Redacción del pre informe de Investigación.																
12	Reacción del informe final																
13	Aprobación del informe final por el Jurado de Investigación																
14	Presentación de ponencia en eventos científicos																
15	Redacción de artículo científico																

2. PRESUPUESTO

Presupuesto desembolsable (Estudiante)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Suministros (*)			
• Empastado		1	16.00
• Lapiceros		2.	1.00
Servicios			
• Uso de Turnitin	50.00	1	50.00
Sub total			67.00
Gastos de viaje			
• Pasajes para recolectar información		4	10.00
Sub total			
Total de presupuesto desembolsable			77.00
Presupuesto no desembolsable (Universidad)			
Categoría	Base	% ó Número	Total (S/.)
Servicios			
• Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital – LAD)	40.00	4	180.00
• Búsqueda de información en base de datos	35.00	2	60.00
• 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			450.00
Recurso humano			
• Asesoría personalizada (2 horas por semana)	100.00	4	250.00
Sub total			250.00
Total de presupuesto no desembolsable			700.00
Total (S/.)			

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR JUEGOS TRADICIONALES

I. Datos informativos:

Institución Educativa:

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		

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR MOTRICIDAD GRUESA

I. Datos informativos:

Institución Educativa:

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

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

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

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 su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. Y es dirigido por Dr. Amadeo Amaya Rosas Saucedo, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 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 _____ . 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):
