

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa 14739, Paita – 2018

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Peralta Otero, Janeth Aurora

Asesora:

Távora Gamio, Teresa

Orcid 0000-0003-2098-1937

Piura – Perú

2021

1. PALABRAS CLAVES : Juegos tradicionales, motricidad gruesa, niños, nivel Inicial.

KEYWORDS : Traditional games, gross motor skills, children, Initial level.

Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencia de la educación
Disciplina	Educación general

2. TÍTULO

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa 14739, Paita - 2018

TITLE

Traditional games and gross motor skills in 5-year-old children, Educational Institution 14739, Paita - 2018

3. RESUMEN

El estudio tuvo como propósito determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal” de la ciudad de Paita, 2018. La población estuvo constituida por 24 estudiantes de 5 años del nivel Inicial, a quienes se les aplicó el Test de motricidad gruesa y una Lista de cotejo “Juego tradicional” para recoger los datos para procesarlos y analizarlos. Se empleó una metodología básica con un estudio de tipo cuantitativo de corte Transversal y diseño no experimental. Los resultados que se obtuvieron según las dimensiones de estudio, donde la motricidad gruesa fue la variable dependiente, en la dimensión de Reconstrucción del esquema corporal 79.1% (19) de los niños alcanzaron un nivel alto, un 16,6% (4) el nivel medio y un 4,2% (1) el bajo; en la dimensión Afirma la coordinación visomotora el 91,7% (22) se encuentran en un nivel alto, el 8,3% (2) en el nivel medio y el 0% (0) en el nivel bajo; para la dimensión Mejora la lateralidad tenemos que el 75% (18) están en el nivel alto, el 16,7% (4) en el nivel medio y el 8,3% (2) en el nivel bajo; En conclusión, se demostró la existencia de la relación r es igual a 0,823 entre las dos variables de estudio: juegos tradicionales y motricidad gruesa, este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y presenta un nivel de correlación alto. La significancia de p igual a 0,000 donde p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y acepta la alterna.

Palabras clave : Juegos tradicionales, motricidad gruesa, niños, nivel Inicial.

4. ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the relationship between traditional play and gross motor skills in five-year-old children from Educational Institution No. 14739 "Eliseo Alcides Bernal" in the city of Paita, 2018. The population consisted of 24 students out of 5 years of the Initial level, to whom the Gross Motor Test and a "Traditional Game" checklist were applied to collect the data to process and analyze them. A basic methodology was used with a quantitative cross-sectional study and non-experimental design. The results obtained according to the study dimensions, where gross motor skills were the dependent variable, in the Reconstruction dimension of the body scheme 79.1% (19) of the children reached a high level, 16.6% (4) the medium level and 4.2% (1) low; in the dimension Affirms visomotor coordination, 91.7% (22) are at a high level, 8.3% (2) are at a medium level and 0% (0) are at a low level; for the dimension Improves laterality we have that 75% (18) are at the high level, 16.7% (4) at the medium level and 8.3% (2) at the low level; In conclusion, the existence of the relationship r is equal to 0.823 between the two study variables: traditional games and gross motor skills, this degree of correlation indicates that the relationship between the variables is positive and presents a high level of correlation. The significance of p equal to 0.000 where p is less than 0.05, which allows us to indicate that the relationship is significant, therefore, the null hypothesis is rejected and the alternate one is accepted.

Keywords: Traditional games, gross motor skills, children, Initial level.

ÍNDICE

Tema	Pág.
Palabras claves	i
Título	ii
Resumen	iii
Abstract	iv
Índice de contenido	v
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos.....	vii
Introducción	1
Metodología	39
Resultados	43
Análisis y discusión	57
Conclusiones y recomendaciones	59
Agradecimiento	61
Referencia bibliográfica	62
Anexos y apéndice	67

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Nivel de motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal.....	43
Tabla 2. Nivel de motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora.....	45
Tabla 3. Nivel de motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad.	47
Tabla 4. Correlación según Pearson entre juego tradicional y motricidad gruesa.....	49
Tabla 5. Correlación entre juego tradicional y motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal.....	51
Tabla 6. Correlación entre juego tradicional y motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora.....	53
Tabla 7. Correlación entre juego tradicional y motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad.....	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Nivel de frecuencia y porcentual de la motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal.....	43
Gráfico 2. Nivel de frecuencia y porcentual de la motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora.....	45
Gráfico 3. Nivel de frecuencia y porcentual de la motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad.....	47
Gráfico 4. Correlación Spearman entre Juegos tradicionales y Motricidad gruesa.....	49
Gráfico 5. Correlación Spearman entre Juegos tradicionales y reconstruye el esquema corporal.....	51
Gráfico 6. Correlación Spearman entre juegos tradicionales y afirma la coordinación viso motora.....	53
Gráfico 7. Correlación Spearman entre juegos tradicionales y mejora la lateralidad.....	55

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Valladolid (2020), en la ciudad de Piura, realiza su estudio para determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. La metodología es una investigación de tipo cuantitativa y de diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 18 niños. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo y la técnica de la observación. De acuerdo a los resultados, se determinó que, si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego obtenidos en el pre test con el logro del post test, los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades, el nivel de inicio disminuyó de 72 % a 11 %, el nivel proceso se mantuvo igual en 17 %, y el nivel logrado aumento del 11 % a 72 %. Asimismo, la prueba de Wilcoxon, obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$); por tanto, se aceptó la hipótesis, que existen diferencias significativas en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años obtenidos antes y después del juego. Se concluyó que el juego si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños, dado que, la mayoría de los estudiantes de 4 años, más del 70 % demostraron esmero en las actividades realizadas mediante el juego.

Saldarriaga y Lara (2019), los estudios los realizaron en la ciudad de Trujillo. Donde buscan determinar la relación entre el juego infantil y la psicomotricidad en un grupo de estudiantes de 4 años de la institución educativa N°1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo, en un estudio correlacional descriptivo. La metodología está bajo un diseño descriptivo correlacional. La población estuvo constituida por 94 estudiantes, siendo la muestra 22 de ellos del género masculino y femenino. Se utilizó el Test de juego infantil, destinado al estudio de las características lúdicas de los niños

y niñas y el test de psicomotricidad infantil. Los resultados en el juego infantil, mostraron 77% de los estudiantes se ubican en el nivel Medio, el 23% ubicado en el nivel Bajo y ningún niño en el nivel Alto, mientras que, en psicomotricidad, el 81.8%, de los alumnos se ubican en el nivel Alto, el 18.2% en el nivel Medio y ningún niño (a) en el nivel Bajo. Además, se evidencia que existe una relación positiva entre el juego infantil y la psicomotricidad en los estudiantes de 4 años de la institución educativa N°1709 “Niño Jesús” – de Puerto Malabrigo, 2019, pues la prueba estadística arroja la relación $r = 0.22$ indicando una relación entre la variable Juego Infantil y Psicomotricidad, aunque dicho valor corresponde a un nivel Bajo y, por lo tanto, carece de significación estadística. Concluyen que, si hay relación entre el nivel actual de la práctica del Juego Infantil y el nivel actual del desarrollo de la Psicomotricidad, en los niños de 4 años de la I.E. N° 1709 “Niño Jesús” de Puerto Malabrigo. Año 2019, fue: 0.22; valor que Indica una relación positiva entre la variable Juego Infantil y Psicomotricidad, aunque dicho valor corresponde a un nivel Bajo.

Solórzano (2018), realiza estudios en la ciudad de Trujillo, con el objetivo de determinar que el programa de Juegos Lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/niñas de tres años de la I.E.-81015 “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018. Dentro de la metodología y de acuerdo a naturaleza y relación de sus variables, el estudio corresponde a un diseño pre experimental. La población fue de 22 niños/as y la muestra fue la misma de la población por ser pequeña. Los datos fueron recogidos a través de un test de psicomotricidad, cuyo valor de confiabilidad fue de 0,779 indicando un nivel de confiabilidad bueno mediante el estadístico de fiabilidad alfa de Cronbach; respecto a la validez del instrumento, fue revisado por tres expertos de educación inicial, quienes coincidieron que el instrumento es aplicable. En cuanto a las conclusiones en el pretest de psicomotricidad

gruesa en cuanto a coordinación tiempo y ritmo, equilibrio se ubican en el nivel bueno con el 82% ,64% y 59%, además se logró en el pre test una media aritmética de 26 puntos situándose en el nivel regular, en el postest de 37 ubicándose en el nivel buena, y obteniendo una ganancia de 11 puntos. Al aplicar la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0.05. En conclusión, se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años en la institución educativa N°81015, “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018.

Vílchez y Olivera (2018), investigaron en la ciudad del Cusco, donde buscan determinar de qué manera incide el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco. La metodología que se presenta según el nivel de estudio es una investigación aplicada, según el tipo es una investigación aplicada y según el diseño el estudio es Experimental con un diseño Pre experimental con pretest y postest a un grupo único de estudiantes. La población de estudio son 21 estudiantes de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco. La técnica fue la observación y el instrumento la Guía de observación con escala de Estimación. Los resultados que arribó de la evaluación del pre test el 53% (11) estudiantes lograron mínimamente las actividades relacionadas a lateralidad, esquema corporal, equilibrio y control tónico y solo el 38% (8) estudiantes lograron medianamente ejecutar cada una de las actividades señaladas. En la evaluación del postest se puede observar que el 86% (18) alcanzan un nivel satisfactorio y solo un 14 % (3) estudiantes se quedan en un medianamente satisfactorio. Se puede evidenciar que al trabajar cada una de las sesiones de aprendizaje se logró mejorar las habilidades y destrezas de los niños, pudiendo realizar las diversas actividades.

Concluyeron que, el juego incide significativamente como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco; lo cual se demuestra comparando resultados entre el pretest donde el 53% tuvieron un logro mínimo y solo un 38% logro mediano; mientras que en el posttest el logro satisfactorio fue del 86% mientras que un logro mediano fue del 14% en general.

