

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS INFANTILES Y SU IMPORTANCIA EN LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SOS HERMANN GMEINER, CUSCO – 2023

Línea de Investigación:

Didáctica en instituciones educativas

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

SANTA CRUZ LAYME, Carmen Rosa

Asesor(a):

SARMIENTO JAÉN, Cinthya Verónica

CUSCO, 2023

AGRADECIMIENTO

Agradezco principal mente a Dios, quien ha sido mi guía y haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento de mi formación profesional.

Además, quiero expresar los mas hermoso y noble sentimiento a mi madre Rebeca Layme Ramos, mi padre Fredy William Santa Cruz Chalco, por ser el pilar mas importante y por demostrarme siempre su cariño y su apoyo incondicional sin importar mis dificultades, brindándome sus enseñanzas e hicieron lo posible para culminar mis estudios.

Carmen Rosa Santa Cruz Layme.



RESUMEN

La investigación se realizó con la finalidad de determinar en qué medida los juegos infantiles mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco - 2023, del distrito de Cusco. La metodología del estudio sigue el modelo hipotético-deductivo, se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo, es de tipo experimental, con un nivel de estudio descriptivo explicativo, cuyo diseño corresponde al pre experimental-longitudinal. El estudio aplica los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa y sus correspondientes dimensiones que la caracterizan en la muestra en estudio. La muestra de estudio la conformaron 24 niños y niñas. La técnica para la recolección de datos fue la observación, y el instrumento utilizado fue la guía de observación. Los resultados hallados han demostrado la efectividad de los juegos infantiles como estrategia para el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en los niños de la muestra en estudio. Lo que se demuestra estadísticamente, cuando el t de Student de la hipótesis general hallado = 18,559 es mucho mayor que el t de Student crítico = 1.7139, para un nivel de significancia de 0.05, encontrándose una significancia bilateral (margen de error) igual a 0.000, que es un valor muy despreciable, y da certeza de la aceptación de la hipótesis alterna de la investigación; es decir que los juegos tradicionales si influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de la muestra en estudio.

Palabras claves: Juegos infantiles, Motricidad gruesa, Dominio corporal dinámico, Dominio corporal estático.

ABSTRACT

The research was carried out with the purpose of determining to what extent traditional games improve the development of gross motor skills in 4-year-old boys and girls of the I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco - 2023, from the Cusco district. The methodology of the study follows the hypothetical-deductive model, it is developed under the quantitative approach, it is experimental, with a descriptive explanatory study level, whose design corresponds to the pre-experimental-longitudinal. The study applies traditional games as a strategy to develop gross motor skills and their corresponding dimensions that characterize it in the sample under study. The study sample was made up of 24 4-year-old boys and girls. The technique for data collection was observation, and the instrument used was the observation guide. The results found have demonstrated the effectiveness of traditional games as a strategy for the adequate development of gross motor skills in the children of the study sample. What is demonstrated statistically, when the Student's t of the general hypothesis found = 18.559 is much greater than the critical Student's $t = 1.7139$, for a significance level of 0.05, finding a bilateral significance (margin of error) equal to 0.000, which is a very negligible value, and gives certainty of the acceptance of the alternative hypothesis of the research; That is to say, traditional games do influence the development of gross motor skills in the sample under study.

Keywords: Traditional games, Gross motor skills, Dynamic body dominance, Static body dominance.

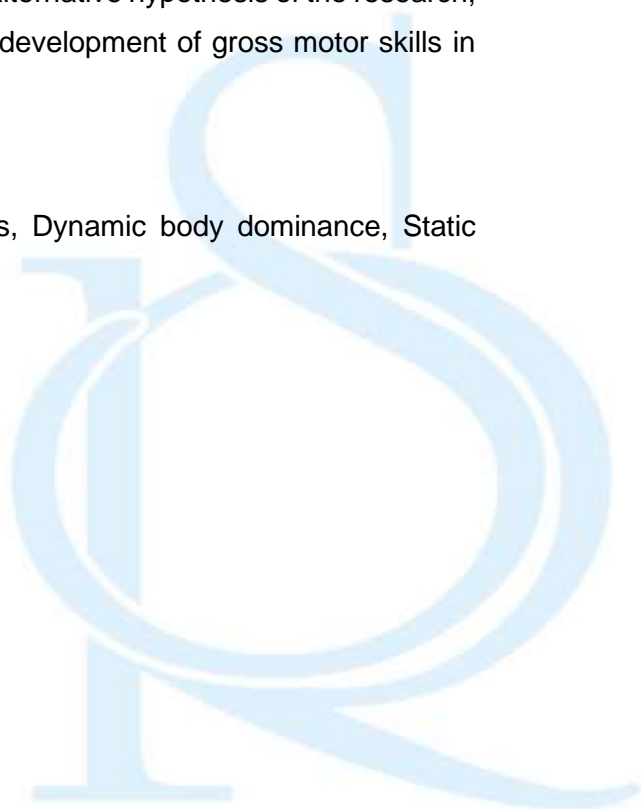
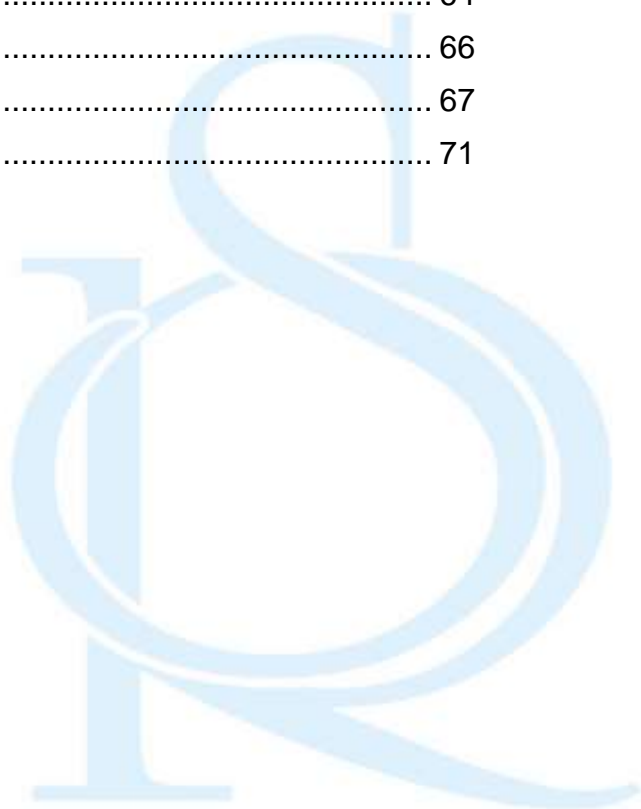


TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTO	2
RESUMEN	3
ABSTRACT	4
TABLA DE CONTENIDOS	5
LISTA DE TABLAS Y FIGURAS	8
INTRODUCCIÓN	9
Planteamiento del problema	9
Formulación del problema	13
Problema general	13
Problemas específicos	13
Objetivos de la investigación	13
Objetivo general	13
Objetivo específico	13
Línea de investigación	13
Hipótesis de investigación	14
Hipótesis general	14
Hipótesis específicas	14
Justificación	14
Contexto de la investigación	15
Delimitación	16
Antecedentes de la investigación	16
Limitaciones	21
CAPITULO I MARCO TEÓRICO	22
1.1 Bases teórico científicas del juego	22
1.1.1 Conceptualizaciones del juego	22
1.1.2 Que es tradición	23
1.1.3 Juegos tradicionales	24
1.1.4 Beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz infantil 24	
1.1.5 Importancia de los juegos tradicionales	25
1.1.6 Tipos de juegos tradicionales	27
1.1.6.1 Juego con objetos	27

1.1.6.2	Juegos de habilidad manual	30
1.1.6.3	Juegos con partes del cuerpo.....	34
1.1.6.4	Juegos de persecución.....	34
1.1.7	Dimensiones del juego tradicional.....	36
1.1.7.1	Juego motor.....	36
1.1.7.2	Juego social.....	36
1.1.7.3	Juego cognitivo.....	37
1.2	Bases teóricas de la motricidad gruesa	37
1.2.1	Teorías del desarrollo psicomotriz.....	37
1.2.2	Psicomotricidad	38
1.2.3	Motricidad.....	39
1.2.4	Motricidad gruesa	39
1.2.5	Importancia del desarrollo motriz	40
1.2.6	Dimensiones de la motricidad gruesa.....	41
1.2.6.1	Dominio corporal dinámico	41
1.2.6.2	Dominio corporal estático	42
1.3	Definición de términos	42
CAPITULO II METODOLOGÍA		45
2.1	Metodología de la investigación	45
2.1.1.	Enfoque de la investigación.....	45
2.1.2.	Tipo de investigación	45
2.1.3.	Nivel de investigación	45
2.1.4.	Diseño de la investigación	46
2.2	Población, muestra y muestreo	46
2.2.1.	Población.....	46
2.2.2.	Muestra	47
2.2.3.	Muestreo	47
2.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
2.3.1.	Técnica: Observación directa	47
2.3.2.	Instrumento: Ficha de observación	47
2.3.3.	Caracterización del instrumento	48
2.3.4.	Escala de categorización de resultados	48
2.4	Validez y confiabilidad del instrumento	49
2.4.1.	Validez de contenido o Juicio de Expertos	50
2.4.2.	Determinación de la consistencia Interna.	50

2.5	Metodología de análisis de datos	52
CAPITULO III RESULTADOS		53
3.1	Resultados del grupo experimental.....	53
3.1.1.	Resultados de la motricidad gruesa	53
3.2	Resultados por dimensiones de la variable motricidad gruesa	54
3.2.1.	Dimensión 1 Dominio corporal dinámico	54
3.2.2.	Dimensión 2 Dominio corporal estático.....	56
3.3	Estadígrafos descriptivos del grupo experimental	57
3.4	Tamaño del efecto de la variable independiente sobre la dependiente	58
3.5	Prueba de hipótesis	59
3.4.1.	Prueba de normalidad	59
3.4.2.	Validación de la hipótesis general de la investigación.....	60
3.4.3.	Validación de la hipótesis específica 1	61
3.4.4.	Validación de la hipótesis específica 2	62
3.6	Discusión de resultados	63
CONCLUSIONES		64
RECOMENDACIONES		66
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....		67
ANEXOS		71



LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudio	38
Tabla 2	Muestra de estudio	39
Tabla 3	Categorización de la variable motricidad gruesa	41
Tabla 4	Validación del instrumento	42
Tabla 5	Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach	43
Tabla 6	Confiabilidad interna del instrumento	43
Tabla 7	Resultados de la variable Motricidad gruesa	45
Tabla 8	Resultados de la dimensión 1 dominio corporal dinámico	46
Tabla 9	Resultados de la dimensión 2 dominio corporal estático	48
Tabla 10	Estadígrafos descriptivos pre y post test	49
Tabla 11	Estadígrafos descriptivos para determinar la d de Cohen	51
Tabla 12	Tamaño del efecto	51
Tabla 13	Prueba de normalidad	52
Tabla 14	Prueba de muestras emparejadas hipótesis general	53
Tabla 15	Prueba de muestras relacionadas hipótesis específica 1	54
Tabla 16	Prueba de muestras relacionadas hipótesis específica 2	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados de la variable motricidad gruesa	45
Figura 2	Resultados de la dimensión 1 Dominio corporal dinámico	47
Figura 3	Resultados de la dimensión 2 Dominio corporal estático	48

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

En nuestra realidad actual, la humanidad está experimentando y viviendo el avance tecnológico en todos los sentidos y para todas las áreas, sus beneficios son grandes para el desarrollo de la sociedad, tiene ventajas, pero exige de personas bastante competentes en su desarrollo, su crecimiento es abrumador, y dentro de ello, las tecnologías de la comunicación como son los celulares o teléfonos móvil se han desarrollado de tal manera que hoy en día, es fácilmente accesible para todos en general, por su versatilidad, presentación, capacidad de comunicación, memoria, aplicaciones, etc., que si bien es cierto facilitan algunas actividades y tareas del ser humano, cuando sabe utilizarlo como se por otro lado tiene efectos negativos en el desarrollo de otros aspectos intelectuales, culturales, físicos, tal que genera en los seres humanos de todas las edades el sedentarismo, el aislamiento, personal, la intolerancia, la dependencia, etc., al captar la atención de estos mediante sus aplicaciones, juegos, redes sociales, videos, etc. Se ha visto que las personas pasan más horas con el celular que en tener contacto social directo de persona a persona, además evitan hacer ejercicios por estar pendientes del celular.

Esta realidad, como problema social, hoy en día se ha acrecentado como consecuencia de la pandemia debido al COVID-19 vivida los años 2020 y 2021, en el que el sistema educativo presencial cambio a una educación virtual o a distancia, en el que los niños desde temprana edad tuvieron que utilizar con más frecuencia los celulares u otros dispositivos para recibir sus sesiones de aprendizaje. Esta situación ha creado un vínculo que linda con la adicción a dichos dispositivos, los niños manejan estos dispositivos con mucha facilidad porque son considerados ya nativos digitales, sus actividades giran en torno al celular, prefieren simular sus juegos físicos con juegos virtuales. La problemática que se desprende de este hecho es que al permitir en principio

los padres de familia el uso descontrolado de estos dispositivos por sus menores hijos, están fomentando en ellos el sedentarismo, que no realicen actividades motrices que les permita desarrollarse a nivel psicomotriz plenamente, afectando inclusive su estado de ánimo, su comportamiento, y desarrollando poco a poco actitudes antisociales para con su entorno familiar en general. Los padres prefieren mantener a los niños ocupados con el celular que realizar actividades con ellos. Este es un aspecto que les impide a los niños desarrollarse a nivel motriz de manera adecuada.

El otro gran problema, respecto a los juegos tradicionales, es que el avance de la tecnología ha logrado en muchos lugares desterrar la práctica de estos juegos en los niños y niñas de todas las edades. Como se ha manifestado líneas arriba, los niños prefieren mil veces jugar en la pc, las tablets, los celulares, en sus habitaciones, encerrados solos en ese mundo virtual, conectándose con personas que ni conocen. Ya no se ve, a los niños(as) jugar en los parques o calles como solía hacerse antes, la tecnología está desapareciendo los juegos que tradicionalmente se practicaba antaño, de una manera vertiginosa y acelerada, y estas generaciones prácticamente desconocen en la gran mayoría de los casos que son estos juegos tradicionales, como se juegan, para que sirve, etc., desconociendo que estos juegos les permiten desarrollar una serie de habilidades y competencias dependiendo del tipo de juego practicado.

Los juegos tradicionales en el mundo han sido una fuente rica de aprendizaje y desarrollo de cualidades, capacidades, habilidades y destrezas motrices de los niños, variando o con algunas variaciones entre contextos o sociedades. Nuestra sociedad se encuentra inmersa en un proceso de cambio dinámico, la sociedad cambia y se adapta a lo nuevo, si no quiere quedar relegada. Los juegos son una expresión cultural de cada sociedad, y aquí, en el contexto del estudio, todavía se subsisten algunos juegos, pero su práctica ya no es constante si no es utilizada por los docentes como parte de su proceso de enseñanza.

Las actividades lúdicas en su gran mayoría se desarrollan entre dos a más jugadores, y su propósito esencial es entretener y divertir a los participantes. Pero

además, directamente el juego cumple la función principal de desarrollar habilidades, capacidades y destrezas, psicomotoras y sociales en el ser humano. A pesar de que la globalización tecnológica ha ido quitando espacio y empujando al olvido sistemático estos juegos tradicionales, queda la responsabilidad de los formadores o educadores de mantener viva esta actividad como parte de la cultura de la cual provienen, además de ser conscientes de la importancia que tiene su práctica en el desarrollo psicomotriz de los niños, la gran mayoría de los niños, juegan ciertamente, pero lo hacen en celulares, laptops, computadoras personales, o cualquier dispositivo con pantalla que los aísla de su entorno.

Últimamente la sociedad peruana ha sucumbido fácilmente a todo lo que viene de afuera, prefiriendo alienarse de costumbres extranjeras a mantener y preservar las suyas, somos una sociedad que considera que mantener lo nuestro es síntoma de retraso, y que adoptar costumbres fuereñas implica desarrollo, lo cual no necesariamente es cierto. Nuestra sociedad no produce ni desarrolla conceptos tecnológicos como se hace en el extranjero, sino que busca que alguien produzca, cree o fabriquen artefactos, tecnologías, etc., que resuelvan sus problemas, solo la esperan para comprarla, pero nunca se deciden a resolver sus problemas o necesidades, buscan que otro lo resuelva por ellos.

Las actividades lúdicas de antes que solían practicarse en los parques o calles o campo abierto prácticamente han desaparecido; y junto con él, están desapareciendo los juegos tradicionales bastante conocidos por las generaciones pasadas. Estos juegos además de divertir sanamente a los niños, desarrollaba y fortalecía directamente muchas cualidades, capacidades, habilidades y destrezas del tipo físico, corporal, de coordinación, cognitivo, social, emocional, motriz, etc. Los padres de hoy, entregan fácilmente sus dispositivos a sus hijos con el fin de no ser “molestados” por ellos; actitud que repercute negativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, pues al no desarrollar sus habilidades y destrezas motoras mediante los “juegos tradicionales”, por ejemplo, pierden todos los beneficios que traen a nivel

cognitivo, físico, corporal, social, motriz, emocional, etc., ya que la práctica de dichos juegos, generar la felicidad y satisfacción con el esfuerzo físico realizado por los niños, desarrollando su capacidad de análisis, habilidades y destrezas de dominio corporal dinámico y estático, su esquema corporal, etc., que hoy en día ya no se practica comúnmente como se hacía antes.

En la institución educativa en estudio, se ha logrado observar que existe en los niños en general un desarrollo motriz limitado o inadecuado para la edad de los niños y niñas, por ejemplo no son coordinados hasta al caminar o correr, tropiezan fácilmente, no saben cómo caer y proteger su cuerpo, sus reflejos motores son lentos, son incapaces de coordinar sus pasos al marchar por ejemplo, tienen dificultad de mantener el equilibrio y el desarrollo de su esquema corporal es limitado, se observa que manejan bien los dedos cuando utilizan el celular, pero no son capaces de tener una prensión correcta del lápiz, un simple acto que al realizarlo de manera incorrecta les genera cansancio y fatiga en los dedos de la mano, con la consecuencia de que en este caso ya no quieren concluir o realizar sus actividades escolares. En consecuencia, como lo señala López (s/f) “el ganeo crea rutas de información neurológicas entre los dos hemisferios, es decir, facilita el paso rápido de información esencial de un hemisferio a otro”. El poco desarrollo a nivel de la motricidad gruesa es factible de mejorarse, y una buena manera de hacerlo es utilizando los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural de esta sociedad, que directamente trae consigo beneficios a favor del desarrollo integral del estudiante.

En ese sentido, el proyecto está enfocado en promover en los estudiantes el desarrollo de la motricidad gruesa, que consiste en desarrollar el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático, mediante el uso de los juegos tradicionales, como una manera también de fortalecer y revalorar el concepto práctico de estos juegos, y su prevalencia en el tiempo, basado en una cultura del desarrollo motriz y el aprendizaje en general de manera lúdica. Estas actividades lúdicas, también permitirán de manera directa a la docente enseñar mediante el juego, y a los niños y niñas aprender

a través del juego, lo que repercutirá en un logro de sus aprendizajes de manera satisfactoria, desarrollo del autocontrol emocional, mejora de su autoestima, así como la mejora progresiva de sus habilidades y destrezas motrices. De lo señalado anteriormente, se plantea la siguiente problemática.

Formulación del problema

Problema general

¿En qué medida los juegos infantiles influyen el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco - 2023?

Problemas específicos

¿De qué manera los juegos infantiles influyen en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco – 2023?

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco – 2023?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos infantiles mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco - 2023

Objetivo específico

Determinar en qué medida los juegos infantiles influye en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco – 2023

Establecer de qué manera los juegos infantiles influye en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de la I.E.I. SOS Hermann Gmeiner Cusco – 2023.

Línea de investigación

Didáctica en instituciones educativas

Hipótesis de investigación

Hipótesis general

Los juegos infantiles mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hermann Gmeiner de Cusco - 2023.

Hipótesis específicas

Los juegos infantiles mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hermann Gmeiner de Cusco - 2023

Los juegos infantiles mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hermann Gmeiner de Cusco - 2023

Justificación

De manera práctica, el estudio se justifica porque mediante la aplicación de los juegos tradicionales y por las características de los mismos, se mejorara el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la muestra en estudio., ya que en su esencia cultural y formativa, los juegos tradicionales además de entretener y divertir, también desarrollan habilidades, destrezas, competencias e inteligencias en diversas áreas, permitiendo establecer y fortalecer la autoconfianza en los estudiantes, su sociabilidad, autoestima, pero principalmente mejora la psicomotricidad de los niños y niñas, así como también mejora su visión espacial y equilibrio corporal. Por lo tanto, la utilización de los juegos tradicionales es una estrategia metodológica y pedagógica que muy bien se adapta por sus características propias como tal, cultural, social y de manera lúdica para alcanzar los objetivos de la presente investigación satisfactoriamente. La aplicación profesional a través del uso de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo psicomotor de los estudiantes, en la práctica mejorara el desarrollo integral de los estudiantes.

Culturalmente, el estudio se justifica, porque está haciendo uso de los juegos tradicionales, enseñándoles a los niños y niñas la manera, la forma y el objetivo de jugar determinado juego tradicional, manteniendo de esta manera viva en la memoria de los futuros ciudadanos la gamma de juegos con los que sus padres todavía jugaban. Transmitiéndose este conocimiento de manera oral a los jóvenes en general.

Socialmente la investigación se justifica, por la importancia que implica revalorar y mantener en la memoria de los estudiantes y su familia, aquellos juegos denominados hoy “juegos tradicionales” que antaño era la base del desarrollo motriz de los niños y jóvenes, además de conservar en el tiempo aspectos culturales del mismo, y consecuentemente revalorando conocimientos transmitidos oralmente en años pasados. La importancia de estos juegos tradicionales radica en el hecho de que su práctica libera al hombre de permanecer siempre unido a las tecnologías de la comunicación a través del uso exagerado de los celulares u otros dispositivos similares, estas actividades fortalecen los lazos familiares y también los del grupo social en el que se desarrollan.

Teóricamente la investigación consigna información sobre los juegos tradicionales practicados otrora tiempo, así mismo es relevante por buscar toda información referida a los juegos tradicionales y de cómo estos juegos tradicionales influyen en el desarrollo de las habilidades, destrezas y actitudes propias del desarrollo personal del ser humano. Se investigará sobre las características de los juegos tradicionales y de qué manera se utilizarán para desarrollar satisfactoriamente los indicadores que caracterizan a la motricidad gruesa en el espacio del dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.

Didácticamente, el estudio se justifica porque permite a los docentes tomar conciencia de su papel como educador, permitiéndole hacer uso de una metodología lúdica que, implementada desde temprana edad, desarrolla y fortalece en los estudiantes su desempeño psicomotor, cognitivo y emocional, generando en ellos autoconfianza, seguridad emocional, apertura al aprendizaje, motivándolos a la práctica de actividades físicas deportivas, así como a que el proceso de su aprendizaje sea significativo.

Contexto de la investigación

El desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante cuando esta se realiza desde temprana edad, ayudando grandemente al desarrollo integral del niño o niña, Por otro lado, la utilización de recursos educativos como son los juegos tradicionales también representan una manera singularmente útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los escolares en diversos aspectos, su versatilidad y flexibilidad de aplicación así lo demuestran, además de que es adaptable a los diferentes niveles de la educación básica regular. En ese sentido, la investigación que se desarrolla, geográficamente se ubica en el distrito de Cusco, en la Institución educativa Inicial SOS Hernan Gmeiner, con los niños y niñas de 4 años. Durante el periodo lectivo correspondiente a los meses de Agosto a Diciembre del 2023. Con la finalidad de

determinar el nivel de influencia que tienen o ejercen los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de niños y niñas de 4 años de la institución educativa en mención.

Delimitación

La investigación se realiza en la Institución Educativa Inicial SOS Hermann Gmeiner del distrito de Cusco, con los niños y niñas de 4 años de edad, durante los meses de agosto a diciembre del 2023, con la finalidad de establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal estatutico de la muestra en estudio.

Antecedentes de la investigación

La búsqueda bibliográfica para los propósitos del presente proyecto, trajo como resultado los siguientes trabajos de investigación.

A). Antecedentes internacionales

Campaña Quinisquin, Marcela (2020), presenta su estudio sobre Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. En la Universidad Santo Tomas, Pasto- Colombia. Investigación de enfoque cualitativo, tipo investigación acción, siendo su objetivo Determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el desarrollo del equilibrio en menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. Las conclusiones presentadas son:

La motricidad gruesa enfocada en el equilibrio, dinámico y estático, es un elemento fundamental en el desarrollo, físico y cognitivo, de los niños y niñas de edades entre 3 y 4 años.

Existe un porcentaje medio de desconocimiento, en los padres de la población objeto de estudio, sobre la definición, aplicación e importancia de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio para los niños y niñas; sin embargo, existe la disponibilidad e interés por aprender y apoyar a sus hijos.

Se ha podido evidenciar la importancia fundamental de integrar a la familia como eje articulador de procesos educativos y vivenciales dentro contexto escolar, así como a docentes, directivos, profesionales de otras áreas y demás miembros de la comunidad.

Las principales estrategias lúdico-pedagógicas que se necesita implementar se relacionan con la enseñanza en espacios abiertos, actividades en contextos de juegos

tradicionales, juegos al aire libre, prácticas deportivas, integración familiar en las diversas actividades, participación en actividades culturales y artísticas, así como enfocar la seguridad y sentido de pertenencia, principalmente en el género femenino.

Es necesario el planteamiento de estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, que incluyan actividades variadas enfocadas en el equilibrio, dinámico y estático, además de contar con parámetros de medición para la respectiva evaluación y análisis como el Pretest y Postest.

López Velasco, Erika Fernanda (2018). Presenta su estudio titulado “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. En la Universidad Técnica de Ambato, Carrera de Estimulación Temprana. Ambato – Ecuador. Es un estudio de diseño descriptivo, siendo su objetivo Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Las conclusiones presentadas son:

La motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.

El uso de las actividades para el desarrollo motor de niños de 3 a 4 años, dentro de las rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral.

Al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Se logró identificar claramente que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad son los siguientes: La rayuela, Gato y Ratón, El rey dice, Las congeladas, La culebrita.

B). Antecedentes nacionales

Mamani Flores, Y. & García Chagua, Y.S. (2019) Presenta su estudio titulado Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192 Puno 2018. En la Universidad Nacional del Altiplano, Escuela Profesional de Educación Inicial. Puno Perú. Investigación de diseño cuasi experimental. Cuyo objetivo fue Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno. Siendo las conclusiones de las autoras:

Se ha comprobado la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, cuando se aplica en forma continua, previa planificación, para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años con que se ubican en la categoría de “logro previsto” el 81% en el grupo experimental y 66% en el grupo control, con prueba de “T” $10.6 > 1.96$. Los datos referidos explican la eficacia de la aplicación programada de los juegos tradicionales durante las sesiones de aprendizaje. (Tabla 14)

Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales en los niños de 4 años, donde la mayoría de los niños se ubican, en el rango “14 a 16” = A con 38%. y entre “17 a 20” con 29% AD Reflejando la eficacia del juego tradicional por que el niño busca ejecutar el dominio de su propio cuerpo, busca explorar y manipular objetos de su entorno. Por tanto, los juegos tradicionales, como recurso didáctico es eficaz con $2.2434 > 1.96$ de “T” Student, y con promedio de $14.1 > 13.1$, aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018. (Tabla 15)

Tercera: Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años, se ubican: en el rango de “14 a 16” con 43%, seguido del rango entre “17 a 20” = AD con el 24% de niños, porque los juegos de socialización ayudan a interactuar con otros, permite relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia. Por tanto, los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con $1.897 > 1.96$ de “T” de Student y con el promedio de $15.1 > 13.6$, aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018. (Tabla 16)

Cuarta: Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años, donde los niños se ubican: en el rango de “14 a 16” con 52%, seguido del rango de “17 a 20” con 29% por que los juegos cognitivos favorecen para despertar la curiosidad intelectual del medio, el interés de los niños, por tanto los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con $2.6032 > 1.96$ y con el promedio de $14.2 > 13.4$, aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.(Tabla 17).

García Cortegana, Elena Lileth (2018). Presenta su estudio titulado Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín. Cajamarca Perú. En la Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades. Investigación de diseño pre experimental, longitudinal. Cuyo objetivo fue Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la

motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “Arístides Merino Merino” Celendín-2018. Las conclusiones presentadas por la autora son:

Se logró determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 03 años de Inicial de la I.E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018.

Se logró identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”- Celendín-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

Se diagnosticó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

C). Antecedentes locales

Andrea Lucero Apaza (2017) presenta su investigación titulada “Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la IEI Cuna Jardín Emanuel de Cusco 2017”, En la Universidad Nacional del Altiplano Facultad de Ciencias de la Educación. Unidad de Segunda Especialidad. Para optar el título de segunda especialidad en educación inicial. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, del tipo experimental, diseño pre experimental, cuyas conclusiones son las siguientes:

Después de realizada la investigación y conocer el análisis de los resultados podemos determinar que la aplicación de los juegos tradicionales aumenta el nivel de Inteligencia Emocional de los niños y niñas significativamente, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de salida nos muestran que los niños y niñas aumentaron el nivel de Inteligencia Emocional, donde el 64% lograron un nivel Superior.