Risco (2018), en su investigación desarrollada en la ciudad de Trujillo, quiere determinar que el Programa “Me Divierto Jugando” para desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años en una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018. Dentro de la metodología utilizó un diseño experimental. La población estuvo conformada de 87 niños y niñas, empleándose un test a una muestra de 58 niños y niñas entre el aula esperanza como grupo experimental y el aula honestidad como grupo control. Los resultados del grupo experimental en las dimensiones: cognitivo, motriz y socio emocional en el pre test se ubicó en un inicio con en un 100%, en el post test pasaron al nivel del proceso un 17% en y 83% en logro como resultado de la aplicación del programa “Me Divierto Jugando”. En contraste con el grupo control en el test con las dimensiones cognitivo, motriz y socio emocional en el pre test se ubicó en un inicio con en un 100%, en el post test pasaron al nivel de inicio un 70% y en proceso un 30%. Llega a la conclusión que la aplicación del programa ha permitido que los niños y niñas desarrollen un buen nivel de psicomotricidad gruesa.

Huancas y Huamán (2018), realizaron estudios en la ciudad de San Martín, donde buscan demostrar si el programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba – Bagua Grande, 2016. La metodología que se

presentó tiene una base de diseño pre experimental; la muestra objeto de estudio, estuvo constituida por 11 niños y niñas de ambos sexos a quienes se les aplicó las técnicas de observación con un instrumento denominado pre test y post test. Los resultados generales indican que la Aplicación del Programa de Juegos Recreativos (PJR), mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de Educación Inicial. Toda vez que en el antes del PJR el 82% se han ubicado en el nivel malo y el 18% en regular y en el después de la aplicación del PJR con dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) existen cambios significativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel regular y el 9% en nivel malo en las dimensiones de estudio. Concluyeron que existe una estrecha relación entre los juegos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de tres años.

Peña, L. N. (2018), realizó su estudio en la ciudad de Sullana, Piura. Tiene como objetivo principal describir cómo influye el juego y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa. Presenta una investigación basada en un enfoque de diseño no experimental, descriptivo correlacional; la muestra está conformada por 20 niños y niñas comprendidas de cuatro años de edad, los cuales residen en el área donde se encuentra la Institución. Llega a los siguientes resultados, según el primer objetivo sobre describir cómo se relaciona el juego libre y el juego psicomotor en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años, un 90 % de los niños juegan espontáneamente; el 95% utilizan su cuerpo para jugar; el 95% tienen interés por participar en los juegos. En identificar los tipos de juegos que pueden ser empleados en el desarrollo de la psicomotricidad y Diagnosticar

el desarrollo de coordinación psicomotor, un 90 % de los niños realizan movimientos faciales al jugar; el 80 % de los niños utilizan sus manos para lanzar las pelotas y el 80 % de los niños juegan a las pelotas en formas diferente. Proponer actividades de juego que permita el desarrollo psicomotor Coordinando brazos y piernas para marchar en los niños, el 65% de los niños coordinan brazos y piernas al marchar, y 35% de los niños no lo hacen. Llega a la conclusión que el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, manteniéndolos en un buen estado de desarrollo de la motricidad gruesa.

Huamán y Valencia (2017), en la ciudad del Cusco, realizaron estudios para determinar en qué medida el juego desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa “Divino Amor” de Santiago-Cusco, 2017. La Metodología de la investigación fue de tipo aplicada, el diseño de investigación experimental; la población estuvo conformada por 20 estudiantes; la forma cómo fueron recogidos y procesados los datos fue de manera directa, para la variable independiente se realizó diversas sesiones de aprendizaje donde se utiliza como recurso el juego y como variable dependiente fue la psicomotricidad, la cual fue medido mediante el uso de la técnica de la observación y el instrumento la guía de observación. Entre los resultados se tiene que el juego desarrolla significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa “Divino Amor” de Santiago-Cusco, 2017, esto se establece de los resultados hallados, donde en el pre test se encontraban en proceso, lo que significa que requiere apoyo de su docente para seguir desarrollando habilidades psicomotrices, el 5.0% se encuentran en inicio lo que significa que recién están desarrollando dichas habilidades, luego de aplicar las sesiones con juegos diversos se ha obtenido en el post test que el 95.0% se encuentre en Satisfactorio, que significa que los escolares han

desarrollado sus habilidades psicomotrices y el 5% en Proceso. De los resultados se asume que hubo mejoras significativas al aplicar las sesiones de aprendizaje en base a juego. en conclusión, el juego desarrolla significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas en la muestra en estudio, esto se asume del valor del pre test=13.424 y del valor del post test= 35.235, cuyo valor $p= 0,000 = 0,0\% < \alpha = 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alterna.

Portocarrero (2017), realizó su investigación en la ciudad de San Martín, donde intenta determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Según su propósito, la metodología de la investigación es aplicada, de diseño experimental. La muestra poblacional estuvo constituida por 20 niños y niñas. Como instrumento utilizó una ficha de observación para medir la psicomotricidad, que fue validada mediante el juicio de expertos. Los resultados a los que arribó después de procesado los datos se ha encontrado que Antes del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel que califica como en proceso; en cambio después del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel avanzado. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-48.05) es menor al valor tabulado (-1,729). Concluyendo que el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. El juego

Teorías que sustentan el juego como recurso didáctico

Las teorías que sustentan el juego como recurso didáctico favorable a la psicomotricidad, son las siguientes:

Teoría “psicogenética” de Piaget (1896-1980) como se citó en Curso de Educadores (2013) señala que:

“El juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juegos que utilizamos de chicos están definidos en función de unas etapas de desarrollo cognitiva concretas que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja. Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto”. (párr.62)

“El juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental. Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad”. (párr.63)

Así mismo realiza una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño. Desde esta perspectiva clasifica el juego en tres grandes manifestaciones:

“Juego sensorio motor (0-3 años): El infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos

Juego simbólico (3-6 años): Crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de los mayores.

Juego de reglas: de gran importancia pedagógica como agente de desarrollo social y moral”. (Baena & Ruiz, 2016, p.76)

Teoría “Sociocultural” de Vygotsky (1981) como se citó en Animacion Servicios (2013) señala que:

“El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente de los juegos simbólicos y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado”. (párr.1)

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. El juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos.

Así mismo señala que el símbolo es la verdadera explicación del juego social que conduce a considerar como el auténtico juego el que simboliza, el que representa y mantiene que la naturaleza del juego es histórica-cultural y que los niños en sus juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en que viven.

Teoría del “Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional” de Gross, (1899) como se citó en Curso de Educadores (2013) señala que:

“El juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores”. (párr.12)

“Su teoría deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo”. (Baena & Ruiz, 2016, p.75)

Definición del juego

Lacayo y Coello (1992) como se citó en Meneses y Monge (2001) consideran que: “El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos; el ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre”. (p.113)

Vargas (1995) como se citó en Meneses y Monge (2001) señala que:

“el juego viene a ser un ultra ejercicio; un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo” (p.121).

Buytendijk (1935) como se citó en Baena y Ruiz (2016) señala que:

“el juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propios del individuo, además es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo” (p.76).

Lazarus (1883) como se citó en Baena y Ruiz (2016) considera que:

“El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas” (p. 75).

Groos (1902) como se citó en Baena y Ruiz (2016) señala que:

“el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (p. 74)

Schiller (2005) como se citó en Baena y Ruiz (2016) refiere que:

“el juego es una actividad cuya finalidad es el recreo, consecuentemente contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida” (p.75).

Moreno (2002) considera que:

“el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano” (p.11).

Spencer (1861) refiere que:

“el juego es: una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía” (pp. 119).

Características del juego

Trigueros (1998) considera que:

“el juego se caracteriza por: Libre: no implica obligación. Placentero: gusto por su ejecución. Superfluo: no tiene consecuencia práctica en sí mismo. Determinado en el espacio y en el tiempo: tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa. Orden: todas sus manifestaciones están reguladas. Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir. Misterio y evasión: produce una evasión de la vida cotidiana”. (p.30)

Villacís (2012) refiere que los juegos didácticos tienen las siguientes características:

“Despierta el interés hacia los contenidos. Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean en los niños y niñas las habilidades del trabajo en colaboración mutua. Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los niños y niñas a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del maestro, ya que se liberan las potencialidades creativas de los niños y niñas”. (p.28)

Funciones del juego

Guy (1954) considera que: “el juego es para el niño lo importante de la vida y cumple las siguientes funciones:

- Función estética-expresiva, el juego y el movimiento como medio de expresarse a través del cuerpo.
- Función de comunicación y relación, el juego favorece la socialización e integración del jugador
- Función de conservación y mejora de la salud, el juego permite (realizado periódicamente) mejorar el estado físico y de salud de la persona a todos los niveles tanto fisiológicos, como psicológicos.
- Función catártica, el juego aparece como un medio ideal para liberar tensiones y ocupar el tiempo libre a través del movimiento.
- Función hedonística, el individuo disfruta con la realización de movimiento, actividad física y puesta en marcha de sus recursos corporales.
- Función de compensación, a través del juego y el movimiento se evitan atrofas y descompensaciones.
- Favorecer la relación del jugador con su cultura (juegos tradicionales y populares). Impulsar la creatividad”. (p. 3).

El juego tradicional

En este proceso de definir esta variable creo que es importante empezar a establecer la naturaleza de la misma, toda vez que deriva de la conjunción de dos palabras, juego y tradicional, en ese sentido, se pone a consideración los aportes relevantes de algunos autores.

Gualotuña citado por Entsakua (2015), “menciona que el juego es una actividad del ser humano, espontanea, libre, desinhibida y gratuita en la cual el niño se manifiesta plena y placenteramente tal como es” (p. 7)

La misma Entsakua (2015) cita a García quien propone que: “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas.”

Ahora a qué se refiere lo tradicional, pues a tradición, según el diccionario de la Real Academia, citado por Saco, Acedo y Vicente (2001), lo define como comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones. (p. 23)

Ahora un juego tradicional según Viedma y Castro citado por Castaño (2014) lo define: “como aquellas manifestaciones culturales presentes en todos los grupos sociales arraigados en la cultura (juegos que se han practicado desde nuestros primeros antepasados y muchos de ellos no han sufrido modificación)”

Pérez (2016) propone que: “se tratan de los juegos que llegan por transmisión oral de unas generaciones a otras; por eso, de un mismo juego cabe encontrar más de una versión. Estos juegos tienen un componente popular que permite interiorizar el medio cultural, y, fundamentalmente, son juegos sociales. Se pueden emplear en el aprendizaje como el resto de juegos.”

Los juegos tradicionales son aquellos que se transmiten de generación en generación a través de los años en una red social, con cierta continuidad en un espacio de tiempo determinado.

Objetivos de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales buscan mejorar las competencias, capacidades y desempeños en los estudiantes, toda vez que favorecen su desarrollo integral: físico, motriz, social, intelectual, moral y emocional; de modo que abandonen el estilo de vida sedentario, en ese sentido Echevarría (2011) propone que todo juego tradicional busca lograr los siguientes objetivos:

- Brindar al estudiante la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.
- Favorecer la interacción del estudiante con su medio.
- Desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño. Propiciar experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.
- Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.

- Favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.
- Estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.
- Favorecer la coordinación motora global que comprenda los desplazamientos mayores.
- Satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

Tipología de juegos tradicionales

Béart citado por Vegusti y López (2015), “presenta una clasificación en la que se pueden observar severas deficiencias porque, por un lado, tolera distribuir los juegos en más de una categoría, y por el otro, porque las categorías escogidas no son homogéneas. La taxonomía propuesta es la siguiente”:

- a) “Juegos de búsqueda (descubrimiento y reconocimiento). ”
(Vegusti y López, 2015)
- b) “Juegos atléticos (proezas, saltos, equilibrios, persecuciones).”
(Vegusti y López, 2015)
- c) “Juegos de lucha” (Vegusti y López, 2015)
- d) “Juegos de control de reflejos” (Vegusti y López, 2015)
- e) “Juegos al lado y dentro del agua” (Vegusti y López, 2015)
- f) “Juegos de habilidad y destreza (tiro con arco, tabas, pelota)”
(Vegusti y López, 2015)
- g) “Juegos de azar” (Vegusti y López, 2015).

Lona y Peter Opie también citado por Vegusti y López (2015) ofrecen: “un catálogo de más de 2500 juegos, fundamentándose en informaciones extraídas de más de 10000 niños pertenecientes

a escuelas de Inglaterra, Escocia y Gales. La clasificación con la cual dan a conocer su vasto estudio es la siguiente:”

- a) “Juegos de persecución” (Vegustti y López, 2015)
- b) “Juegos de atrapar” (Vegustti y López, 2015)
- c) “Juegos de buscar” (Vegustti y López, 2015)
- d) “Juegos de cacería” (Vegustti y López, 2015)
- e) “Juegos de correr” (Vegustti y López, 2015)
- f) “Juegos de desafío” (Vegustti y López, 2015)
- g) “Juegos de esforzarse” (Vegustti y López, 2015)
- h) “Juegos de atreverse” (Vegustti y López, 2015)
- i) “Juegos de adivinar” (Vegustti y López, 2015)
- j) “Juegos de representación” (Vegustti y López, 2015)
- k) “Juegos de simular” (Vegustti y López, 2015)

Otro estudio que se considera importante según Vegustti y López (2015): “es el realizado por Cheska, quien se circunscribe casi al mismo territorio que el rastreado por Béart, fundamentando su propuesta en siete categorías, a pesar de tener plena conciencia de que cualquier juego puede ser catalogado en más de una de ellas, catalogando los siguientes tipos de juegos”:

- a) “Habilidad y destreza física” (Vegustti y López, 2015)
- b) “Estrategia” (Vegustti y López, 2015)
- c) “Azar” (Vegustti y López, 2015)
- d) “Memoria” (Vegustti y López, 2015)
- e) “Ritmo” (Vegustti y López, 2015)
- f) “Imitación” (Vegustti y López, 2015)
- g) “Verbal (combinan memoria y estrategia).” (Vegustti y López, 2015)

“Otro grupo importante de autores recurre también a clasificar los juegos según la tipología de materiales u objetos que emplean los protagonistas en sus manifestaciones lúdicas, ya sea el propio cuerpo, las manos, los dedos, o sobre todo, un abanico bastante amplio de utensilios o juguetes que se convierten en un recurso esencial para la puesta en escena de la práctica lúdica. Herrero citado por Vegustti y López (2015) clasifica su repertorio de juegos en categorías que muestran un criterio morfológico discutible, pero que a su vez evidencian la riqueza de la tradición lúdica” (Vegustti y López, 2015):

- a) “Juegos de cartas con baraja española” (Vegustti y López, 2015)
- b) “Juegos con monedas” (Vegustti y López, 2015)
- c) “Juegos con cromos” (Vegustti y López, 2015)
- d) “Juegos con bolas o chapas” (Vegustti y López, 2015)
- e) “Juegos de taba” (Vegustti y López, 2015)
- f) “Juegos con agujas” (Vegustti y López, 2015)
- g) “Juegos con hínque” (Vegustti y López, 2015)
- h) “Juegos de bote” (Vegustti y López, 2015).
- i) “Juegos con peón” (Vegustti y López, 2015)
- j) “Juegos con carreras” (Vegustti y López, 2015)
- k) “Juegos con pelotas” (Vegustti y López, 2015)
- l) “Juegos de escondite” (Vegustti y López, 2015)
- m) “Juegos con saltos” (Vegustti y López, 2015)
- n) “Juegos con dibujo” (Vegustti y López, 2015)
- o) “Juegos de tracción” (Vegustti y López, 2015)
- p) “Juegos de dar y esquivar” (Vegustti y López, 2015)
- q) “Juegos con aparatos.” (Vegustti y López, 2015)
- r) “Juegos con ruleta o patijuelo” (Vegustti y López, 2015)

- s) “Juegos de saltar a la cuerda” (Vegustti y López, 2015)
- t) “Juegos de corro” (Vegustti y López, 2015)
- u) “Juegos de broma o de burla” (Vegustti y López, 2015)

“Finalmente se pone a consideración la propuesta de Iona y Peter Opie en una publicación en la que recogen los materiales que forman parte de las investigaciones que ambos folkloristas llevaron a cabo” (Vegustti y López, 2015):

- a) “Balas” (Vegustti y López, 2015)
- b) “Tabas” (Vegustti y López, 2015)
- c) “Juegos con lanzamientos y recepciones de pelota” (Vegustti y López, 2015)
- d) “Juegos de apuesta” (Vegustti y López, 2015)
- e) “Rayuela” (Vegustti y López, 2015)
- f) “Juegos de tirar y golpear canicas, botones, frutos secos, etc.” (Vegustti y López, 2015)
- g) “Juegos de botar la pelota” (Vegustti y López, 2015)
- h) “Juegos de saltar cuerda” (Vegustti y López, 2015)
- i) “Juegos con peonzas” (Vegustti y López, 2015)

Otra clasificación de los juegos tradicionales.

Según Meneses y Monge (2001), los juegos se clasifican en:

Juegos sensoriales: se caracterizan por desarrollar los diferentes sentidos, prioriza la pasividad.

Juegos motrices: se interesan en priorizar la madurez motriz.

Juegos de desarrollo anatómico: Tributan a la madurez progresiva del sistema muscular.

Juegos organizados: permite a los protagonistas, asumir responsabilidades, desde la organización y el compromiso de cumplirlos.

Juegos pre deportivos: tiene carácter competitivo, se caracteriza porque los participantes cumplen reglas, desarrolla la autonomía y la iniciativa de los participantes, les enseña a aceptar el resultado de ganar o perder.

Según nuestro punto de vista, los autores presentan una clasificación de los juegos, bastante interesantes, pero obvian un aspecto importante referido a los juegos de socialización que tienen relevancia porque integran al niño al grupo social y le incita a cumplir roles específicos en función a las características del juego.

Asimismo, Meneses y Monge (2001) consideran lo siguiente: El juego funcional, que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad. El juego de autoafirmación, donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa. El juego simbólico, aquí predominan los juegos de construcción y destrucción, se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien. El juego pre-social. Que va de los cuatro a seis años, el niño busca compañeros como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo. (p. 121)

Por lo tanto, en cada juego que realizan los niños se encuentra diversas maneras de jugar a lo que mediante van representando los niños adecuan el nombre que ellos creen conveniente, esto es de acuerdo a la realidad del contexto donde viven.

Importancia de los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales aportan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros estudiantes con su utilización dentro de las actividades físicas programadas en el área de Educación Física entre los cuales considerando lo propuesto por Pérez (2016) podemos citar: Fomentan la relación entre los estudiantes, comunicación y socialización dentro del grupo. Su carácter motivador favorece la participación de los estudiantes en las actividades físicas del área de Educación Física. Ayudan a fomentar la autoestima. Desarrollan la imaginación. Sirven como medio para afianzar la personalidad.

“Asimismo, los juegos tradicionales mantienen viva nuestra cultura, es importante que los niños, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de ellos de manera activa, a través de los juegos tradicionales se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura.” (Lachi, 2015)

“Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y

consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.” (Damián, 2011)

“También, ayuda con el desarrollo mental porque durante el juego el estudiante desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.” (Damián, 2011)

“Por eso es importante, articularlos como estrategia didáctica, lo cual implica desarrollar en los estudiantes, competencias, capacidades y desempeños que estimulan su pensamiento, sentimientos y emociones ya que a través del juego modelan representando sus propias vivencias, es decir, promueven la apertura al conocimiento y enriquecimiento del pensamiento y las emociones.” (Lachi, 2015)

Hoy en día los juegos tradicionales ocupan un rol importante en la vida del niño, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de desaparecer porque ya no se los practican. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia del desarrollo de la competencia de números y operaciones.

El juego en el desarrollo infantil

“A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-

trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito”. (Piaget, 1965)

5.1.2.2. La psicomotricidad

Etimología de psicomotricidad

Núñez, R, (s.f) explica que “La Psicomotricidad deriva del griego psyché significa alma y motor, que viene del latín que significa mover. La palabra psyché unida a motor es igual a psicomotricidad, involucra los aspectos psicológicos, motores, es decir, la coordinación y control del movimiento actuados por un agente que los ejecuta y coordina.” “El acto motor, está representado en su esquema más simple por el juego de los receptores, cerebro y efectores, tiene sentido como adaptación y consecución de autonomía respecto al medio en que se vive. El

desarrollo de la psicomotricidad comprende la motricidad gruesa y motricidad fina.”