La aplicación de los Juegos tradicionales presenta mejores resultados en el componente Autocontrol, tal y como se observa en los resultados del post test, ubicando a un porcentaje mayor de niños y niñas en el nivel Superior.

Según la prueba de salida con la aplicación de los juegos tradicionales, se elevó significativamente el nivel de inteligencia emocional en lo respecta a la empatía de los niños y niñas de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial Particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la de la

Institución Educativa Inicial Particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017, tal como se demuestran en los resultados del post test.

Gladys Guzman Quispe y Marleni Huamni Champa (2016). Presentan la investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero De Pomacanchi - Acomayo – Cusco”. En la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación. Unidad de Segunda Especialidad. Para obtener el título profesional de segunda especialidad con mención en educación inicial. La investigación se realiza bajo el enfoque cuantitativo, del tipo experimental, de nivel aplicativo y diseño pre experimental. Las conclusiones a las que llegan las investigadoras son:

El uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad ello se establece de los cuadros N° 01 al 10 donde se prueba que los indicadores han alcanzado en el pre test resultados en inicio en mayor porcentaje y luego de la experimentación resultados en proceso y logro previsto en mayor porcentaje.

Los juegos tradicionales permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de manera adecuada; debido a que son de la zona y del conocimiento de los estudiantes, logrando desarrollar en ello la coordinación y la socialización de forma positiva.

Se ha probado que hay cambios sustanciales en los niños y niñas después de emplear los juegos tradicionales, en la psicomotricidad de cada estudiante, debido a que se elevaron los niveles de resultados en proceso y logro previsto para aquellos estudiantes que utilizaron los juegos en el desarrollo de su psicomotricidad.

Quispetupa Paredes, Yovana (2018) presenta su investigación titulada “juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en las estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” Cusco, 2017”, En la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez Facultad de Educación, Juliaca – Perú. La investigación es de enfoque cuantitativo y de diseño pre experimental, tiene por objetivo Determinar en qué medida los juegos tradicionales permite el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón De Jesús” Cusco, 2017. Y las conclusiones presentadas son las siguientes:

Los juegos tradicionales permiten el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón De Jesús” Cusco, 2017.

Los juegos tradicionales específicos permiten el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón De Jesús” Cusco, 2017.

Las sesiones planificadas son ejecutadas con juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón De Jesús” Cusco, los cuales servirán para el desarrollo del estudiante.

Las áreas de psicomotricidad específicas han sido favorecidas con el uso de juegos tradicionales en los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón De Jesús”, de buena manera.

Limitaciones

Las limitaciones que enfrenta el presente proyecto, está básicamente referido al campo bibliográfico de lo que son los juegos tradicionales, no hay mucha referencia ni estudios que se hayan realizado al respecto desde el punto de vista social y cultural de dichos juegos. Se tiene que recurrir a fuentes primarias de aquellos que en su infancia fueron participes directos de estos juegos, sus reglas, normas, estrategias, materiales de construcción, etc.

Otra limitación importante, es que la gran mayoría de los padres de familia también desconocen de estos juegos tradicionales, son de una generación que pertenece al tránsito de lo tradicional a lo tecnológico, por lo que, son ajenos a como se practicaban estos juegos, y por este motivo, es que no pueden inculcar en sus hijos estas costumbres lúdicas, la investigación busca de esta manera también involucrar a los padres de familia a que investiguen sobre estos juegos y puedan practicarlo con sus hijos, conscientes de los beneficios que estos generan en sus hijos en cuanto a su desarrollo psicomotriz en general

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1.1 Bases teórico científicas del juego

El juego ha sido, es y será siempre una actividad natural del ser humano, y es propia de todas las especies que habitan la tierra, de diferentes maneras. Como tal, tiene determinadas particularidades que permiten de manera agradable desarrollar muchas capacidades, competencias, habilidades y destrezas en el ser humano, motivo por el que es factible su uso en el ámbito educativo.

1.1.1 Conceptualizaciones del juego

De acuerdo a Saco et al. (2001, p. 19) el juego es:

“una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona. Su importancia y relevancia yace en la propia experiencia, el bagaje lúdico propio, fruto de una infancia recogida por el juego. Por tanto, se afirma que jugar es como soñar despierto o que el placer del juego y la total implicación hacia él, sólo puede recuperarse jugando otra vez”.

Las virtudes del juego son variadas en muchos aspectos del desarrollo humano, es así que, como señalan Saco et al. (2001, p. 19) en los niños el juego es una forma de realización, contribuyendo plena y directamente a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Por lo tanto, en esencia es juego tiene un carácter formativo, ya que induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales.

Por otro lado, García (2013), señala que “el juego es una necesidad vital que contribuye el equilibrio humano, y a la vez es una actividad exploradora donde por su aventura nacen ciertas experiencias”. Acotando ello, Márquez (2014) indica que el juego viene a ser el “medio de comunicación y liberación bajo una forma permitida, es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño y la niña”. Aquí se observa claramente la importancia que tiene el juego desde el punto de vista formativo en el proceso de aprendizaje, ya que interviene directamente en el desarrollo cognitivo del mismo, como señala Piaget, (1982), la función de simbolización que tiene el juego enriquece notablemente la comprensión del juego infantil, reconociendo el valor de las teorías que indican que no se puede hablar del juego como una unidad, sino que este está en función de variación a los estadios evolutivos y superación de etapas con cada edad del individuo.

De acuerdo a la teoría cognoscitiva, Piaget (1983) indica que los juegos son reflejos de las estructuras mentales y contribuyen al establecimiento y el desarrollo de

nuevos cenicientos, por lo tanto, pasa por diversas fases según la edad del niño que son las siguientes: juegos simbólicos, sociales y de reglas.

Señala también Piaget que el juego en la actividad educativa, debe ser una actividad orientada al desarrollo psicomotor, sensorio-motor, cognitivo, pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, siendo también una característica por la asimilación de los elementos de la realidad sin limitar su adaptación con el desarrollo humano. La actividad lúdica en general permite una manera de relacionarse con el medio, permitiendo conocerlo, aceptarlo, cambiarlo y de construirlo nuevamente.

Por otro lado, Wallon (1972) indica que el juego es una actividad de naturaleza proyectiva de las características del desarrollo, pues el juego es el modo que tiene los niños para acercarse a la realidad conocerla y asimilarla, variando según el del desarrollo de cada edad.

Tarqui (2012) expresa que el ser humano se diferencia por saber adaptarse de manera inteligente, pero esta capacidad no es natural, sino que se da a partir de la experiencia lúdica del período infantil. De acuerdo a la importancia que tiene el juego como mecanismo de expresión lo define de la siguiente manera:

El juego es la expresión esencial del niño y es definido como una acción libre, vivida como ficción. Esa palabra 'libre se revela como muy importante, es el acto propio de un sujeto. El juego, por excelencia es una actividad libre y la palabra 'actividad' adquiere también todo su significado, el juego es algo que el niño lo realiza, lo que quiere decir que está situada fuera de la realidad objetiva, poseyendo un valor personal para quien o ejerce (Raimundo, 1993 citado por Tarqui, R. 2012).

1.1.2 Que es tradición

El termino tradición, etimológicamente viene del sustantivo latino traditio, que proviene del verbo tradere, que significa «entregar», de una forma de transacción o herencia originaria de la ley romana del mismo nombre, básicamente significa transmitir, entregar.

En este sentido, la tradición viene a ser o se entiende como la transmisión de costumbres, comportamientos, recuerdos, símbolos, creencias, leyendas, etc. que las personas realizan dentro de su grupo social en un determinado contexto geográfico; donde toda esa información de hechos, actividades, etc., que se transmite llega a formar parte de la cultura o identificación cultural de un grupo social. El establecimiento de la tradición requiere de mucho tiempo en el que, si no desaparece en dicho tiempo, se forma y establece el hábito, para finalmente convertirse en algo tradicional.

1.1.3 Juegos tradicionales

Respecto a los juegos tradicionales, Azas, (2014) manifiesta que los juegos tradicionales se pueden comprender:

“como un método de enseñanza, es muy antiguo, era utilizado en la comunidad primitiva de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños, niñas y jóvenes. Que aprendían de mayores las formas de cazar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación”.

Acotando ello, Saco et al., (2001) señalan que el juego tradicional o popular “es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. Está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida. ...En consecuencia, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral”. (p. 25).

Por otro lado, Valentín (2020, p. 36) citando a (Carrillo, 1993, p. 43) y teniendo una visión folklórica, señala que los juegos se definen como aquellas “expresiones o actividades recreativas que sintetizan variadas experiencias sociales de muchas generaciones... son características de un país, parte de sus sentimientos y considerados valiosas herencias como productos culturales que el hombre ha recreado desde tiempos muy antiguos o remotos”.

1.1.4 Beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz infantil

Los beneficios que ofrecen la práctica de los juegos tradicionales son muchos y en diferentes aspectos del desarrollo del niño, para empezar se puede afirmar que los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza son de gran valor y utilidad educativa, ya que directamente contribuye mediante su práctica al desarrollo corporal del niño, mejora su desarrollo afectivo y consecuentemente su desempeño sociocultural, pues indirectamente fortalece su identidad cultural, y mediante sus actividades dinámicas lo acerca más a su entorno local y social. En este sentido, basado también en las publicaciones de lamemoriareviveda (2014), Molina (2014), Club Ricardo Palma (s/f), así como del análisis de otras fuentes orales, se puede mencionar los siguientes beneficios que trae la práctica de los juegos tradicionales:

- Fomenta la sociabilización y confianza de los niños.
- Fomenta el desarrollo de la actividad física
- Fomenta el desarrollo de la empatía
- Desarrolla la coordinación psicomotriz

- Fomenta el desarrollo de la visión espacial y el equilibrio corporal.
- Desarrolla la creatividad y la imaginación
- Fomenta el fortalecimiento de la autoestima
- Establece en los niños el valor de la colaboración
- Mejora y desarrolla habilidades y destrezas en distintas áreas
- Desarrolla espacios de vivencia fraternal y fortalece los lazos de amistad.
- Fomenta la identidad cultural y el sentido de pertenencia social

Como se puede ver, los juegos tradicionales en su práctica traen consigo muchos beneficios en el desarrollo integral de los niños, cuando su práctica es desde temprana edad.

1.1.5 Importancia de los juegos tradicionales

El juego como esencia de una actividad humana, tiene mucha importancia en el desarrollo humano, pues como señala Daniel y Sánchez (2003) “su importancia radica en que el juego es la actividad más natural de los seres humanos y una necesidad de la infancia, cuya satisfacción es imprescindible para el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño” (p.132).

Así mismo el juego es muy importante en la recuperación de la salud física y emocional de todo ser humano; pues contribuye directamente a fortalecer físicamente a los niños y niñas, así como a que aprendan a dominar sus emociones, saber asimilar los triunfos y derrotas, manejar y controlar sus sentimientos.

Otro aspecto que denota la importancia de los juegos tradicionales en general, es que jugar no significa no enseñar, al contrario, resulta implicarse en una tarea más compleja, planificada y progresiva, que supone un esfuerzo mayor que la preparación de un tema. Como señala Sorin (1992) recordando que: “el juego produce un espacio donde la incertidumbre y el error son posibles, donde la libertad y las normas son complementarias, donde el poder y el saber se reparten, porque hay un espacio para la participación”.

La práctica de los juegos tradicionales es importante porque:

- Crea un clima de confianza, estableciendo relaciones armónicas entre los que intervienen.

- Posibilita un clima de libertad para expresarse y permitirse equivocarse.
- Brinda oportunidad para desarrollar la auto confianza, seguridad, iniciativa y creatividad.
- Promueve actitudes de respeto hacia los demás.
- Descubre la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba la posibilidad de cambiar.
- Ofrece la oportunidad de desplegar iniciativas, de ser independiente, de actuar de acuerdo con las necesidades y de ser uno mismo.
- Promueve la vida sana y conservación del medio.
- Estimula la educación emocional, los sentimientos patrióticos y estéticos.
- Desarrolla la imaginación creadora, inventa, ejercita la memoria, educa el interés, la atención, el lenguaje, los sentidos de la coordinación, equilibrio, atención, análisis, agilidad, etc.
- Fortalece el cuerpo, ayuda la respiración, la circulación, la digestión y descongestiona el cerebro.
- Desestresa y libera al ser humano en cuerpo y alma.

Aunque es notorio y preocupante que esta actividad lúdica viene perdiendo terreno en general en la vida de los seres humanos; de manera específica, en la labor escolar, durante los recreos, niños y jóvenes dejan de lado los juegos tradicionales y optan por los juegos electrónicos o tecnológicos que vienen o se instalan en sus móviles, tablets, iPods, etc. de los cuales su uso se ha masificado a gran escala. Esto está llevando a la desaparición en el tiempo y espacio lentamente de los “juegos tradicionales”; junto con ellos, muchas prácticas sociales y culturales van quedando en el olvido, porque vienen siendo reemplazadas por las nuevas tecnologías audio-visuales que reemplazan muchas veces virtualmente actividades que se solían hacer presencialmente. La cultura popular viene siendo opacada por otra dominante, tecnológicamente pero carente de beneficios propios al desarrollo humano en general.

Revalorar social y culturalmente los juegos tradicionales, es de suma importancia para nuestra sociedad, porque mantiene la cultura viva a través del tiempo, las costumbres y conocimientos ancestrales basados en una cultura de desarrollo sostenido

sin afectar o dañar nuestro medio ambiente. Fortalecer la identidad nacional y destierra todo tipo de alienación.

En el contexto pedagógico escolar, seleccionar un juego implica responder objetivos muy específicos, que están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, y que tiene que ver con la: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización. Es decir, que el docente debe tomar en cuenta criterios como: Socio-emocional, Valor físico y Valor intelectual. (Machado. 1992, p. 56).

1.1.6 Tipos de juegos tradicionales

Existe una gran variedad de juegos tradicionales, que, si bien es cierto, presentan ciertas variaciones en función al lugar en el que se desarrollan, pero el concepto general es el mismo, de esta manera y basado en la indagación de información de primera mano realizada a personas del medio que practicaban dichos juegos, se puede clasificar a los juegos tradicionales de acuerdo a los siguientes criterios:

1.1.6.1 Juego con objetos

Este tipo de juegos, eventualmente requieren un grado alto de actividad física y psicomotriz. Entre ellos se tiene:

- **Salta la soga.**

El juego consiste en que dos niños tomando una cuerda de aproximadamente 4 a 5 metros por los extremos empiezan a batir armónicamente, y los jugadores ingresan al medio de la cuerda que está batiéndose y empiezan a saltar cada vez que la cuerda está cerca a sus pies, pueden entrar dos o más niños, dependiendo de la longitud de la cuerda.