(Ñunez, R, s.f) citado por Almeida (2013) señala que “La palabra está compuesta por dos vocablos: psico, que se refiere a la psique y motricidad, basada en el movimiento y el desarrollo motor. Por tanto, el desarrollo de la psicomotricidad se refiere a la coordinación de los movimientos y conocimiento de su propio cuerpo” (p.2).

Definición de Psicomotricidad

Para Aucouturier (2004) como se citó en Gastiaburú (2012) La psicomotricidad: Pertenece al ámbito psicológico y se refiere a la construcción del ser humano con relación al mundo que le rodea. Es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas, por ello la herramienta esencial es el juego donde el niño vivencie de manera libre. (p.22)

Según Loli y Silva (2007) como se citó en Gastiaburú (2012) “la psicomotricidad parte de la concepción del niño y de la niña como una unidad indivisible, orientándose a la formación del ser total a través de la acción, promoviendo el desarrollo orgánico psicomotor” (p.23).

“La psicomotricidad puede ser definida como el “pensamiento hecho acto (...) el pensar llevado a la acción, este término integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial”. (Rodríguez & Cabrera, 2010, p. 1).

“La Motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre”. (Rodríguez & Cabrera, 2010, p. 1)

Para Fonseca (1996) citado por Pachecho, G, (2015) “La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano.”

Pachecho, G, (2015) plantea que la psicomotricidad “integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial” (p. 10).

Teorías que fundamentan la psicomotricidad

Entre las principales teorías que fundamentan el desarrollo de la psicomotricidad encontramos:

A. Teoría de Wallon. “Wallon (1965) considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.” (Psicomotricidad en los niños, 2013) Al mismo tiempo que existen cuatro factores para explicar la evolución psicológica del niño: la emoción, el otro, medio (físico, químico, biológico y social) y el movimiento (acción y actividad).

Bottini, P, (2013) señala “Dichos factores de manera interrelacionada intervienen en el desarrollo del cuerpo del niño en proceso de desarrollo físico, biológico, psicológico, mental y motor.”

B. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Piaget (1978) planteo las cuatro etapas del desarrollo cognitivo del niño: Sensorio motora o sensiomotriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales. En relación a la primera etapa Sensorio motora o sensiomotriz que corresponde al desarrollo psicomotriz del niño. Para Piaget (1978) citado por Mamani, J, (2016) “sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas: Aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, considera además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción

del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento” “De esta manera queda claro que la psicomotricidad es factor muy importante en el desarrollo del niño, porque mediante el movimiento y la exploración con su propio cuerpo es que se relaciona con el medio que lo rodea, de esa manera descubre y logra nuevos aprendizajes.” (Conteras, I., & Gonzéles, A, s.f)

C. Teoría de la psicomotricidad de Ajuriaguerra. Ajuriaguerra (1979) citado en Psicomotricidad en los niños, (2013) Propuso “una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para reeducar a los niños y niñas con problemas de aprendizaje y de comportamiento, que no respondían a la terapia tradicional.” Teoría de la práctica psicomotriz de Aucouturier Aucouturier (1985) pedagogo francés, propuso la práctica psicomotriz, concibiéndola como práctica del acompañamiento de las actividades lúdicas del niño. “Es decir es un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.” (Psicomotricidad en los niños, 2013)

D. Gardner (1988) brinda sus contribuciones conceptuales y teóricas, con sus derivaciones en el terreno práctico, lo

convierten en un autor de gran impacto en distintos ámbitos, especialmente la educación y la psicología. Postula que los seres humanos son capaces de aprender de ocho maneras diferentes: “Inteligencia espacial. Las personas que destacan en este tipo de inteligencia suelen tener capacidades que les permiten idear imágenes mentales, dibujar y detectar detalles, además de un sentido personal por la estética. En esta inteligencia encontramos pintores, fotógrafos, diseñadores, publicistas, arquitectos, creativos” (Cárdenas, s.f. párr. 8) (Gardner, 1988).

“Inteligencia corporal y kinestésica. Las habilidades corporales y motrices para expresar sentimientos mediante el cuerpo, son especialmente brillantes en este tipo de inteligencia: “bailarines, actores, deportistas, y hasta cirujanos y creadores plásticos, pues todos ellos tienen que emplear de manera racional sus habilidades físicas” (Cárdenas, s.f. párr. 14-15)

E. Teoría de la coordinación motriz Kiphard (1976), aporta la coordinación motriz entendida como la interacción armoniosa de los músculos, nervios y sentidos, con el fin de traducir acciones cinéticas precisas y equilibradas (motricidad voluntaria) y reacciones rápidas y adaptadas a la situación (motricidad refleja)” (Caminero, 2006, p. 1).

Para el autor, “la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a colocar bolitas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agua.” (Díaz, 2011, p. 23)

“El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea, fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.” (Pérez, s.f. p.1)

F. Enfoques para la psicomotricidad Enfoque Sociocultural de Vygotsky (1987), autor del “Constructivismo Social, sostiene es aquel modelo basado en el constructivismo, que indica que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.” (Rodríguez & Echeverry, 2013, p. 53)

El estudio de Vygotsky (1987), “sostiene que el constructivismo busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras.” (Rodríguez & Echeverry, 2013, p. 53). Es innegable que entran en juego valores, actitudes y las acciones entre los miembros del grupo. (Vygotsky, 1987) Por ello, el grado mayor de semejanza fortalece los vínculos grupales; del mismo modo, la comunicación es más intensa entre los miembros del grupo más cohesivos. La cohesión implica un

interés del sujeto por los demás, y una disposición a realizar lo que éstos esperan de él.

Áreas de la psicomotricidad

A. El esquema corporal.

El conocimiento del cuerpo es muy importante y está relacionada con la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental las aportaciones del lenguaje. Para conocer el desarrollo que el niño posee sobre el esquema corporal es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el conocimiento topológico de las diferentes partes tanto del propio cuerpo como del cuerpo del otro, La posibilidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes, la precisión con la que el niño es capaz de evaluar las dimensiones de su cuerpo y el conocimiento de derecha e izquierda sobre sí mismo y el medio. (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaturú, 2012, p.20)

El esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo” (Loli & Silva, 2007, p. 64).

- Lateralidad. “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro” (Loli & Silva, 2007, p. 80).
- Tono muscular. “Es determinado como el grado de contracción que tiene en cada momento los músculos, está sujeto a controles voluntarios e involuntarios que demuestra

el niño. Por ejemplo, al estar tenso o relajado” (Gastiaburú, 2012, p.21)

B. Independencia motriz.

“Es la capacidad para controlar por separado cada segmento motor sin que entren en funcionamiento otros segmentos que no están implicados en la ejecución de la tarea. Por ejemplo, un niño tendrá independencia en sus dedos si cuando corta con unas tijeras no saca la lengua o contrae algún músculo de la cara”. (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.21)

- Coordinación. “Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja” (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.21).
- Control respiratorio. “Tiene características similares a las del tono muscular, estando relacionado con la atención y emociones. Aprender a controlar la respiración implica darnos cuenta cómo respiramos y adecuar la forma en que lo hacemos” (Gastiaburú, 2012, p.22)
- Equilibrio. “Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, está al igual que los otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente” (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.22)

C. Estructuración espacial.

“Está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. Orientarnos significa establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos para encontrar su camino. Se debe dominar las nociones de conservación, apreciación de las distancias, reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. por lo que se trata de un proceso que se va configurando de los procesos más elementales como posiciones: arriba, abajo, delante, detrás... hasta los más complejos: derecha, izquierda”. (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.22)

- Estructuración temporal. “Es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento. En este aspecto se da conexiones mentales” (Cobos, 2006 como se citó en Gastiaburú, 2012, p.22)

Motricidad gruesa

Para Alvarado, Chuquicuzma, Baquedano y Villanueva (2007), constituyen movimientos amplios de coordinación general del cuerpo que permite ejercitar una coordinación global visomotora tanto muscular y equilibrio del cuerpo; es decir, es el desarrollo, conciencia y control de la actividad muscular grande, especialmente la referida a la coordinación de movimientos. Aspectos Comprende los siguientes aspectos:

“Movimientos locomotores: Movimientos que ponen en función al cuerpo en su totalidad al momento de caminar, saltar, correr, bailar, lanzar y rodar” (Mejial, Franco, & Meléndez, 2008, p. 46).

“Coordinación dinámica: Permite la sincronización de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo como al momento de caminar o brincar sobre algo” (Mejial, Franco, & Meléndez, 2008, p. 47).

“Disociación: Consiste en mover voluntariamente una parte del cuerpo, mientras que las otras partes permanecen inmóviles o ejercitando otros movimientos como al momento de caminar sosteniendo con la cabeza un plato u otro objeto que se le entrega sin dejarlo caer.” (Mejial, Franco, & Meléndez, 2008, p. 48)

Habilidades. Alvarado, Chuquicuzma, Fernández, Mego y Villanueva (2007), indican que se desarrollan Capacidades y destrezas para realizar movimientos amplios de coordinación general del cuerpo, que requieren más energía, la cual es ilimitada en los niños en edad preescolar. Para estimular el desarrollo de psicomotricidad gruesa se requiere de un espacio abierto y seguro, un grupo de compañeros para interactuar y cierta supervisión de un adulto. Son habilidades psicomotoras gruesas el correr, trepar, saltar, bailar, gatear, caminar y rodar.

Etapas de la motricidad gruesa:

- 0 a 3 meses: giran la cabeza e intenta levantarla apoyada con los antebrazos.
- 3 - 6 meses: inician a girar el cuerpo.
- 6 -9 meses: se sienta solo e inicia el gateo.
- 9 -12 meses: inicia el gateo y trepa.
- 12- 18 meses: da sus primeros pasos y se agacha.

- 18 - 24 meses: con ayuda baja escaleras y tira pelotas.
- 2 - 3 años: inicia saltos con ambos pies y corre.
- 3 - 4 años: se balancea en un pie, salta desde objetos fijos.
- 4 a 5 años: se da vuelta y mantiene el equilibrio en un pie.
- 5 años y más: adquiere independencia motora.

Se evidencia el perfeccionamiento de la motricidad gruesa es vital para la exploración, la autoestima y confianza en sí mismo.

Habilidades a potenciar con los juegos tradicionales.

Sailema, A. Sailema, M. y otros (2016) presenta algunas las habilidades a desarrollar con la práctica en juegos tradicionales.

Las destrezas que pueden potenciar con juegos habituales.

Habilidades locomotrices:

- Ligereza y rapidez en carreras
- Caminar sobre una línea.
- Saltar la cuerda

Habilidades no locomotrices:

- Se equilibran con el pie derecho-izquierdo
- Tienen equilibrio con la punta de los pies, ojos abiertos
- Conservan el equilibrio en punta de pies, ojos cerrados

Habilidades de proyección

- Cogen la pelota con ambas manos.
- Tiran la pelota con una mano hacia un blanco

5.1.2.3. La motricidad en el Nivel Inicial

A. Educación psicomotriz

Desde el aspecto formativo y de desarrollo del ser humano, el cuerpo concebido como una entidad psicosomática con

estructuras motrices que se desarrollan con la maduración, la motivación y la elaboración mental de los procesos motrices. El movimiento está relacionado con el entorno social y cultural del sujeto, convirtiéndose así en expresión de significados. (González, A., & González, C, 2010)

Para el Minedu (2012, p. 23), la única manera de generar experiencias placenteras en las niñas y los niños, es posibilitando que puedan accionar y relacionarse con el mundo externo, manipulándolo y reconociéndolo. Está demostrado que el ambiente agradable, la presencia de adultos comprensivos, amorosos, tolerantes y felices, ayudan a la consolidación del aprendizaje.

Gómez (2008) citado por González, A., & González, C, (2010) plantea que “el desarrollo de la motricidad desde la pedagogía debe asegurar que los estudiantes: Identifiquen su capital motriz, tomen conciencia de la unicidad del cuerpo y comprendan el papel de la educación física en la construcción de la corporeidad a través de la expresión motriz y el uso de las habilidades en juegos deportivos”

B. Aspectos motrices que influyen en el desarrollo del niño

Pérez (2004) sostiene que la práctica de la psicomotricidad: Ayuda al desarrollo físico, psicológico, social, intelectual, emocional a los niños en las diferentes etapas de su vida, más aún en la educación es un factor preponderante para su desarrollo y formación del cuerpo y la mente (p.12).

Los aspectos de la práctica de la psicomotricidad son:

- El esquema y la imagen corporal.
- La laterización.
- La coordinación dinámica.
- El equilibrio.
- La ejecución motriz.
- La disociación motriz
- El control tónico postural.
- La coordinación visomotora.
- La orientación y la estructuración espacial.
- El control respiratorio.

Estos aspectos influyen en la formación integral de los niños, lo que implica que el niño o niña desconoce su esquema corporal, por lo tanto, podría presentar dificultades en el aprendizaje.

C. Cuatro pilares de la motricidad.

Jaramillo (2005) plantea que para educar la motricidad se debe tener en cuenta el avance progresivo de cuatro pilares:

Primer pilar, el ludismo, que tiene además un potencial creativo, lo lúdico es una dimensión del ser humano que se relaciona con las dimensiones cognitiva, sexual, comunicativa y ética. Dentro de esta perspectiva, constituye un aspecto esencial para promover el desarrollo humano. Lo lúdico es la capacidad del ser humano de gozar la vida de una manera autónoma y constructiva en el aquí y ahora.” (González, A., & González, C, 2010)

Segundo pilar, para la educación en motricidad es el pensamiento complejo, que integra los modos simplificados de

pensar y está motivado por la tensión que se presenta cuando la persona aspira a un conocimiento integral y reconoce el saber como algo incompleto.” (González, A., & González, C, 2010)

Tercer pilar es la acción, que implica la ejecución de movimientos de una manera intencional y emocional, buscando un fin determinado. La acción despliega toda la corporeidad del individuo.” (González, A., & González, C, 2010)

Cuarto pilar, al que hacen referencia los autores citados es la trascendencia, la cual le permite al ser humano encontrarle sentido a la vida, buscando superar la superficialidad, la rutina y la vida esquemática.” (González, A., & González, C, 2010)

D. Tratamiento curricular de la motricidad

Ministerio de Educación (2016) citado en Planificación Anual, (2017) sostiene que: “Todas las personas, desde que nacemos, actuamos y nos relacionamos con el entorno a través de nuestro cuerpo. Con este nos movemos, experimentamos, comunicamos, pensamos, nos desplazamos, nos movemos y aprendemos de una manera única, acorde a nuestras propias características, deseos, afectos, necesidades, estados de ánimo, autonomía, otros, ya sean habilidades intrínsecas e extrínsecas”

“La dimensión psicomotriz está presente en la vida del hombre; es decir, de esa estrecha y permanente relación que existe entre el cuerpo, las emociones y los pensamientos de cada persona al actuar” (Planificación Anual, 2017)

“Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños y las niñas emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocerse y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera, el bebé va adquiriendo progresivamente las primeras posturas – como pasar de boca arriba a boca abajo o viceversa, sentarse, arrodillarse y pararse hasta alcanzar el desplazamiento y continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción” (Planificación Anual, 2017)

“Al mismo tiempo, es a través de estas vivencias que el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente (acomodándose) según sus necesidades en las diversas situaciones cotidianas de exploración o de juego que experimenta. Es a partir de estas experiencias y en la constante interacción con su medio que el niño va construyendo su esquema e imagen corporal; es decir, va desarrollando una representación mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo” (Planificación Anual, 2017).

“En medio de este proceso, es necesario tomar en cuenta que los niños y las niñas son sujetos plenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e intereses propios, los cuales, durante los primeros años, son vividos y expresados intensamente a través de su cuerpo (gestos, tono, posturas, acciones, movimientos y juegos). Así, esto da cuenta de esa vinculación permanente que existe entre su cuerpo, sus pensamientos y sus emociones” (Planificación Anual, 2017)

“El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área Psicomotriz promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen la siguiente competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. (Planificación Anual, 2017).

5.2. Justificación

La realización de este estudio surge cuando se realizaban las Prácticas pre profesionales en la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” de la ciudad de Paita en el año 2018. Se observó que los niños de 5 años presentaban dificultades en el desarrollo de sus habilidades motrices, por lo tanto, la investigación se encaminó en la solución del problema con el uso del juego tradicional como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

La justificación teórica, se fundamenta en el gran valor teórico que posee el estudio, porque se enfoca en las teorías de Piaget y de Vigotsky, quienes realizan sus aportaciones en el aprendizaje, resaltando el juego tradicional como estrategia que influye en la motricidad del niño. El trabajo intenta sistematizar las ideas de los teóricos, donde inciden en que la aplicación del juego desarrolla la motricidad, toda vez que se ha comprobado que a secciones de niños donde se ha experimentado con el juego para desarrollar su motricidad de un antes con un después de la actividad.

La justificación social, este estudio presenta una relevancia social, porque los resultados a obtenerse beneficiará a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”; de igual manera trae consigo un beneficio a los docentes del nivel de inicial de cinco años, porque el trabajo pretende elaborar actividades didácticas donde incluyan el juego

tradicional como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa. La investigación presentará una aportación integral en la formación de la persona en sus dimensiones cognitiva, afectiva y motriz.

La justificación metodológica, parte de la medición de las variables de estudio, tanto del juego tradicional como estrategia didáctica como de la motricidad gruesa, para la cual se han elaborado instrumentos los cuales han sido diseñados, específicamente para los niños de 5 años, validados por especialistas en el Nivel de Educación Inicial.

Por consiguiente, el estudio es relevante porque va a permitir determinar si el juego tradicional como estrategia didáctica influye o no en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años, logrando fortalecer la reconstrucción del esquema corporal, el afianzamiento de la coordinación viso motora y la mejora de la lateralidad.

5.3. Problema

El juego es una conducta que aparece desde el nacimiento, especialistas dicen que incluso antes y se va desarrollando a lo largo de la vida, es decir sigue una línea evolutiva. A medida que el niño va progresando, el juego desarrollando, hasta lograr un control corporal.

Teniendo en cuenta que se suscita esta disyuntiva, es menester que las actividades lúdicas motrices permitan un desarrollo integral, donde se trabaje los procesos y adquisición motrices del niño. Es por ello que se debe de recalcar en que la motricidad es el área de conocimiento que ve el estudio y la comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo.

Sabemos que toda actividad apoyada en habilidades físicas, permite mejorar la comprensión y adecuado desarrollo corporeidad y repercute en la salud; ello permite un desarrollo armónico del cuerpo, a una adecuada comunicación con las

demás personas y por lo tanto, al mejoramiento de la calidad de vida. Arnaiz et al (2008, p. 87) afirma que; “la expresión motriz es la que hace referencia a la manera que cada persona muestra y manifiesta su original forma de ser, estar, sentir, decir y pensar: Está condicionada por su historia afectiva, entorno y contexto sociocultural”.

Por lo tanto,

existen limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Durante la observación realizada en las actividades de aprendizaje se pudo identificar dificultades con la coordinación viso motriz, de coordinación de movimiento y de manejo de lateralidad, a partir de aquí nace la siguiente pregunta.

Formulación de la pregunta:

¿Existe relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita-2018?