- **Bata**

Es un juego grupal o por equipo, cada equipo puede tener de 4 a más integrantes, se necesita de una pelota de trapo mediana, se utiliza puntos referenciales como campo de juego, de manera cuadrangular, cada esquina o punto será la casa de los bateadores. El inicio de los bateadores es considerado bata (que es un círculo desde donde se bateara). Un equipo es el lanzador y el otro el equipo bateador. El juego consiste en que el equipo lanzador distribuye a sus integrantes en todo el campo de juego y un integrante del mismo equipo lanza la pelota a uno de los integrantes del equipo bateador, quien golpeará la pelota de trapo con la mano lo más lejos posible para que pueda correr en todas las casitas que haya; el equipo lanzador tendrá que ir por la pelota y lanzar la pelota al compañero de equipo que este más cercano y así sucesivamente hasta que llegue al lanzador más cercano al bateador para poder para que este pueda lanzar la pelota a cualquier parte del cuerpo del bateador antes de que llegue a tocar su casa, y de lograrlo tocar será eliminando, acumulando así un punto por cada bateador eliminado.

El bateador que logra recorrer todas la casitas sin parar en ninguna (vuelta entera) y no haya sido tocado por la pelota ganará una vida, por otro lado no puede haber dos bateadores en la misma casa y tampoco pueden retroceder de sus casas ni salirse de la línea marcada (campo de juego). Si el lanzador atrapa la pelota en el aire luego de ser bateada tendrá que ir a la bata si es que no hay nadie para eliminar a todos. Para ganar el equipo lanzador tendrá que eliminar a todos los participantes bateadores, y en caso del equipo bateador tendrá que hacer que todos sus bateadores completen una vuelta recorriendo todas las casas. Terminado el juego, ambos equipos intercambian de rol, el equipo lanzador ahora será el equipo bateador y el bateador será el equipo lanzador. El equipo que haya completado la vuelta con más participantes es el ganador.

- **Mata gente**

Es un juego grupal o por equipos, en el que un equipo está al medio del campo, y el otro a los extremos, ellos son los que lanzan la pelota con la intención de impactar a los jugadores del medio. El jugador que coja la pelota sin que esta toque o se le caiga al suelo gana una vida para seguir jugando. El juego concluye cuando todos los jugadores del medio del cuadrilátero fueron impactados por la pelota.



- **Carrera de sacos**

Es un juego en el que los participantes se meten en un saco o costal hasta la cintura, y tienen que saltar de esa manera un tramo determinado, gana quien llegue primero a la meta.

- **La mata chola**

Es un juego que necesita de una pelota pequeña de trapo, generalmente elaborada con una media de vestir, al cual se le amarra con una cuerda, y esta se ata a un poste, participan 2 jugadores, el objetivo es conseguir hacer que la pelota de trapo quede rodeando todo el poste del lado del oponente, y la tarea del oponente es evitar que ello suceda. Gana quien primero enreda la matachola en el poste. El juego consistía en golpear con la mano la mata chola y darle vueltas hasta que termine de enredarse en el poste, la persona que lograba esto era el ganador. “Pitazo”, “seco”, “doble” eran los términos más utilizados en este juego.



Fuente: La feria de la información. La matachola.
<https://feriadelainformacion.blogspot.com/2011/08/mata-chola.html>

1.1.6.2 Juegos de habilidad manual

Este tipo de juegos requiere cierta habilidad y coordinación óculo manual u óculo podal. Entre ellos están:

- **El trompo**

Es un juego grupal en el que se utiliza el trompo (hecho de madera) al cual se le enrolla con un cordel para lanzarlo con destreza y hacer que baile en el piso. El juego consiste en trazar un círculo en cuyo interior está el trompo de alguien que perdió de inicio al no dar en el centro del círculo al lanzar su trompo, luego cada jugador lanza el trompo con la finalidad de sacar al trompo del perdedor del centro del círculo, si no logra darle al trompo, coloca el suyo y así sucesivamente, luego puede levantar el trompo bailando con la mano y golpear al trompo del perdedor tratando de llevarlo hasta una línea denominada (cuti) a una distancia de 2 a 3 metros del círculo. Pierde el trompo que es llevado hasta el cuti. Y tradicionalmente se le golpeaba al trompo del perdedor con la pua de los otros trompos lo que se denominaba taka.

- **Las canicas o tiros (olla, carambola)**

Es un juego entre dos a más participantes, el primero de ellos que se denomina "Ollas" se traza en el suelo una figura como el cuerpo de un

pez sin la cola, ahí se colocan las canicas de los participantes en línea denominadas “polla”, luego de la olla a unos 3 metros esta una línea que se llama “cuti”, el juego consiste en que de la olla se lanza la canica con que jugara el participante lo más cerca del cuti, para determinar quién empieza. Luego de ello, el objetivo es sacar las “pollas” de la “olla”, tenía muchas reglas, además de utilizar también las denominadas “billas” que se obtenían de los rodamientos viejos, o canicas grandes a las que se le denominaba “Q’ollo”, las canicas de características especiales en su diseño recibían diferente denominación, como las “lecheritas” que eran blancas con diseños de colores. Gana el que más canicas saca de la olla.

Por otro lado, la carambola generalmente se juega entre dos personas, en lugar de la “Olla”, era una línea similar al cuti, en cuyos extremos se trazaba una línea pequeña transversal y en la intersección de ella se colocaba la “polla”, el juego consistía en que para ganar el jugador tenía que hacer contacto con su canica y las otras dos “pollas”, la acción de lanzar la canica con los dedos se denominaba “T’inkar”.

- **El cometa**

Es un juego de temporada, básicamente en el mes de agosto donde hay vientos, consistía en elaborar utilizando material ligero como la Ñihua una estructura, romboidal, estrella, hexagonal, etc., a la cual se le forraba con papel cometa, se le colocaba su cola de plástico, los tirantes de cuerda en forma de pirámide de base triangular unida a un ovillo de lana o cordel ligero, jalar y hacerla volar.



Fuente: El heraldo. <https://www.elheraldo.com.ec/la-cometa-juego-tradicional/>

- **El yoyo**

Es un juego que utiliza el yoyo, que es algo como un cilindro con una ranura profunda al medio, en el cual se enrolla una cuerda que va unida al dedo medio de la mano que la maneja, consiste en hacerla caer de la mano lanzándola con cierta fuerza y hacer una serie de retos con ella.



Fuente: Juegos tradicionales
<https://peakd.com/spanish/@jhorman/juegos-tradicionales>

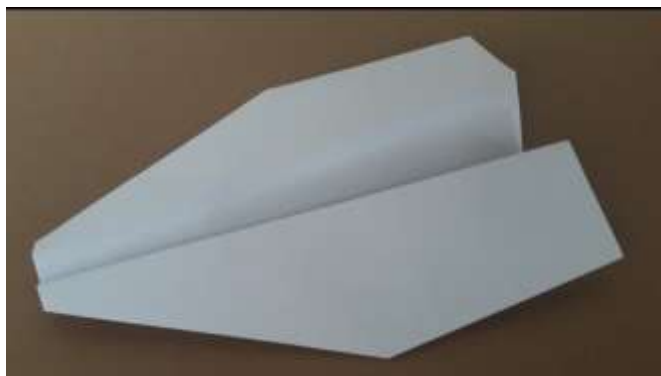
- **Los coches (carrera de autos)**

Es un juego temporal, que se practicaba generalmente en la época en que se realizaba la competencia automovilística de los “caminos del inka”. Consiste en pegar unos cochecitos de plástico pequeños sobre una plantilla también de plástico (tipo ski) con brea, la plantilla debía de ser lo más liza posible, era un juego que permitía también demostrar las habilidades artísticas del jugador al momento de adornar su coche con detalles. Se trazaba un circuito o carretera, con una serie de dificultades en su trayecto que tenía que evitar el participante, se sorteaba el orden de salida, y por turno se tenía tres lances de coche. Se pierde el turno al salirse el coche del camino trazado.

- **La papiroflexia (avioncitos, pistolitas)**

Es un juego en el que utilizando el papel y plegando adecuadamente se elabora aviones que se lanzaba a volar, el ganador era el avión que más

tiempo o distancia permanecía en el aire. Por otro lado, también se hacía con papel las denominadas pistolitas de papel y su correspondiente cartuchera, para emular o jugar a los vaqueros o pistoleros.



Fuente: Origami Aviones de papel con Hojas Cómo Hacer Avión de Papel de Cuaderno <https://www.youtube.com/watch?v=dLwzpiRQF0g>

- **Ñocos**

Es un juego que consistía en hacer 3 huecos pequeños en el piso en línea recta, y aproximadamente a la altura del hueso del medio de manera transversal hacer otro hoyo al que se le denominaba “veneno”, el juego consistía lanzar una teja generalmente de piedra o canto rodado (material de construcción) seleccionado adecuadamente en forma y peso, para lanzar a los huecos o “ñocos” como se les denominaba, para realizar o completar 3 vueltas a los huecos en línea, luego de ello quien primero lo consiga, podía entrar a veneno, para poder matar a los oponentes.

- **Tejas (tejas y chapas de gaseosa)**

Era un juego similar a las canicas (las Ollas), pero que en lugar de canicas, se utilizaba una teja y chapas (tapas de gaseosa metálicas), las reglas eran similar a las del juego de las canicas o también denominada “Tiros”.

- **Plic plac**

El plic plac es un juego que consiste primeramente en trazar en el piso una serie de casillas que van enumeradas del 1 al 9, el ultimo se denominaba cielo.

El juego consiste en que el participante tenga una teja de piedra, arcilla y muchas veces la más adecuada era la cascara del plátano, para facilitar que se pegue al piso de la casilla al lanzarla. Parado frente a la casilla 1, el jugador en turno arroja dentro de ésta su teja y salta con un solo pie a la casilla 2, y luego a la 3. En las alas 4 y 5 descansa un pie en cada casilla, luego vuelve a saltar, en un solo pie a la casilla 6, y en dos pies salta a las casillas 7 y 8 dando el giro de vuelta en esa casilla para retornar hasta la casilla 2 saltando y recoger su teja, y saltar fuera del plic plac, luego continua con lanzando hacia la casilla 2, y así sucesivamente, se pierde el turno al pisar la raya de las casillas o que la teja caiga en fuera de la casilla o en la raya de la casilla. Gana quien llega primero al cielo.



Fuente:

<https://www.facebook.com/PlimPlimUnHeroeDelCorazon/photos/a.258223274214876/3521252017911969/?type=3>

1.1.6.3 Juegos con partes del cuerpo

Son juegos de competición lógica

- Piedra papel o tijera
- Inmóvil
- Pulsos (hacer fuerza con las manos)
- Charada

1.1.6.4 Juegos de persecución

- **El escondite o Ampay**

Es un juego en el que de un grupo de participantes, uno es quien busca al resto de los participantes, para darles tiempo a esconderse, esta de cara a la pared y con los ojos cerrados debe contar hasta una cantidad de números previamente acordada, luego sale a buscar a los que se esconden, y cada vez que encuentra a uno, regresa al punto de conteo y grita Ampay...dando el nombre de a quien encontró., para salvarse la persona escondida o el último en ser ubicado podía correr hasta el punto de ampay y gritar “Ampay salvo a todos mis compañeros”, entonces volvía de nuevo el juego con la misma persona que busca, caso contrario, busca el primero en ser ubicado.



Fuente: <https://ojo.pe/mujer/10-juegos-de-la-infancia-que-deberiamos-repetir-304828-noticia/>

- **Gato y el ratón / policía y ladrón**

- **San Miguel**

- **Siete pecados**

Juego grupal que consiste en que cada participante elige un nombre puede ser color, nombre de fruta, animal, etc. se forma un círculo alrededor de la persona que ha de lanzar la pelota al aire lo más alto posible, y al momento de hacerlo todos salen corriendo lo más rápido posible lejos del lanzador del balón, quien llama a cualquiera de los demás participantes por su nombre de juego, y este debe retornar para coger el balón, y una vez lo tenga gritar "Alto", entonces todos se detienen en lugar que están. La persona que tiene el balón ve quien esta lo más cerca posible de él o ella, y dando tres pasos o saltos se acerca a dicha persona, le lanza la pelota y tiene que impactarla, si lo hace esa persona a quien le impacto el balón ya tiene un pecado. Y el que le lanzo, es ahora quien lanza el balón al aire y llama a quien desee. Pierde el juego quien acumula los siete pecados, y pasa callejón oscuro.

1.1.7 Dimensiones del juego tradicional

El juego en general, se puede dimensionar desde diferentes puntos de vista y objetivos de desarrollo, en este caso, para los propósitos del presente estudio, se dimensiona de acuerdo a lo que Venegas et al., (2010) lo definen.

1.1.7.1 Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, saltar, correr, trepar en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la psicomotor, fundamental en esta etapa (Venegas et al., 2010).

1.1.7.2 Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los

dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial (Venegas et al., 2010).

1.1.7.3 Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Venegas et al., 2010).

1.2 Bases teóricas de la motricidad gruesa

El sustento teórico de la variable motricidad gruesa, se construye como resultado de la búsqueda de las teorías de su desarrollo, conceptos y conocimientos que se tienen hasta la actualidad, presentado por diferentes investigadores en dicho campo.

1.2.1 Teorías del desarrollo psicomotriz

Son varios los investigadores y estudiosos que aportan sobre el desarrollo psicomotriz del niño, entre ellos se tiene:

La teoría de Piaget (1967) afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento.

Para Vigotski (1987), el movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Según este autor, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre.

Por otro lado, Wallon, H. (1974), sostiene que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo.

Le Boulch (1986), cree que el movimiento tiene importancia en el desarrollo de la persona, ya que sus movimientos pueden ser interpretados como pensamientos ejecutados. Pues a través de la percepción a través de los diferentes sentidos (ya sean exteroceptivos o propioceptivos), la persona de forma consciente aplica esos movimientos cada vez de forma diferente según el estímulo recibido. Por lo tanto, el autor afirma que no existen cadenas de respuestas condicionadas.

1.2.2 Psicomotricidad

Pacheco (2015, p. 10) haciendo referencia a la definición de las asociaciones españolas de psicomotricidad, señala que el término psicomotricidad integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

Añadiendo a ello Berruezo (1995), señala que es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica, cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas utilizando el cuerpo.