5.4. Conceptualización y operacionalidad de las variables

5.4.1. Definición conceptual

Variable independiente

Actividad física e intelectual que permite a los estudiantes experimentar con la realidad externa sin limitaciones, relacionarse con otros en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está negada en otros contextos (Etnier et al., 1997)

Variable dependiente

Es la educación del niño en el movimiento de sus extremidades relacionadas con lo psíquico, porque interviene sobre sus diferentes comportamientos: afectivo, social, intelectual y motor. (Lagrange, 1987)

5.4.2. Definición operacional

Variable independiente

Clase de juegos tradicionales que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Fueron desarrollados en 12 sesiones pedagógicas donde se toma en cuenta la forma como ejecuta y participa en los juegos tradicionales de una lista de cotejo “Juegos tradicionales”

Variable dependiente

Es una característica del desarrollo psicomotor del niño (a) y que contribuye al desarrollo del esquema corporal, la coordinación viso motriz y la lateralidad, así como otras capacidades físico mentales. Se evaluará mediante un Test.

5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Independiente: Juego tradicional	Juegos sensoriales	➤ Adivina los objetos con uso de los sentidos.	Lista de cotejo “Juegos tradicionales”
	Juegos motrices	➤ Participa en charadas ➤ Participa en bailetones	
	Juegos de desarrollo autónomo	➤ Juega ula ula con pie brazo y cuello ➤ Salta la soga.	
	Juegos organizados	➤ Participa en la empuñada ➤ Participa a dónde está el lobo	
	Juegos predeportivos	➤ Realiza salto corto ➤ Realiza salto alto ➤ Realiza salto largo	

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable dependiente: Motricidad gruesa	Reconstruye el esquema corporal	➤ Afianza la coordinación viso motriz	Test de motricidad gruesa.
	Afianza la coordinación viso motriz	➤ Coordina movimientos de los ojos y las manos. ➤ Coordina movimientos de los ojos y los pies ➤ Coordina movimientos de la cabeza, las manos y pies.	
	Mejora la lateralidad	➤ Reconoce y se ubica delante/detrás, dentro/fuera, izquierda/derecha.	

5.5. Hipótesis

H₁: Existe relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal de Serna”, Paita-2018.

H₀: No existe relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal de Serna”, Paita-2018.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo General

Determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018.

5.6.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en la dimensión reconstruye el esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018.
- Determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en la dimensión afirma la coordinación viso motora en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018.
- Determinar la relación entre la motricidad gruesa en la dimensión mejora la lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y diseño de investigación.

6.1.1. Tipo de investigación

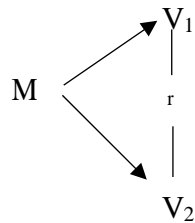
La presente investigación de tipo básica, descriptiva correlacional. Es básica porque no hubo intervención del investigador en manipular las variables de estudio; y es, descriptivo correlacional porque se buscó determinar si existe relación o grado de asociación entre las variables propuestas, es decir la relación entre la variable juegos tradicionales y la variable motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” de Paita y pretende responder a las preguntas de investigación. “Busca especificar características, perfiles de personas, grupos, comunidades, objetos, procesos u otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández, Fernández y Batista, 2010, p. 80).

6.1.2. Diseño de investigación

Es de diseño no experimental – transversal, debido a que la investigación empezó con la observación de los hechos reales que se han presentado, por ello no se tiene control sobre las variables y se realizó en un tiempo determinado. Es no experimental “la investigación que se realizara sin manipular deliberadamente las variables juegos tradicionales y motricidad gruesa. Es decir, que se trata de estudios donde no se hizo variar de manera intencional ninguna variable para ver su efecto en otras variables” (Hernández et al. 2010, p.149) Es transversal ya que va “describir variables y analizar su relación en un momento dado. Es decir, como tomar una fotografía de algo que sucede” (Hernández et al. 2010, p.151)

Esquema del diseño

El esquema que se presenta para el diseño no experimental de tipo correlacional es:



Donde:

M: Muestra de estudio.

V₁: Variable: Juegos tradicionales.

r : Relación entre las variables de estudio.

V₂: Variable: Motricidad gruesa.

6.2. Población y muestra.

6.2.1. Población, estuvo constituida por 124 estudiantes del Nivel Inicial de tres a cinco años matriculados en el año lectivo 2018.

	Mujeres	Varones
3 años	19	15
4 años A	12	12
4 años B	11	07
5 años A	14	10
5 años B	13	11
Total	69	55

Fuente. Padrón de matrícula del año lectivo 2018

6.2.2. Muestra, la conformó 24 estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la sección “A” del turno diurno, que están matriculados en el año lectivo 2018, de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, de la provincia de Paita.

Para la muestra se creyó conveniente aplicar el método no probabilístico por intención donde se toman todos los estudiantes de cinco años de la sección “A” donde se realizó la práctica preprofesional.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

6.3.1. Técnica

Se aplicó la observación como técnica, con el objetivo de observar las situaciones que caracterizan a las variables de estudio.

6.3.2. Instrumentos:

- **Test de motricidad gruesa:** conformado por 10 ítems los cuales miden las dimensiones de reconstrucción del esquema corporal, la dimensión de afianza la coordinación viso motriz y la dimensión de la mejora de la lateralidad.
- **Lista de cotejo:** constó de 10 ítems los cuales miden las cinco dimensiones de juegos sensoriales, juegos motrices, juegos de desarrollo autónomo, juegos organizados y juegos predeportivos.

Validación de los instrumentos

Para la validación de los instrumentos se consideró la técnica de “juicio de expertos” teniendo en cuenta la pertinencia de cada dimensión, categorías, indicadores e ítems, redacción y coherencia. Se consideró las recomendaciones y se levantaron las observaciones de los expertos.

Confiabilidad

Para la confiabilidad de los instrumentos se aplicó el coeficiente de Alfa de Cronbach donde se calculó:

Instrumento Lista de cotejo: Juegos tradicionales.

α (Alfa) =	0.79712404
K (Numero de Ítems) =	10
$\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) =	1.92729592
V_t (Varianza Total) =	6.82015306

Instrumento Test de motricidad gruesa.

α (Alfa) =	0.81466536
K (Numero de Ítems) =	10
$\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) =	2.19260204
V_t (Varianza Total) =	8.21811224

6.4. Procesamiento y análisis de la información**Procesamiento de la información**

- Se consideró la selección de 24 estudiantes de inicial de 5 años de la sección “A” de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”.
- Se diseñaron y aplicaron los instrumentos para recoger los datos tanto el test de “motricidad gruesa” como de la Lista de cotejo “Juegos tradicionales” durante las actividades de aprendizaje.
- Los datos recogidos de los instrumentos antes durante y después de las actividades de aprendizaje, serán sometidas al análisis y tratamiento estadístico para determinar la influencia que una tiene sobre la otra variable.

Análisis de la información

Después que se aplicaron los instrumentos de recolección de datos, estos fueron procesados en los programas Excell y IBM SPSS Versión 24.0, mismos que se analizaron utilizando la estadística descriptiva, dado que se interpretaron frecuencias y porcentajes, así mismo, esta data será presentada en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos; para el caso de la correlación, se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman (prueba no paramétrica), el cual también permitirá dar juicio a las hipótesis planteadas.

7. RESULTADOS

7.1. Análisis e interpretación

Tabla 1.

Nivel de motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal.

		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Alto	19	79.1
	Medio	4	16.7
	Bajo	1	4.2
	Total	24	100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de motricidad gruesa.

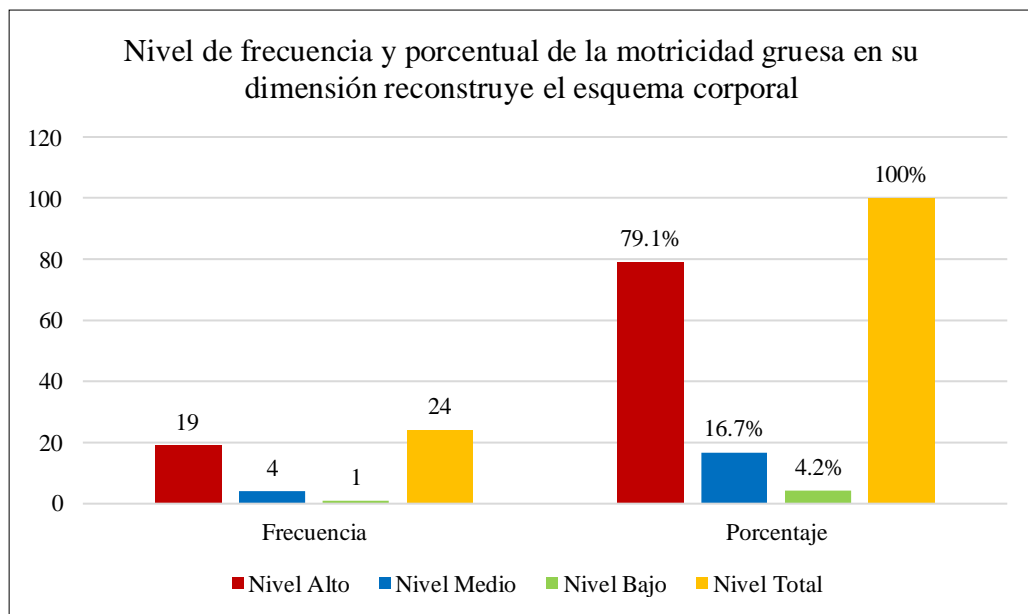


Gráfico 1. Nivel de frecuencia y porcentual de la motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal

Interpretación:

Los datos obtenidos del proceso estadístico nos demuestran que determinar el nivel de la motricidad gruesa, en relación a su dimensión de Reconstrucción del esquema corporal, por parte de los niños de cinco años de la sección “A” de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita; al aplicar el Test de motricidad gruesa se observó que el 79.1% (19) de los niños estaban en un nivel alto de esta dimensión, el 16.6% (4) se encuentran en el nivel medio y solo el 4.2% (1) está en un nivel bajo, esto significa que más del cincuenta por ciento de los estudiantes poseen un desarrollo alto de la reconstrucción de su esquema corporal de la motricidad gruesa. En conclusión, se observa un nivel de mejora significativa de la reconstrucción del esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños de cinco años gracias a los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 2.

Nivel de motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora

		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Alto	22	91.7
	Medio	2	8.3
	Bajo	0	0
	Total	24	100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de motricidad gruesa.