Mendiaras (2008, p. 200) define a la psicomotricidad desde el punto de vista educativo como una forma de entender la educación, basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas), que pretende alcanzar la globalidad del niño (desarrollo equilibrado de lo motor, lo afectivo y lo mental) y facilitar sus relaciones con el mundo exterior (mundo de los objetos y mundo de los demás).

Vigotsky ve la psicomotricidad como una herramienta para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Estudia la relación entre el movimiento y el pensamiento, y cómo esta relación puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas.

Así mismo, Vigotsky acota que, el desarrollo cognitivo se ve influenciado por la motricidad. Él afirma que los movimientos corporales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. (MenteYMovimiento. 2023).

Se considera que la educación psicomotriz es una técnica, y a su vez es un modo de comprender la educación, asentada en una pedagogía activa que analiza al estudiante de manera integral y atiende sus diversas etapas de desarrollo.

La psicomotricidad toma en cuenta de forma integral el lado cognitivo, emocional, simbólico y sensorio motriz del individuo intentando así desarrollar su personalidad.

Martín, D. (2008); es como sigue: según Guilmain (1981), Wallon, el primero en obtener los resultados reeducativos del paralelismo, que evidencio Wallon, lo que significa que la conducta frecuente del estudiante y la conducta psicomotor, manifiesta la importancia del movimiento en el desarrollo psicológico. Wallon, examina la transición de la actividad tónica a la de relación, y de esta a la actividad intelectual, insistiendo en el rol del medio social.

Lora (2008); indica que la psicomotricidad o educación psicomotriz es una educación excepcionalmente valiosa y que ayuda al estudiante a formarse como un ser único y distinguirse del resto, listo para desenvolverse en determinado entorno, igualmente se relaciona con la naturaleza y busca salvaguardarla y servirse de ella a favor de todos, y es el movimiento que hace posible esto.

1.2.3 Motricidad

Carrasco (2016) “la motricidad es la ejecución del movimiento y está ligada a mecanismos localizables del cerebro y en el sistema nervioso”. Sin embargo, la palabra psicomotor comprende a la persona en su globalidad, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitiva y emocional, y teniendo en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales

Motricidad según Pacheco (2015) “Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. En el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, el niño/ a va a ir atravesando una serie de etapas”.

1.2.4 Motricidad gruesa

La motricidad gruesa implica a grandes grupos musculares y “se puede definir como todos los movimientos globales que resultan de los procesos de maduración, que permiten la coordinación de las extremidades para conseguir unos movimientos armónicos para cumplir un fin en un tiempo y espacios determinados. Son los movimientos realizados para desplazarse de un lugar a otro o para cambiar y favorecer el desarrollo postural, como caminar, correr, saltar, etc.” (Ortero, 2012, p.12) El autor señala que la motricidad gruesa ayuda a los niños y niñas a desplazarse en su entorno y asimismo a desarrollar su postura y el equilibrio de su cuerpo.

Así mismo, sobre la motricidad gruesa, Pacheco (2015, p. 17) señala que es la “Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc.” y su

periodo de desarrollo está comprendido desde los 0 a 6 años aproximadamente, a través de varias etapas que atraviesa el niño(a).

Primera etapa: Corresponde a la etapa del descubrimiento (0 – 3 años)

Segunda etapa: Corresponde a la etapa de discriminación perceptiva (3-6 años).

1.2.5 Importancia del desarrollo motriz

Las habilidades motoras gruesas -o motricidad gruesa- son aquellas que requieren el movimiento de todo el cuerpo e involucran los músculos necesarios para realizar las funciones cotidianas, como estar de pie, caminar, correr y sentarse erguido. También incluye habilidades de coordinación ojo-mano, como habilidades con la pelota (lanzar, atrapar, patear).

Las habilidades motoras gruesas son importantes para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse) (Lillo. s/f).

Si un niño tiene dificultades con la motricidad gruesa, es posible que:

- Llegue tarde a los hitos del desarrollo (es decir, a sentarse, gatear, caminar, correr o saltar).
- Se mueva rígidamente y carezca de movimientos corporales fluidos o, alternativamente, esté incómodo y parezca torpe.
- Evite la actividad física.
- Participe en actividades físicas solo por períodos cortos (tenga baja resistencia).
- No pueda mantener una postura erguida cuando está sentado en una colchoneta o en una mesa.
- No pueda realizar las mismas habilidades que sus compañeros.
- No pueda seguir instrucciones de varios pasos para completar una tarea física (por ejemplo, una carrera de obstáculos).
- No pueda planificar y secuenciar correctamente los eventos o pasos en un proceso (por ejemplo, dar un paso adelante antes de lanzar).

- No realice movimientos de forma segura (como por ejemplo en la escalada).
- Necesite poner más esfuerzo que sus compañeros para completar una tarea.
- Pierda la habilidad previamente dominada si no la sigue practicando.
- No sea capaz de transferir una habilidad, es decir, usar la misma habilidad de forma diferente (por ejemplo, poder cambiar fácilmente entre lanzar una pelota grande o pesada a una pelota pequeña o ligera).

1.2.6 Dimensiones de la motricidad gruesa

Las dimensiones que caracterizan a la motricidad gruesa de acuerdo a Pacheco (2015, p. 14) son las siguientes:

1.2.6.1 Dominio corporal dinámico

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada. (Pacheco, 2015, p. 19)

Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades. Este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene su cuerpo en situaciones diferentes. Para lograrlo hay que tener en cuenta diversos aspectos:

La madurez neurológica, que solo se adquiere con la edad.

Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo o a caer, etc.)

Una estimulación y ambiente propicios.

Favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de qué parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo, buscando diferentes cursos a fin de posibilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer las habilidades y el dominio corporal.

Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizada mente.

- El dominio corporal dinámico viene caracterizado por:

- La coordinación general
- El equilibrio
- El Ritmo
- La coordinación visomotriz

1.2.6.2 Dominio corporal estático

La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). Con la práctica de los movimientos mencionados en los apartados anteriores, irá forjándose y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal. Para que este proceso sea posible, el niño ha de tener control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento. Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo.

El dominio corporal estático está caracterizado por:

- La tonicidad
- El autocontrol
- La respiración
- La relajación

1.3 Definición de términos

Coordinación Motriz:

Se trata de la capacidad de utilizar conjuntamente la motricidad gruesa y la fina de forma fluida y eficaz. Por ejemplo, ser capaz de caminar y luego recoger un libro del suelo. La coordinación motriz es “la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos” (Hernández et al. 2004; Muñoz-Rivera, 2009).

Esquema corporal:

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. Los niños se identifican con su propio cuerpo. La elaboración del esquema corporal sigue las leyes de la maduración nerviosa (Vayer. 1995).

Estructuración espacial:

Es la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición. Da Fonseca (1998)

Juego:

Es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma". (B Russel. 1970)

Una actividad de placer que tiene un fin en sí mismo. Es algo maravilloso, universal y no solo para los niños, también para los adultos. (Saco, et al. 2001, p. 19)

Juegos tradicionales:

Juegos que se han transmitido de generación en generación, en cuya práctica el niño desarrolla su cuerpo y autonomía, habilidades y destrezas que tienen que ver con sus sentidos y percepciones.

Motricidad:

Una habilidad motora es una función que implica movimientos específicos de los músculos del cuerpo para realizar una determinada tarea. Estas tareas pueden incluir caminar, correr o andar en bicicleta. Para realizar esta habilidad, el sistema nervioso, los músculos y el cerebro del cuerpo tienen que trabajar juntos. (Pacheco, 2015)

Motricidad gruesa:

La psicomotricidad gruesa es un conjunto de habilidades motoras que realiza el niño de forma coordinada y en equilibrio durante su desarrollo. En los primeros años de vida, toma un papel significativo, ya que incentiva el desarrollo de distintas habilidades. La psicomotricidad gruesa precede a la psicomotricidad fina, por eso es vital trabajar movimientos más complejos que involucren otras partes del cuerpo.

Estos movimientos abarcan varios grupos de músculos y partes del cuerpo, por ejemplo: el control de la cabeza, brazos, piernas o torso, entre otros, para llevar a cabo distintas actividades: caminar, saltar, correr, columpiarse, girar sobre sí mismo, mantener el equilibrio sobre un pie, etc. (Pacheco, 2015)

Motricidad fina:

Incluye los movimientos más pequeños de las manos y los dedos, como coger objetos pequeños o escribir (Pacheco, 2015).

Movimiento:

Incluye la velocidad, la fuerza y la flexibilidad del movimiento. El movimiento es una actividad que puede ser de dos tipos: De tipo adaptativo, y del tipo exploratorio (Le Boulch. 1992)

Psicomotricidad:

La psicomotricidad implica el desarrollo de aspectos socioafectivos, motores, psicomotores e intelectuales que será lo que definirá el progreso global del niño a través de la interacción de sus propias vivencias corporales que facilitan el desarrollo de las capacidades sensorio-motrices, la percepción, la comunicación y la expresión mediante la interacción de su cuerpo con el medio ambiente (Mas. 2013-14, p. 10).

Actividad en el que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; donde el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor - psíquico (Wallon, H. 1974).



CAPITULO II METODOLOGÍA

2.1 Metodología de la investigación

La metodología sobre cuya base se desarrolla el presente trabajo de investigación sigue el método hipotético-deductivo, método científico que se caracteriza por un ciclo inductivo-deductivo-inductivo que permite formular hipótesis y probarlas o refutarlas. Este razonamiento hipotético deductivo, es una forma lógica de pensamiento que se basa en suposiciones generales sobre un fenómeno determinado, a partir de las cuales se llega a una conclusión.

De acuerdo a Hernández et al., (2014) este método hipotético deductivo, viene a ser “aquel que parte de una hipótesis sustentada por el desarrollo teórico de una determinada ciencia, que siguiendo las reglas lógicas de la deducción, permite llegar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez son sometidas a verificación”.

2.1.1. Enfoque de la investigación

El enfoque cuantitativo es el marco metodológico bajo el cual se desarrollará el presente proyecto de investigación; y que viene a ser aquel proceso metodológico utilizado para recoger datos de una población o muestra de estudio con la finalidad de probar hipótesis en base a la medición de las variables de estudio de manera numérica, y con la ayuda de la estadística para determinar características de comportamiento y demostrar teorías (Hernández et al., 2014, p. 4).

2.1.2. Tipo de investigación

Como se aplicará estrategias (variable independiente) a la muestra en estudio, el proyecto considera que la investigación será del tipo experimental. Al respecto Arias (2012) señala que la investigación experimental “es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen.” (p. 34).

2.1.3. Nivel de investigación

En el presente proyecto de investigación, el nivel o profundidad del estudio ha de ser o corresponde al nivel Descriptivo - explicativo. En cuanto al nivel descriptivo Sánchez (1998) sostiene que estos tienen por propósito principal la medición precisa de una o más variables dependientes, en una población definida o en una muestra de una

población. Para conocer una realidad en una situación espacio-temporal dada y describirla correspondientemente. (p. 37)

Así mismo, en cuanto al nivel explicativo Arias (2012, p. 26) afirma que es aquella “encargada de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. De esta manera, los estudios explicativos se ocupan tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos”.

2.1.4. Diseño de la investigación

En base al tipo y nivel de investigación considerada en el presente proyecto de estudio, el diseño de investigación será el pre experimental, ya que solo se trabajará con un solo aula en la institución educativa en estudio, y se caracteriza porque en los diseños pre experimentales, no se llega a controlar todos los aspectos internos y externos que influyen en el desarrollo de la variable dependiente.

El esquema del diseño pre-experimental que corresponde es:

Grupo de estudio	Pre test	Tratamiento	Post test
Grupo experimental GE :	O1	X	O2

2.2 Población, muestra y muestreo

2.2.1. Población

El grupo de niños y niñas que conforman la población de estudio planificada para el presente proyecto de investigación lo conforman todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E. SOS Hernán Gmeiner, Cusco – 2023.

Tabla 01

Población de estudio

Aula	Niños	Niñas	Total
Cuna 2 años	4	9	13
Inicial 3 años Picaflores	12	10	22
Inicial 3 años Ositos	13	12	24
Inicial 4 años Hormiguitas	14	10	24
Inicial 4 años Abejas	9	15	24
Inicial 5 años Conejos	13	15	24
Inicial 5 años Jirafas	19	9	24
Total			162

Fuente: Nomina de matrícula de la institución SIAGIE 2023

2.2.2. Muestra

La muestra de estudio la conforman los niños y niñas del aula hormiguitas de 4 años de edad.

Tabla 02

Muestra de estudio

Aula	Niños	Niñas	Total
Inicial 4 años Abejitas	9	15	24
Total			24

2.2.3. Muestreo

La técnica que se ha de utilizar para determinar el tamaño de la muestra de estudio es la del muestreo no probabilístico e intencionado. Debido a que existe facilidad de acceso a todo el grupo en estudio, por la cantidad de niños y niñas del aula que no es grande y por conveniencia de la investigadora.

2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de recolección de datos a utilizarse es el de la Observación directa, y el instrumento para recoger los datos será la ficha de observación.

2.3.1. Técnica: Observación directa

La técnica se entiende a la forma o manera sistemática de recoger información de una fuente particular, en ese sentido, la observación a decir de Arias (2012, p. 69) es una de las técnicas de recolección más utilizadas en la investigación y que consiste en captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos”.

2.3.2. Instrumento: Ficha de observación

La ficha de observación es un instrumento que, utilizado para medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; cuando se necesita recoger información de dicho objeto. Es aplicable a para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones (Arias. 2020, p. 14).

Entre una ficha de observación y la guía de observación hay diferencias; la ficha de observación se direcciona a medir una población preestablecida, con indicadores y criterios preestablecidos, por otro lado, la guía de observación es empleada cuando se quiere medir situaciones que todavía no se conocen.

En el presente estudio, el instrumento utilizado para recoger los datos fue la ficha de observación, mediante la cual se registraron los datos respecto a los ítems e indicadores de medición de la variable motricidad gruesa, esto mediante la aplicación estratégica de la variable independiente juegos tradicionales, a través de cuya práctica, los niños y niñas, fueron estimulados de manera lúdica para desarrollar su motricidad gruesa respecto a su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.

2.3.3. Caracterización del instrumento

El instrumento utilizado en la investigación para recoger información de la variable motricidad gruesa presenta las siguientes características:

- **Objetivo del Instrumento:** Medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años del nivel inicial.
- **Variable Medida:** La variable a medir es "Motricidad gruesa".
- **Dimensiones que mide:** El instrumento está diseñado para: aparte de medir a la variable dependiente en general, también medir a las dos dimensiones que caracterizan dicha variable dependiente, que son las siguientes:
 1. Dominio corporal dinámico. Ítem 1 al 10
 2. Dominio corporal estático. Ítem 11 al 20
- **Número de Ítems:** El instrumento consta de 20 ítems en total.
- **Escala Valorativa:** Cada uno de los ítems se evalúan mediante una escala valorativa siguiente: Nunca = 1, A veces = 2, Siempre = 3; a través de dichos valores es que se registra la información respecto al desarrollo de la variable dependiente por el niño o niña de la muestra experimental.
- **Tiempo de Aplicación:** El tiempo de aplicación del instrumento, se estima que llevará aproximadamente 20.
- **Tipo de aplicación del instrumento:** Individual.
- **Población Objetivo:** Niños y niñas de 4 años del nivel inicial.

2.3.4. Escala de categorización de resultados

Para categorizar y determinar en qué nivel de desarrollo se encuentran o han alcanzado los participantes de la muestra en estudio respecto a la variable dependiente, se necesita de una escala de categorización, la misma que se construye en base al puntaje máximo y mínimo que puede alcanzar el niño o niña mediante el instrumento aplicado, y en base a su puntuación total alcanzada, se determina la categoría lograda.

Mediante la siguiente tabla se categorizan los niveles de desarrollo alcanzado por la muestra en estudio, tanto en el pre test como en el post test.

Tabla 3

Categorización de la variable: Motricidad gruesa

VARIABLE/DIMENSIÓN	PUNTAJE	CATEGORIZACIÓN
Variable: Motricidad gruesa	51 - 60	Logro destacado
	41 – 50	Logro previsto
	31 – 40	En proceso
	20 – 30	En inicio
Dimensión 1: Dominio corporal dinámico	26 – 30	Logro destacado
	21 – 25	Logro previsto
	16 – 20	En proceso
	10 – 5	En inicio
Dimensión 2: Dominio corporal estático	26 – 30	Logro destacado
	21 – 25	Logro previsto
	16 – 20	En proceso
	10 – 5	En inicio

2.4 Validez y confiabilidad del instrumento

Como paso previo a su aplicación, el instrumento diseñado debe de pasar a ser evaluado en cuanto a su validez, así como su nivel de confiabilidad. Al respecto, Rusque (2003) sostiene que:

“la validez representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a las interrogantes formuladas; y la fiabilidad viene a ser la capacidad de obtener los mismos resultados de diferentes situaciones”. También agrega el investigador citado, que la fiabilidad no se refiere directamente a los datos, sino a las técnicas de instrumentos de medida y observación, es decir, al grado en que las respuestas son independientes de las circunstancias accidentales de la investigación (p. 134).

Acotando ello, esta Hernández et al. (2014) que señalan en cuanto a la validez, que esta es “el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir”. Por otro lado, respecto a la confiabilidad del instrumento, señala que esta denominación se refiere al “grado en que el instrumento produce resultados consistentes

y coherentes, cuando su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200).

2.4.1. Validez de contenido o Juicio de Expertos

La validez de contenido o validez externa del instrumento, se determina sometiendo el instrumento diseñado o construido al juicio de varios expertos, quienes en base a su experiencia profesional y conocimiento de la variable en estudio, así como de los criterios metodológicos de la institución formadora, analizan y evalúan al instrumento, para finalmente dar su opinión profesional sobre la validez de contenido del instrumento evaluado; evaluando entre muchos aspectos, que los ítems tengan relación con los indicadores, y estos con las dimensiones que finalmente caracterizan en conjunto a la variable dependiente en estudio..

Esta validez de contenido se entiende también como el juicio lógico sobre la correspondencia que existe entre el rasgo o la característica del aprendizaje del evaluado y lo que se incluye en la prueba o examen. (García. 2002).

Tabla 4

Validación del instrumento Motricidad gruesa

N°	Nombre del experto	% de Valoración
01	Lic.	92.00 %
02	Mg.	85.00 %
Promedio		88.50%

FUENTE: Ficha de evaluación de expertos

De la evaluación alcanzada por los expertos consultados, se establece que el instrumento es viable para su aplicación con un 88.50 %, de confiabilidad para su aplicación.

2.4.2. Determinación de la consistencia Interna.

La determinación de la confiabilidad interna del instrumento, se realiza mediante el coeficiente alfa de Cronbach, para instrumentos del tipo escala de Likert, es decir de tres a más alternativas de respuesta.

Para interpretar el nivel de confiabilidad alcanzado por el instrumento, esta se realiza comparando con las categorías consignadas en la tabla 5, donde, si el instrumento tiene un coeficiente entre valores de 0,80 a más, tiene una confiabilidad

muy alta, debajo de este valor, tener cuidado de las inferencias que se hagan con relación a los datos obtenidos mediante el instrumento aplicado.

Tabla 5

Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Fuente: George & Mallery (2003)

La ecuación de alfa de Cronbach es la siguiente:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dónde:

α = Índice de confiabilidad interna de Cronbach

K = número preguntas o ítems

$\sum S_i^2$ = sumatoria de las varianzas de cada ítem

S_t^2 = varianza total

Los resultados encontrados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 6

Confiabilidad interna del instrumento que mide la variable dependiente

Variable / Dimensiones	Alfa de Cronbach	N° de Ítems
Expresión oral	,796	20
Dominio corporal dinámico	,615	10
Dominio corporal estático	,649	10

Fuente: Elaboración propia con los resultados de la data pre test

El nivel de confiabilidad del instrumento = 0.796 es alto, lo que lo hace un instrumento confiable para su aplicación y recolección de datos de la muestra estudiada.

2.5 Metodología de análisis de datos

La metodología a utilizarse para realizar el procesamiento y análisis de los datos obtenidos, consecuencia de la aplicación del instrumento, se basa en un proceso lógico que hace uso de en su desarrollo de la estadística descriptiva e inferencia. La estadística descriptiva para caracterizar mediante estadígrafos de tendencia central y de dispersión el antes y el después del nivel de desarrollo de la variable dependiente en estudio en la muestra experimental. Y la estadística descriptiva se utiliza para poder validar las hipótesis de estudio planteadas. El proceso consiste en sistematizar los datos recogidos en una hoja de cálculo Excel, categorizar los resultados parciales, tabularlos y presentarlos en gráficos de barras para su interpretación, determinar mediante la prueba de normalidad con que estadígrafo se ha de validar las hipótesis de estudio, si es paramétrico o no paramétrico, y por último validar la hipótesis de estudio, utilizando para ello el software SPSS V22 como herramienta para el análisis estadístico



CAPITULO III RESULTADOS

3.1 Resultados del grupo experimental

En este capítulo, se presenta de manera resumida los resultados encontrados para el grupo experimental, los cuales se muestran de manera comparativa entre los obtenidos en el pre test y post test, con el propósito de ver la evolución que ha tenido el nivel de desarrollo de la variable independiente como consecuencia de la aplicación de la variable independiente de la muestra en estudio.

3.1.1. Resultados de la motricidad gruesa

Tabla 7

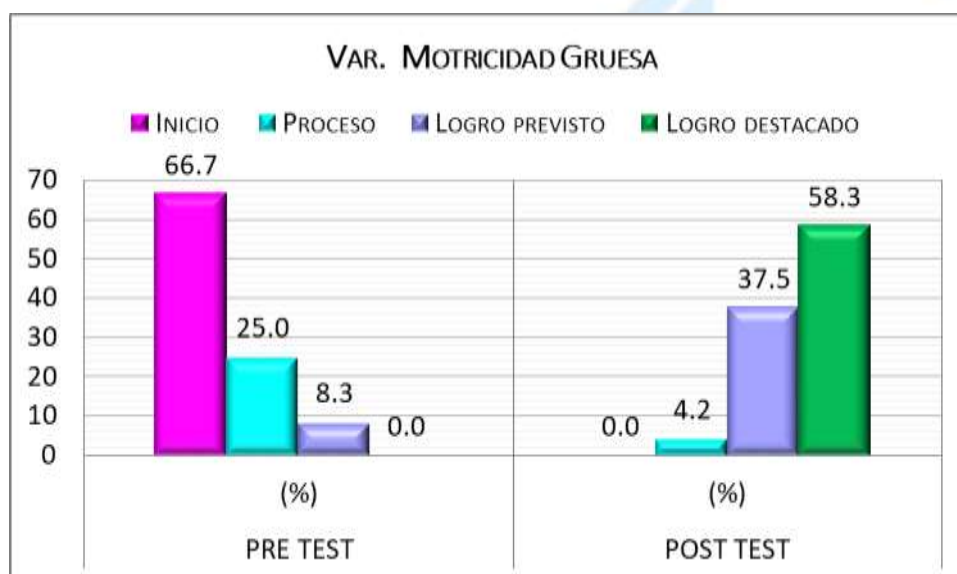
Variable motricidad gruesa

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	16	66.7	0	0.0
En proceso	6	25.0	1	4.2
Logro previsto	2	8.3	9	37.5
Logro destacado	0	0.0	14	58.3
Total	24	100.0	24	100.0

Fuente: Resumen categorizado data del pre test

Figura 1

Variable Motricidad gruesa



Fuente: Resumen categorizado data del pre test

Interpretación:

Los resultados hallados para la variable motricidad gruesa en el pre test, permite establecer que el 66.7 % de los niños y niñas de 4 años, se encuentra en el nivel de “en inicio”, el 25.0 % presenta un nivel de desarrollo “en proceso”, y finalmente se puede ver que solo el 8.3 % de la muestra alcanza el nivel de “logro previsto”; ningún niño o niña, alcanza el nivel de “logro destacado” en el pre test. Sin embargo, una vez que se aplicó la variable independiente juegos tradicionales al grupo experimental, los resultados del post test presentan lo siguiente: En el nivel de “en inicio” ya no se observa a ningún niño o niña, en el nivel de “en proceso” todavía se puede ver al 4.2 % de la muestra, en el nivel de “logro previsto” se encuentra al 37.5 % de los niños, y en el nivel de “logro destacado” se encuentra el 58.3 % de la muestra en estudio. Esta diferencia significativa de resultados entre el pre test y el post test de manera descriptiva, implica directamente que los juegos tradicionales si mejoran el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la muestra experimental, pues es una estrategia que aprecian los niños cuya etapa de desarrollo gira en torno a las actividades lúdicas, y aprovechando ello, es que se ha logrado alcanzar satisfactoriamente el objetivo general buscado.

3.2 Resultados por dimensiones de la variable motricidad gruesa

3.2.1. Dimensión 1 Dominio corporal dinámico

Tabla 8

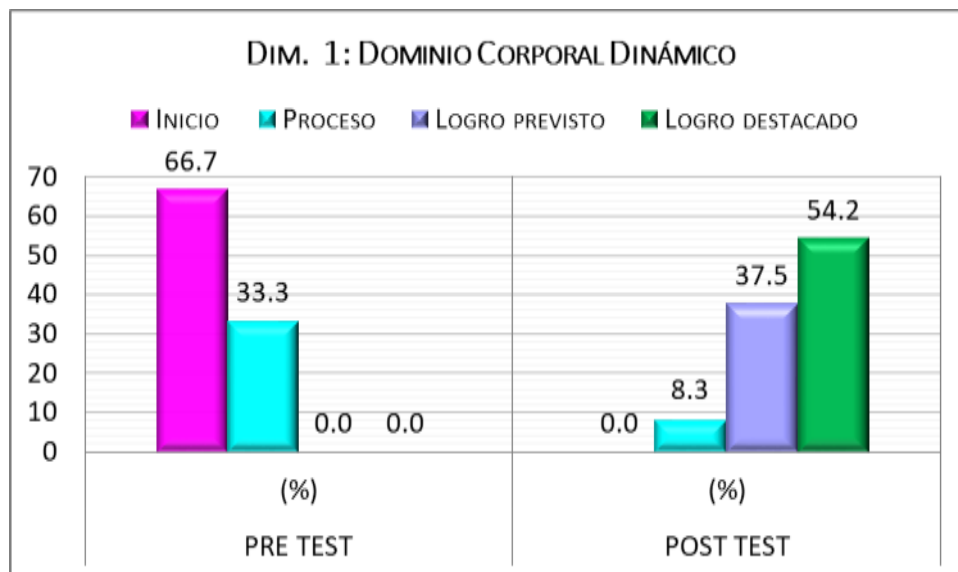
Dimensión 1 Dominio corporal dinámico

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	16	66.7	0	0.0
En proceso	8	33.3	2	8.3
Logro previsto	0	0.0	9	37.5
Logro destacado	0	0.0	13	54.2
Total	24	100.0	24	100.0

Fuente: Resumen categorizado data del pre test

Figura 2

Dimensión 1 Dominio corporal dinámico



Interpretación:

Los resultados hallados de la dimensión dominio corporal dinámico en el pre test, permite señalar que el 66.7 % de los niños y niñas de 4 años, se encuentra en el nivel de “en inicio”, y el restante 33.3 % de la muestra, alcanzó el nivel de desarrollo “en proceso”; ningún niño o niña de la muestra en estudio alcanzó los niveles de “logro previsto” y “logro destacado” en el pre test. Pero, luego de haber aplicado la variable independiente al grupo experimental, en los resultados del post test se puede ver que: En el nivel de “en inicio” ya no se observa a ningún niño o niña, por otro lado, en el nivel de “en proceso” aún se observa que hay un 8.3 % de la muestra, en el nivel de “logro previsto” se encuentra al 37.5 % de los niños, y en el nivel de “logro destacado” se encuentra el 54.2 % de la muestra experimental. Los cambios entre los resultados del pre test y el post test desde el punto de vista descriptivo son significativos, ya que se puede ver como los juegos tradicionales han mejorado sustancialmente las capacidades y destrezas de desarrollo y fortalecimiento de lo que viene a ser el dominio corporal dinámico, en los niños de la muestra experimental, es decir que este grupo de estudio ahora no solo ha mejorado en su desplazamiento sino también que ha mejorado la sincronización de sus movimientos, acción que les permite superar las dificultades de movimiento dinámico, consiguiendo con ello armonía motriz sin rigideces y brusquedades. El desarrollo de este dominio le otorga también al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes. De ahí la importancia de los juegos en la actividad educativa en general.