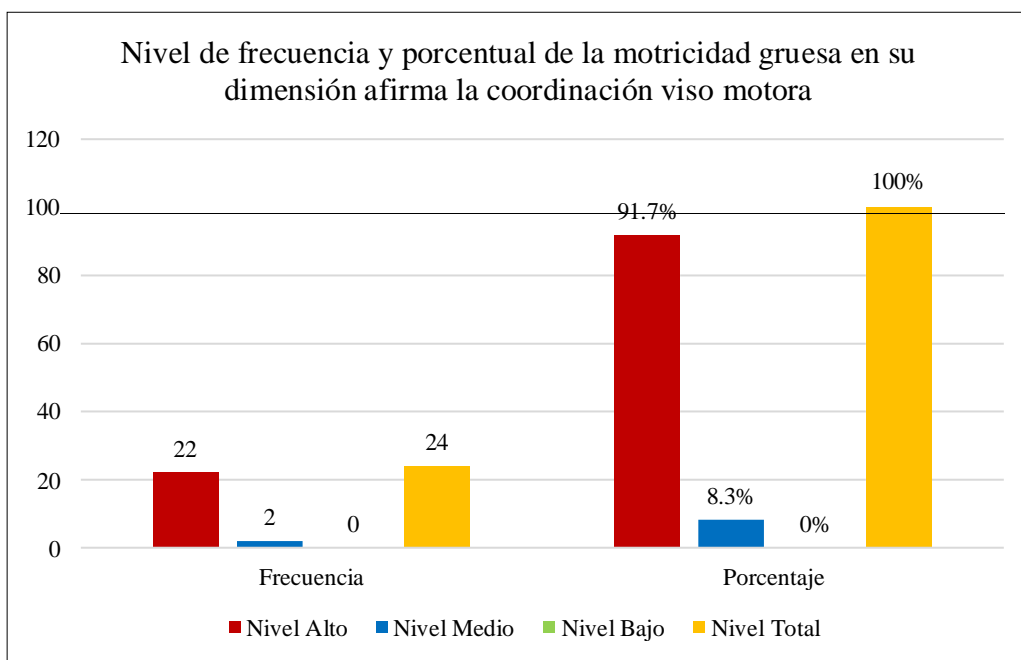


Gráfico 2. Nivel de frecuencia y porcentual de la motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora

Interpretación:

Los resultados obtenidos del proceso de análisis estadístico para determinar el nivel de motricidad gruesa en su dimensión de Afirmación de la coordinación viso motora en los estudiantes de cinco años de la sección “A” de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita. Se les aplicó el test de motricidad donde se obtuvieron como resultado que el 91.7% (22) de ellos están en el nivel alto, el 8.3% (2) se encontraron en el nivel medio y el 0% (0) están en el nivel bajo, se observa que hay un porcentaje alto y muy significativo que están en el nivel alto, al aplicarse las actividades de aprendizaje donde el juego tradicional fue la estrategia didáctica, con el fin de desarrollar la motricidad gruesa en la dimensión correspondiente. Podemos concluir que hay una mejora significativa en el nivel alto, donde los niños logran la afirmación de su coordinación viso motora gracias al juego tradicional como el medio para mejorar la motricidad gruesa.

Tabla 3.

Nivel de motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad.

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel		
Alto	18	75
Medio	4	16.7
Bajo	2	8.3
Total	24	100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de motricidad gruesa.

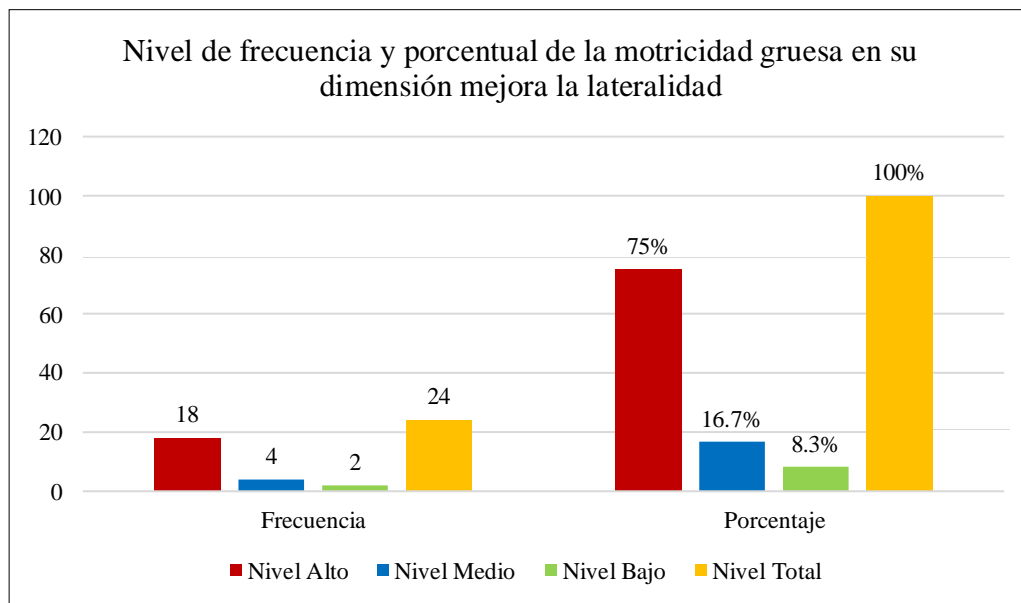


Gráfico 3. Nivel de frecuencia y porcentual de la motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad.

Interpretación:

Los datos demuestran que determinar el nivel de la dimensión Mejora la lateralidad de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la sección “A” de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita; se observa que al aplicárseles el test de motricidad el 75% (18) de los niños se encuentran en un nivel alto, el 16,7% (4) de ellos están en el nivel medio y un 8.3% (2) en el nivel bajo, nos damos cuenta que hay un porcentaje alto de niños que han desarrollado su dominio de lateralidad; con la aplicación del juego como estrategia didáctica se mejora esta dimensión. Podemos concluir que los niños de cinco años lograron una mejora significativa en el desarrollo de la Mejora de la lateralidad de su motricidad gruesa gracias al juego tradicional.

Tabla 4.
Correlación según Pearson entre juego tradicional y motricidad gruesa.

		Juegos tradicionales	Motricidad gruesa
Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación.	1,000	,823**
	Sig. (bilateral)	-	,000
	N	24	24
Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación.	,823**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	-
	N	24	24

Fuente: Software estadístico IBM SPSS Versión 24.0

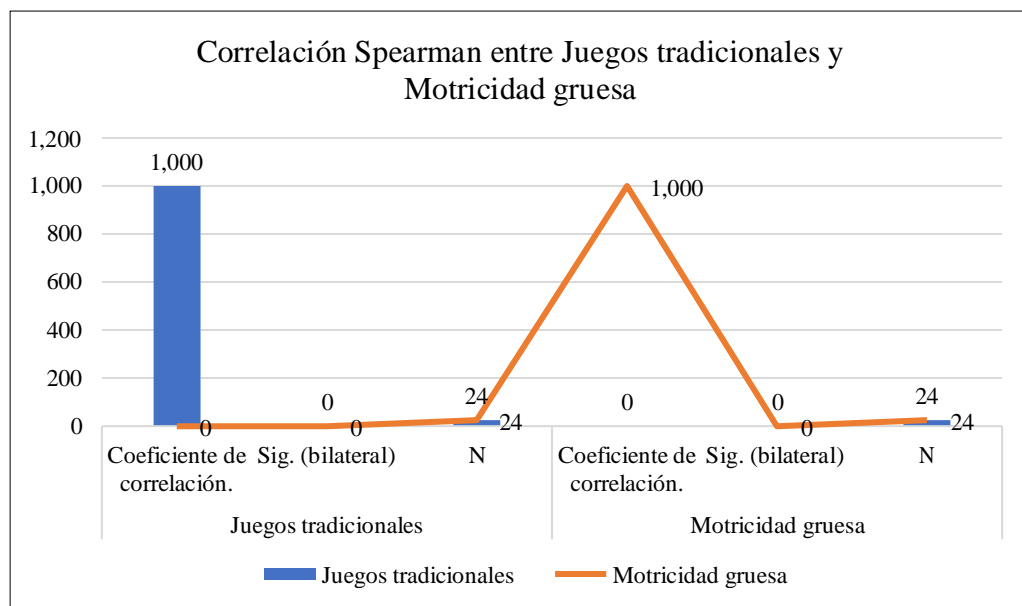


Gráfico 4. Correlación Spearman entre Juegos tradicionales y Motricidad gruesa

Interpretación:

A partir del planteamiento del objetivo general donde se busca determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en los niños de cinco años, los resultados del análisis estadístico demuestran la existencia de la relación r es igual a 0,823 entre las dos variables de estudio: juegos tradicionales y motricidad gruesa, este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y presenta un nivel de correlación alto. La significancia de p igual a 0,000 donde p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y acepta la alterna. En conclusión, existe relación significativa entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita.

Tabla 5.