3.2.2. Dimensión 2 Dominio corporal estático

Tabla 9

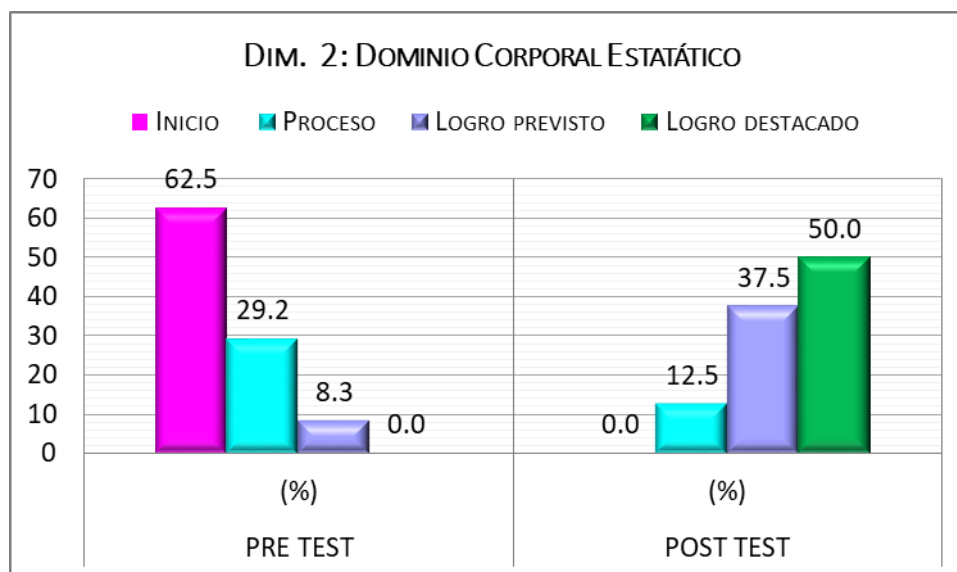
Dimensión 2 Dominio corporal estático

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	15	62.5	0	0.0
En proceso	7	29.2	3	12.5
Logro previsto	2	8.3	9	37.5
Logro destacado	0	0.0	12	50.0
Total	24	100.0	24	100.0

Fuente: Resumen categorizado data del pre test y post test

Figura 3

Dimensión 2 Dominio corporal estático



Interpretación:

Los resultados hallados de la dimensión dominio corporal estático en el pre test, permite señalar que el 62.5 % de los niños y niñas de 4 años, se encuentra en el nivel de “en inicio”, el otro 29.2 % de la muestra, alcanzo el nivel de desarrollo de “en proceso”; ningún niño o niña de la muestra en estudio alcanzo el nivel de “logro destacado” en el pre test. Sin embargo, luego de haber aplicado la variable independiente al grupo experimental, en los resultados del post test se puede ver que: En el nivel de “en inicio”

ya no se observa a ningún niño o niña, asimismo, se observa que en el nivel de “en proceso” se encuentra al 12.5 % de la muestra, en el nivel de “logro previsto” se encuentra al 37.5 % de los niños, y en el nivel de “logro destacado” se encuentra el 50.0 % de la muestra experimental. Estas diferencias categóricas entre los resultados del pre test y el post test a nivel descriptivo son significativamente interesantes, ya que permite observar como los juegos tradicionales utilizados como estrategia si han logrado mejorar de manera eficaz las capacidades y destrezas de desarrollo y fortalecimiento de lo que es el dominio corporal estático en los niños y niñas del grupo experimental. Esto quiere decir que este grupo de niños y niñas, ahora con la práctica de los movimientos realizados, se han ido forjando y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta llegar a organizar su esquema corporal; desarrollando de manera creciente el control sobre su cuerpo al estar en movimiento. Ahora el niño o niña, presenta una tonicidad, autocontrol propio de su edad respecto de su cuerpo, así como tiene conocimiento del manejo y control de la respiración y la relajación.

3.3 Estadígrafos descriptivos del grupo experimental

Tabla 10

Estadígrafos descriptivos del pre post test

Estadígrafos	Pre test	Post test
Media	29.58	52.46
Mediana	29.00	53.50
Moda	29.00	59.00
Varianza	15.36	28.26
Desviación Estándar	5.18	5.32
Coefficiente Variación	0.18	0.10
X máx.	42.00	59.00
X min.	22.00	39.00
Rango	20.00	20.00

Fuente: Resultados obtenidos del instrumento aplicado.

De la tabla anterior que presenta los estadísticos descriptivos del pre test del grupo experimental, se puede indicar lo siguiente:

- a) **Media:** De 60 puntos obtenibles como máximo, el promedio en el pre test, es de 29.58 puntos, lo que implica un nivel de desarrollo bajo en cuanto al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Por otro lado, en el post test, el promedio fue de 52.46 puntos, lo que evidencia cambios numéricos en los niños y niñas de la muestra en estudio, mejorando significativamente su nivel de desarrollo.

- b) Mediana:** El valor de la mediana del pre test, permite señalar que el 50% de los estudiantes tienen puntuaciones igual o mayores a los 29 puntos, y el otro 50 % tiene puntajes iguales o menores a los 29 puntos. En cuanto al post test, se observa que el 50% de los estudiantes tienen puntuaciones igual o mayor a los 53.5 puntos, y el otro 50 % tiene puntajes iguales o menores a los 53.5 puntos.
- c) Moda:** El valor de la moda en el pre test es de 29 puntos que viene a ser el valor que con más frecuencia se repite. En el post test la moda es de 59 puntos, y viene a ser el puntaje que más se repite en esta etapa de la evaluación.
- d) Desviación estándar:** El valor de la desviación estándar del pre test es de 5.18, y en el post test es de 5.32; Estos valores del pre test y post test son bastante altos, lo que significa que los puntajes que la muestra en estudio se hallan mucho más dispersos respecto a la media o promedio en cada prueba. Hay una heterogeneidad de puntuaciones.
- e) Coeficiente de variación:** El coeficiente de variación CV del pre test = 0.18, permite señalar que el 18 % de los niños y niñas de la muestra en estudio, en el pre test tienen resultados heterogéneos, y el 82 % muestral, presentan resultados homogéneos.

En el post test, el CV es = 0.10, lo que significa que en el 10 % de los estudiantes tienen puntajes heterogéneos, y el restante 90 % de los estudiantes de la muestra tienen homogeneidad en sus puntuaciones evaluadas, lo que implica que en la gran mayoría de los estudiantes su desempeño académico respecto a la variable en estudio es igual o parejo.

3.4 Tamaño del efecto de la variable independiente sobre la dependiente

En la parte descriptiva de la investigación, es necesario determinar cuál ha sido el tamaño del efecto que ha tenido la variable juegos tradicionales sobre la variable motricidad gruesa. Este estadígrafo se calcula mediante la relación o coeficiente denominado **d de Cohen**, siendo necesario conocer otros estadígrafos descriptivos tanto del pre test como los del post test para determinar dicho valor.

La ecuación del coeficiente d de Cohen es:

$$\mathbf{d \ de \ Cohen} = [\bar{X}_{\text{post}} - \bar{X}_{\text{pre}}] / ((\sigma_{\text{post}} + \sigma_{\text{pre}}) / 2)$$

Para su determinación, los datos son los siguientes (media y desviación estándar) del pre y post test:

Tabla 11:

Estadígrafos descriptivos para determinar la d de Cohen:

Grupo	Grupo Experimental	
	Medición	Pre test
Media aritmética (\bar{X})	29.58	52.46
Desviación Estándar(σ)	5.18	5.32

Fuente: Elaboración propia, instrumento aplicado (pre y post test)

Tabla 12:

Tamaño del efecto

Grupo:	Efecto
GE. Post y pre test	4.36

El tamaño del efecto de la variable independiente juegos tradicionales ocasionado sobre la variable dependiente motricidad gruesa, obtenido mediante la **d de Cohen**, es = 4.36; de él se infiere que el efecto fue muy grande y significativo. Demostrándose de esta manera que los juegos tradicionales si ejercen singular influencia en el desarrollo y mejoramiento de la motricidad gruesa de la muestra en estudio.

3.5 Prueba de hipótesis

La validación de las hipótesis de estudio, se realiza en base al diseño de la investigación. En el presente estudio el diseño es pre experimental, por lo tanto, el análisis y prueba de validación se realizará en base a los datos recogidos del pre test y del post test.

Para determinar que estadígrafo se ha de utilizar para validar las hipótesis de estudio, se realiza la prueba de normalidad, mediante la cual se determinara si se han de utilizar estadígrafos paramétricos o no paramétricos. La prueba que se utiliza es la de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilks, donde la elección de resultado a considerar se hace en base al tamaño de la muestra en estudio.

3.4.1. Prueba de normalidad

En la toma de decisión o interpretación de los resultados de la prueba de normalidad, es necesario considerar los siguientes criterios:

- a) Para muestras mayores e iguales a 50 individuos, los resultados a considerar son los de la prueba de Kolmogorov – Smirnov

- b) Para muestras pequeñas o menores a 50 individuos, se toma los resultados de la prueba de Chapiro Wilk.

La interpretación o toma de decisión se realiza tomando en cuenta lo siguiente:

- Para toda probabilidad o p-valor determinado >0.05 , se acepta H_0 , que afirma que los datos provienen de una distribución normal.
- Para toda probabilidad o p-valor determinado ≤ 0.05 , se acepta H_1 , que afirma que los datos No provienen de una distribución normal.

Tabla 13

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dif post-pre VD	,082	24	,200*	,981	24	,921

* Esto es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de significación de Lilliefors

La muestra de estudio está conformada por 24 estudiantes, por lo tanto se toma en cuenta los resultados determinados mediante la técnica de Shapiro-Wilk. En el que el nivel de Significancia (Sig.) experimental = 0,921 hallado que es mucho mayor que el valor del nivel de significancia = 0.05; esto quiere decir que queda probado que los datos obtenidos mediante el instrumento aplicado provienen de una distribución normal. En consecuencia, para validar las hipótesis de estudio, se tiene que hacerlo con el estadígrafo paramétrico t de Student para una muestra relacionada, tanto para la hipótesis general como para las específicas.

3.4.2. Validación de la hipótesis general de la investigación

A través de esta prueba, se probará si la estrategia aplicada como variable independiente ha influido significativamente en la variable dependiente y sus correspondientes dimensiones de estudio en la muestra en estudio. El procedimiento es como sigue:

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

H_1 = Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.

H_0 = Los juegos tradicionales no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.

b) **Nivel de significancia:** 5 % = 0.05

c) **T de Student teórico:** 1.7139 (para g.l. = (n-1) = 24-1 = 23 y un α = 0.05

d) **Cálculo:** t de Student para una muestra relacionada

Tabla 14

Prueba de muestras emparejadas Hipótesis general

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Dominio corporal dinámico test – pre test.	22,875	6,038	1,233	20,325	25,425	18,559	23	,000

e) **Conclusión:**

Con una probabilidad máxima de error del 5 % (nivel de significancia) el valor de la t de Student experimental determinado = 18.559 es mucho mayor que el valor de la t de Student teórica = 1.7139, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula; La decisión tomada se sustentan sobre la base de que la Sig.(bilateral) determinada = 0,000 es muy pequeña comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05, lo que significa que no se está cometiendo error alguna al aceptar la hipótesis alterna y rechazar la nula cuando esa podría ser la verdadera. En consecuencia se prueba que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco – 2023.

3.4.3. Validación de la hipótesis específica 1

a) **Planteamiento de hipótesis estadísticas:**

H_1 = Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.

H_0 = Los juegos tradicionales no mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.

b) **Nivel de significancia:** 5 % o 0.05

c) **T de Student teórico:** 1.7139 (para g.l. = $(n-1) = 24-1 = 23$ y un $\alpha = 0.05$)

d) **Cálculo:** t de Student para una muestra relacionada

Tabla 15

Prueba de muestras emparejadas hipótesis específica 1

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Par 1 Dominio corporal dinámico test – pre test.	11,917	3,878	,792	10,279 13,574	15,055	23	,000

e) **Conclusión:**

Con una probabilidad máxima de error del 5 % (nivel de significancia) el valor de la t de Student experimental determinado = 15.055 es mucho mayor que el valor de la t de Student teórica = 1.7139, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula; La decisión tomada se sustentan sobre la base de que la Sig.(bilateral) determinada = 0,000 es muy pequeña comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05, lo que significa que no se está cometiendo error alguna al aceptar la hipótesis alterna y rechazar la nula cuando esa podría ser la verdadera. En consecuencia se prueba que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco – 2023.

3.4.4. Validación de la hipótesis específica 2

a) **Planteamiento de hipótesis estadísticas:**

H_1 = Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.

H_0 = Los juegos tradicionales no mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.

b) **Nivel de significancia:** 5 % o 0.05

c) **T de Student teórico:** 1.7139 (para g.l. = $(n-1) = 24-1 = 23$ y un $\alpha = 0.05$)

d) **Cálculo:** t de Student para una muestra relacionada

Tabla 16

Prueba de muestras emparejadas hipótesis específica 2

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Dominio corporal estático test – pre test.	10,958	3,747	,765	9,376	12,541	14,327	23	,000

e) **Conclusión:**

Con una probabilidad máxima de error del 5 % (nivel de significancia) el valor de la t de Student experimental determinado = 14.327 es mucho mayor que el valor de la t de Student teórica = 1.7139, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula; La decisión tomada se sustentan sobre la base de que la Sig.(bilateral) determinada = 0,000 es muy pequeña comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05, lo que significa que no se está cometiendo error alguna al aceptar la hipótesis alterna y rechazar la nula cuando esa podría ser la verdadera. En consecuencia se prueba que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco – 2023.

3.6 Discusión de resultados

CONCLUSIONES

De manera general, se establece que en el proceso educativo y formativo del niño, el desarrollo de la motricidad debe alcanzar al niño experiencias significativas mediante las estrategias que aplique o implemente la docente de aula, con el propósito de facilitar directamente el desarrollo integral del niño.

La investigación demuestra que el uso de las actividades lúdicas como son los juegos tradicionales, si desarrollan significativamente el desarrollo motor a nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la muestra experimental, siendo esta una actividad rutinaria del aula y la escuela (actividades lúdicas) las que influyen significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje integral del niño(a).

Los juegos tradicionales son un recurso educativo y formativo flexible y versátil en muchos aspectos de la educación, referidos al desarrollo y aprendizaje integral del niño desde temprana edad.

La investigación ha permitido identificar que varios juegos tradicionales infantiles permiten el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de la muestra en estudio, siendo estos los juegos tales como: salta soga, mata gente, carrera de sacos, trompo, canicas, cometa, yoyo, los coches, plic plac, etc.

Se ha determinado que la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa es significativamente grande, pues, como se halló en el pre test, el 66.7 % de la muestra estuvo en el nivel de “en inicio” respecto al desarrollo motriz grueso, y que luego de aplicada los juegos tradicionales como variable independiente, en el post test, el 58.3 % satisfactoriamente alcanzo el nivel de “logro destacado”, demostrando de esta manera la eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo no solo de la motricidad gruesa, sino que también de otras competencias, capacidades, habilidades y destrezas, cuando se organizan y aplican planificadamente.

En cuanto al dominio corporal dinámico (DCD) y estático, igualmente los juegos tradicionales han logrado desarrollarlo significativamente de manera positiva, pues en el primer caso, DCD, el 66.7 % de la muestra se encontraba en el nivel de “en inicio”, y luego de utilizar los juegos tradicionales en el post test se logró que el 54.2 % de la muestra alcance el nivel de “logro destacado”. Con relación al dominio corporal estático (DCE) se observó que el 62.5 % de los niños y niñas se hallaban en el nivel de “en inicio”, para luego, en el post test hallar que el 50 % de la muestra alcanzo satisfactoriamente el nivel de “logro destacado”. Demostrándose con ello que la utilización de los juegos tradicionales, definitivamente si mejoran y desarrollan las dimensiones que caracterizan a la motricidad gruesa.

Queda demostrado estadísticamente que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco – 2023. Basado en que mediante la prueba de t de Student para una muestra relacionada, con un nivel de significancia del 5 %, se halló un valor experimental de 18,559, valor mucho mayor que el t de student crítico = 1.7139. Además de que el p*valor o margen de error hallado = 0.000 es muchísimo menor que el valor del nivel de significancia = 0.05; validándose de esta manera la hipótesis alterna de la investigación.

Se demuestra estadísticamente que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo el dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco – 2023. Sobre la base de que el t de Student para una muestra relacionada, con un nivel de significancia del 5 %, dio un valor experimental de 15,055, siendo este un valor mucho mayor que el t de Student crítico = 1.7139. Además de que el p*valor o margen de error hallado = 0.000 es muchísimo menor que el valor del nivel de significancia = 0.05; validándose de esta manera la hipótesis alterna de la investigación con mucha certeza.

Queda probado estadísticamente que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo el dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco – 2023. Sobre la base de que el t de Student para una muestra relacionada, con un nivel de significancia del 5 %, dio un valor experimental de 14,327, siendo este un valor mucho mayor que el t de Student crítico = 1.7139. Además de que el p*valor o margen de error hallado = 0.000 es muchísimo menor que el valor del nivel de significancia = 0.05; validándose de esta manera la hipótesis alterna de la investigación con mucha certeza.

RECOMENDACIONES

Es recomendable aplicar los juegos tradicionales infantiles en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad para ayudar al desarrollo de la motricidad gruesa y lograr fortalecer su identidad.

Se recomienda a la maestra que utilice los juegos tradicionales infantiles dentro de las actividades propias del aula 3 veces a la semana para lograr un mejor desenvolvimiento en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, incentivando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.

Se debe considerar que tanto niños como niñas de 3 a 4 años de edad utilice los juegos tradicionales para mejorar su interacción con el entorno ya que es fundamental y ayudará que se desenvuelva adecuadamente con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa y social en base a la edad que se encuentra



REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Revista de Innovación y Experiencias Educativas. http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Arias Odon, Fidas Gerardo. (2012) *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. 6ta ed. Ed. Episteme. ISBN: 980-07-8529-9 Caracas Venezuela.
- Arias Gonzales, José Luis. (2020) *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL.
- Azas Duran, E. N. (2014). *Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer años de educación general básica de la escuela "trinidad Camacho, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, Provincia Bolívar, ecu*. Universidad Estatal de Bolívar.
- Berruezo, P. (1995). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad*. Psicomotricidad. Madrid, España. Gymnos. <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Carrasco, D. (2016) *Desarrollo Motor* Vinuesa M. Intituto Nacopnañ de educación física Club Ricardo Palma (s/f) Marina de Guerra del Perú. *Conoce cuales son los beneficios de los juegos tradicionales*. <https://www.clubericardopalmachosica.com/conoce-cuales-son-los-beneficios-de-los-juegos-tradicionales/#:~:text=En%20los%20juegos%20tradicionales%20los,la%20flexibilidad%20y%20la%20coordinaci%C3%B3n>.
- Comellas, J., y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España.:CEAC Educación infantil
- Daniel, M. J. y Sánchez Sánchez, J. M. (2003). *Los juegos y deportes tradicionales de nuestra comunidad autónoma en la convocatoria de juegos escolares*. En F. Ruiz Juan y E. P. González del Hoyo (Coords.) Actas del V Congreso Internacional de la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) (pp. 487-490). FEADEF y AVAPEF, Valladolid.

- Da Fonseca, V. (1998) *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: Editorial INDE
- García, E. (2013). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. Efdportes, 89-92.
- García, Sergio. (2002). *La Validez y la Confiabilidad en la Evaluación del Aprendizaje desde la Perspectiva Hermenéutica*. Revista de Pedagogía, 23(67), 297-318. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000200006&lng=es&tlng=es.
- Guilman E. y G. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*. Editorial Médica y Técnica S.A
- Hernández S, Roberto., Fernández C, Carlos, Baptista L, Pilar. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta Ed. Mc GrawHill Education, México.
- Hernández, J.; Velázquez, R.; Alonso, D. (2004). *La evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar*. Barcelona: Graó Editorial. 200p
- Lamemoriarevividida (2 de julio, 2014) *Juegos tradicionales. Beneficios*. <http://www.lamemoriarevividida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/>
- Le Boulch, J. (1986). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Barcelona: Paidós.
- Lillo, Carmen (s/f) *La importancia del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños* AMIR Fisioterapia. <https://iaces.es/blog/importancia-del-desarrollo-de-habilidades-motoras-gruesas-en-ninos/>.
- López M, Saúl. (s/f) *La importancia del gateo*. *PsicoActua*. Psicología y Medicina de la salud. http://www.psicoactua.com/webcms/usuario/documentos/20121105174143_Importancia%20del%20gateo.pdf
- Lora, R. (2013). "Psicomotricidad Educativa" Centauro Editores
- Lucea, J. D. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: INDE
- Mendaras Rivas, J. (2008). *La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 22(2), 199-220.
- Molina Chacon, Martín A. (2014) *Programa recreativo sustentado en juegos tradicionales para adolescentes de 14 a 16 años del sector Palmira municipio Guásimos*. EFDportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 19, Nº 197,

Octubre de 2014. <https://www.efdeportes.com/efd197/juegos-tradicionales-para-adolescentes.htm#:~:text=Estos%20diferentes%20juegos%20pertenece%20a,al%20medio%20que%20se%20desenvuelve.>

Muñoz Rivera, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo*. Rev. Digital EFdeportes. 13(130):11p. Disponible desde Internet en: <http://www.efdeportes.com> (con acceso 15/04/2013)

Núñez, D. y Núñez, A. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, chahuanca 2011* (Tesis de pregrado). http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T_0203.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Otero, E. (2012). *La motricidad infantil. Guía de estimulación gruesa para niños de 0a 3 años*. Logroño. Categoría Tesoro: 1.1.9. Psicología de la educación. Extraído de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/966/2012_11_06_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

Pacheco Montesdeoca, Guadalupe (2015) *Psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Formación Académica N° 1. 1ra ed. ISBN: 978-9942-21-591-8

Piaget, J. (1982). *La formación del símbolo en el niño* (7° ed.). México.

Piaget, J. (1967). *Seis estudios de psicología*. Barcelona, Ed. Seix Barral.

Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Madrid: Editorial Morata.

Rusque, M. (2003). *De la diversidad a la unidad en la investigación cualitativa*. Caracas: Vadell Hermanos Editores, p. 134

Machado, R. (1992). *Manual de Educación Física, Deportes y Recreación*. Caracas: Italgráfica, S.R.L.

Márquez, N. (2014). *La respuesta a las necesidades educativas especiales*

MenteYMovimiento (2023). *¿Qué dice Vigotsky de la psicomotricidad?* <https://menteymovimiento.com/que-dice-vigotsky-de-la-psicomotricidad>. Recuperado el 22 de octubre de 2023.

- Saco Porras, M. Acedo Gracia, Eusebio. Vicente Felipe, Carolina. (2001) *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Junta de Extremadura. ISBN: 84-95251-48-5
- Sánchez Carlesi, Hugo (1998) *Metodología y Diseño en la Investigación Científica*. Edit. Mantaro, Lima – Perú.
- Sorin, Mónica. (1992) *Creatividad ¿Cómo, por qué, para quién?* Editorial Labor. ISBN 10: 8433523015 ISBN 13: 9788433523013
- Tarqui, R. (2012). *El juego como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de primaria*. Tesis de licenciatura en la Universidad Educativa Príncipe de Luz. La Paz - Bolivia.
- Vayer, P. (1995) *El diálogo corporal (acción educativa en el niño de 2 a 5 años)*. España: Editorial Dossat 2000.
- Venegas Rubiales, F.M., García Ortega, Ma del P., Venegas Rubiales, A.M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Andalucía, España: Innovación y Cualificación, S.L 1ra ed.
<https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c3.html?1699932140717>
- <http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?docID=10692724&P00=juego%20su%20importancia>
- Vigotski, L. S. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La Habana, Editorial Científico -Técnica.
- Wallon, H. (1979). *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires. Editorial Psique.
- Wallon, H. (1954). *Los orígenes del carácter en el niño*. Argentina, Editorial Lautaro.

ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de consistencia

TÍTULO: Los juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa SOS Hernán Gmeiner, Cusco - 2023.

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables de Estudio	Metodología
<p>¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. SOS Hernán Gmeiner Cusco - 2023?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. SOS Hernán Gmeiner Cusco - 2023.</p>	<p>Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023</p>	<p>Variable Independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos tradicionales <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos motores. Juegos sociales <p>Variable dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Motricidad gruesa. <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dominio corporal dinámico Dominio corporal estático 	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Experimental Nivel: Descriptivo - Explicativo. Diseño: Cuasi experimental Población: Todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E. SOS Hernán Gmeiner 2023. Muestra: 24 niños y niñas de 4 años del aula A. Técnica e instrumento de recolección de datos: Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación Técnica de análisis de datos: Mediante la estadística descriptiva e inferencial, con la ayuda de herramientas como el Excel y SPSS V22</p>
<p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. SOS Hernán Gmeiner Cusco - 2023?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. SOS Hernán Gmeiner Cusco - 2023</p>	<p>Hipótesis específicas Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023</p>		
<p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. SOS Hernán Gmeiner Cusco - 2023?</p>	<p>Establecer de qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. SOS Hernán Gmeiner Cusco - 2023</p>	<p>Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo del dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial SOS Hernán Gmeiner de Cusco - 2023.</p>		

ANEXO 02: Matriz de Operacionalización de la Variable Independiente

Variable independiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	<p>Son juegos propios de una comunidad o región que han sido transmitidos de generación en generación. Creados y practicados por los antepasados y siguen recordados hasta hoy en día, aunque en la mayoría están perdiendo su valor por la exhibición de las nuevas tecnologías de la información. Son indispensables en el desarrollo físico y psicológico de niños y niñas, así como permite desarrollar la creatividad, curiosidad, fantasías o imaginación, ayudando a expresarse libremente con otros niños. Forman parte de la vida del individuo, y hace posible describir la condición social del ser humano a través del juego, porque es una expresión social y cultural de la adaptación que ha generado en relación con su entorno (Nuñez y Nuñez, 2011)</p>	<p>Mediante la aplicación planificada y práctica de actividades lúdicas tradicionales en base a sus características orientadas a desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra en estudio.</p>	<p>Juego motor. Según Luca (1999) el juego motor propicia los procesos de desarrollo motor, aborda todos los movimientos que el niño necesita realizar en cada fase evolutiva, ayuda a mejorar la calidad de vida mediante la práctica, favorece la formación de una base motriz trabajando los esquemas motrices y posibilita que el alumno conozca y acepte su cuerpo y sea consciente de las posibilidades del mismo.</p> <p>Juego social. Según Olortegui (2005) indica que el juego social es la interacción de los niños, esta actividad depende del entorno del niño, a medida que va creciendo se socializa con mayor facilidad y sus juegos son cooperativos, donde intervienen con sus compañeros. El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño</p> <p>Juego cognitivo Flórez, Castro y Camelo (2019), menciona que en la dimensión cognitiva, el juego permite la cognición, es decir, la capacidad de elaborar pensamiento a partir de la información que recibe de la realidad, a lo que se ha denominado percepción. En este sentido, la percepción permite incorporar y elaborar información, que lo hace de manera especial cuando juega</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan destrezas motoras de equilibrio de manera adecuada • Practica la coordinación motora gruesa (movimiento de brazos y piernas). • Ejecuta equilibrio postural durante el juego. • Practica fuerza de brazos mediante la competencia • Efectúa movimientos físicos simples de modo coordinado con equilibrio, ritmo y agilidad. • Ejecuta actividades lúdicas grupales • Desarrolla actividades lúdicas colaborativas • •

ANEXO 03 Matriz de Operacionalización de la Variable Dependiente

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Motricidad gruesa	La psicomotricidad 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. (Ardanaz, 2009).	El desarrollo de la variable motricidad gruesa se evaluará mediante una ficha de observación, en el que la muestra en estudio en base a una escala valorativa de nunca, a veces y siempre, evidenciará su nivel de desarrollo en cuanto a la motricidad gruesa.	<p>Dominio corporal dinámico Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco, etc. Al hacer mover a voluntad o realizando una consigna determinada, permitiendo no tan sólo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno impongan, llevado a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigideces ni brusquedades (Comellas & Perpiñá, 2003).</p> <p>Dominio corporal estático “Son todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal; integramos por tanto la respiración y la relajación porque entendemos que son dos actividades que ayudaran al niño a profundizar e interiorizar toda la globalidad de su propio Yo” Comellas, Perpiñá y Torregrosa, (1984, p. 33)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades de coordinación general Realiza destrezas motoras de Equilibrio Realiza destrezas motoras de Ritmo Efectúa movimientos de Coordinación viso motriz
			<ul style="list-style-type: none"> Tonicidad Autocontrol Respiración Relajación 	

ANEXO 04: Matriz de Operacionalización del instrumento

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala valorativa	
Domino corporal dinámico	Realiza actividades de coordinación general	1) Salta por encima de obstáculos 2) Realiza saltos de longitud	Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3	
	Realiza destrezas motoras de Equilibrio	3) Levanta las manos y se sostiene en un pie 4) Lleva en la cabeza su cuaderno		
	Realiza destrezas motoras de Ritmo	5) Baila acompañada de música 6) Se viste y desviste sin ayuda 7) Brinca armoniosamente		
	Efectúa movimientos de Coordinación viso motriz	8) Lanza y atrapa pelotas 9) Patea la pelota con su pie dominante 10) Lanza y encesta objetos		
	Tonicidad	11) Se arrastra por el suelo rampando (juega a los soldados) 12) Simula que está volando y se sostiene en un pie levantando las manos		
	Domino corporal estático	Autocontrol		13) Gatea tramos determinados 14) Desarrolla juegos de construcción como el yenga 15) Camina sobre una cuerda imitando a un equilibrista 16) Juega a las sillas o detener el baile.
		Respiración		17) Realiza ejercicios de respiración (inspiración, espiración) nariz y boca 18) Reconoce y diferencia la respiración torácica y abdominal
		Relajación		19) Relaja el cuerpo después de una actividad lúdica 20) Practica ejercicios de relajación mental y física.