Correlación entre juego tradicional y motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal

		Juegos tradicionales	Reconstruye el esquema corporal
Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación.	1,000	,784**
	Sig. (bilateral)	-	,000
	N	24	24
Reconstruye el esquema corporal	Coefficiente de correlación.	,784**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	-
	N	24	24

Fuente: Software estadístico IBM SPSS Versión 24.0

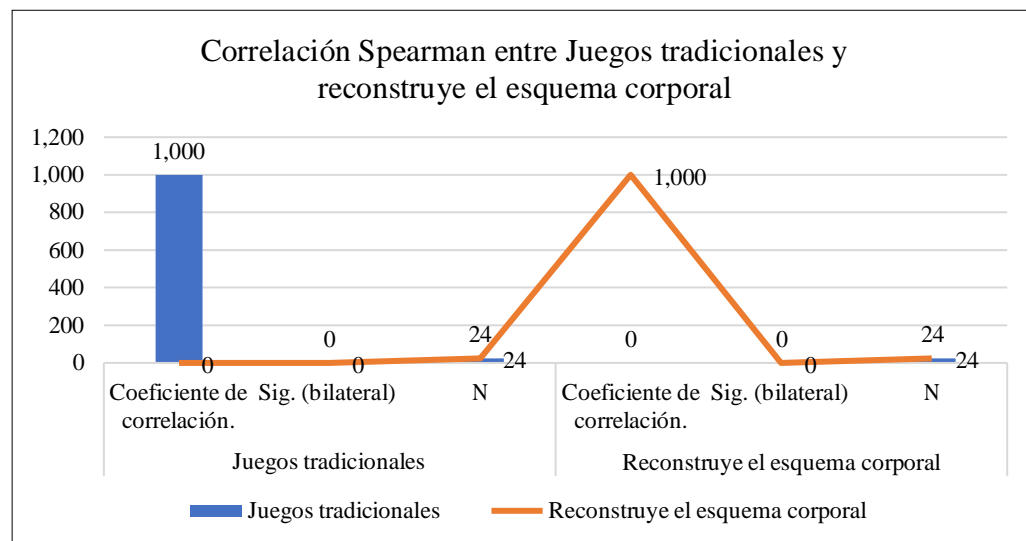


Gráfico 5. Correlación Spearman entre Juegos tradicionales y reconstruye el esquema corporal

Interpretación:

A partir del planteamiento del objetivo específico donde se busca determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en su dimensión reconstruye el esquema corporal en los niños de cinco años, los resultados del análisis estadístico demuestran la existencia de la relación r es igual a 0,784 entre las dos variables de estudio: juegos tradicionales y la reconstrucción del esquema corporal, este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y presenta un nivel de correlación alto. La significancia de p igual a 0,000 donde p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa. En conclusión, existe relación significativa entre el juego tradicional y construye su esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita.

Tabla 6.

Correlación entre juego tradicional y motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora

		Juegos tradicionales	Afirma la coordinación viso motora
Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación.	1,000	,639**
	Sig. (bilateral)	-	,000
	N	24	24
Afirma la coordinación viso motora	Coefficiente de correlación.	,639**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	-
	N	24	24

Fuente: Software estadístico IBM SPSS Versión 24.0

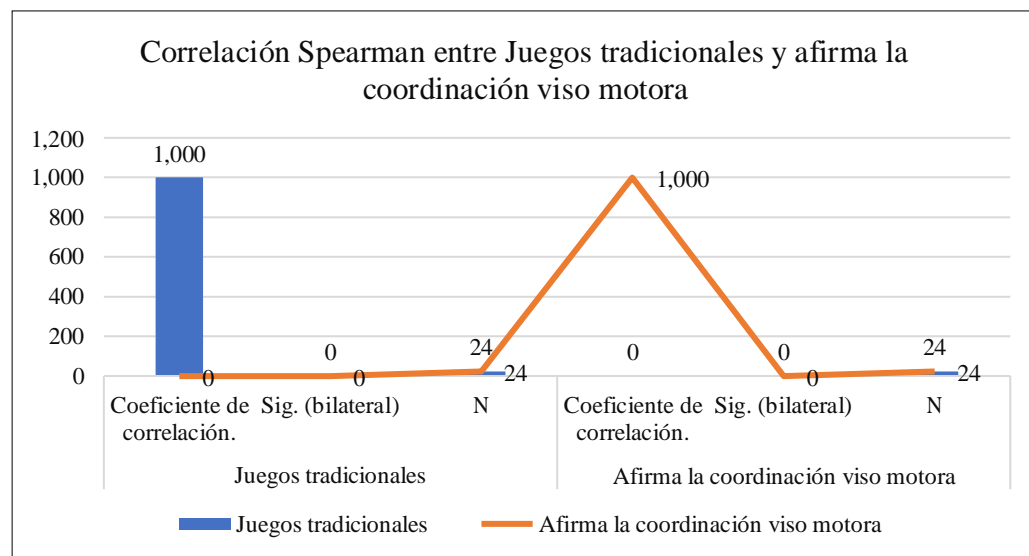


Gráfico 6. Correlación Spearman entre juegos tradicionales y afirma la coordinación viso motora

Interpretación:

A partir del planteamiento del objetivo específico donde se busca determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en su dimensión afirma la coordinación viso motora en los niños de cinco años, los resultados del análisis estadístico demuestran la existencia de la relación r es igual a 0,639 entre las dos variables de estudio: juegos tradicionales y la afirmación de la coordinación viso motora, este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y presenta un nivel de correlación alto. La significancia de p igual a 0,000 donde p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa. En conclusión, existe relación significativa entre el juego tradicional y afirma la coordinación viso motora de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita.

Tabla 7.

Correlación entre juego tradicional y motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad

		Juegos tradicionales	Mejora la lateralidad
Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación.	1,000	,841**
	Sig. (bilateral)	-	,000
	N	24	24
Mejora la lateralidad	Coefficiente de correlación.	,841**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	-
	N	24	24

Fuente: Software estadístico IBM SPSS Versión 24.0

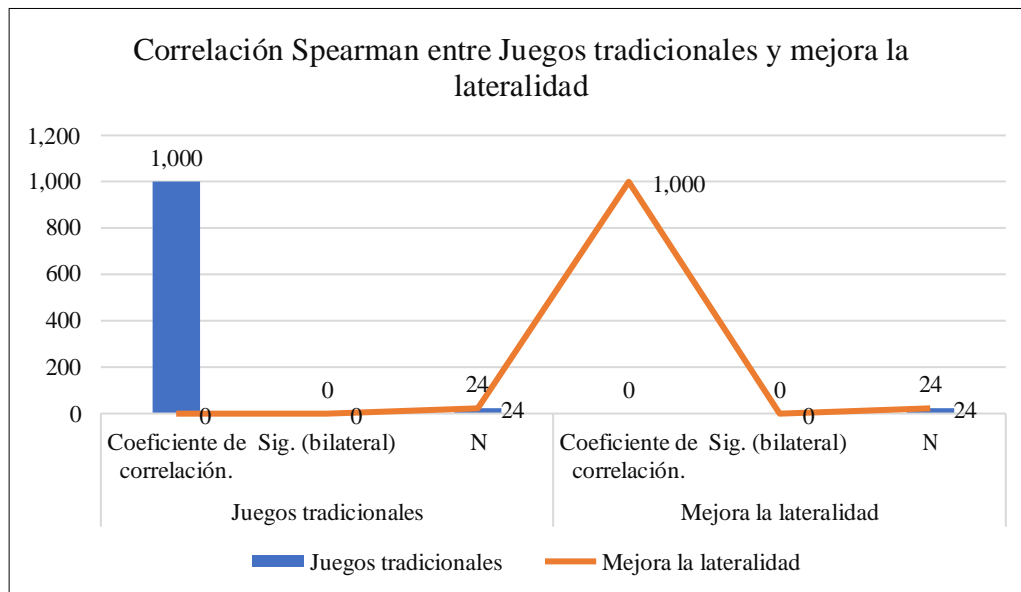


Gráfico 7. Correlación Spearman entre juegos tradicionales y mejora la lateralidad

Interpretación:

A partir del planteamiento del objetivo específico donde se busca determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en su dimensión mejora la lateralidad en los niños de cinco años, los resultados del análisis estadístico demuestran la existencia de la relación r es igual a 0,841 entre las dos variables de estudio: juegos tradicionales y la mejora la lateralidad, este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y presenta un nivel de correlación alto. La significancia de p igual a 0,000 donde p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa. En conclusión, existe relación significativa entre el juego tradicional y la mejora la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El juego tradicional sigue y seguirá siendo la mejor estrategia que se utilice para lograr el aprendizaje en los niños; el juego como estrategia permite el desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes en los niños. En los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita, se observó durante la práctica pre profesional que presentaban ciertas dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa, el problema o dificultad para reconstruir su esquema corporal, afirmación de su coordinación viso motora y mejora de su lateralidad.

Los resultados obtenidos demuestran que existe una relación directa entre el juego tradicional, como estrategia didáctica, en la mejora del nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa. Después del proceso de enseñanza aprendizaje se les aplicó una Lista de cotejo a los niños donde los resultados demuestran que el 18% (5) estudiantes se encuentran en el nivel bajo con relación al juego tradicional y el 14% (4) niños también están en el nivel bajo del test de motricidad gruesa, esto quiere decir que estos niños de 5 años están en un nivel de juego tradicional según nivel; el 54% (15) niños los ubicamos en el nivel medio de los resultados de la Lista de cotejo juego tradicionales lo cual se relaciona con el 50% (14) que a igual que el anterior también está en el nivel medio de motricidad gruesa, y el 29% (8) de los niños los encontramos en el nivel alto del juego con un 36% (10) que igual están en el nivel alto de la psicomotricidad gruesa. En conclusión, podemos decir que se encontró correlación entre las variables de estudio propuestas. Saldarriaga y Lara (2019) también demostraron que el 81,8% de los estudiantes se ubiquen en el nivel alto de la psicomotricidad y el 18.2% en el nivel medio, estos resultados concluyeron que existe una relación positiva entre el juego infantil y la psicomotricidad en los estudiantes de cuatro años. Solórzano (2018) también demuestra con la aplicación de su postest los ubica en un nivel bueno, hablamos de un 82%. Además, al aplicar la T de Student logra un nivel de significancia

estandarizada de 0.05, llega a concluir que se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años en la institución educativa N°81015, “Carlos Uceda Meza”, Trujillo.

Un buen desarrollo de la motricidad en el niño conlleva a un buen desarrollo integral del ser humano, para ello el docente, especialmente de educación inicial, debe de aplicar estrategias didácticas adecuadas para el desarrollo de sus destrezas y habilidades. El por ello que el juego tradicional como estrategia didáctica cobra gran valor en la mejora de la motricidad gruesa de los niños donde se observa que el 50% (14) están en el nivel medio y el 36% (10) en el nivel alto. Esto quiere decir que hay una mejora significativa del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años. Vílchez y Olivera (2018) concluyeron que, el juego tradicional incide significativamente como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, y además comparan los resultados entre el pretest donde el 53% tuvieron un logro mínimo y solo un 38% logro mediano; mientras que en el logro satisfactorio fue del 86% mientras que un logro mediano fue del 14% en general. De igual manera Risco (2018) realiza una contrastación del grupo control en el test con las dimensiones cognitivo, motriz y socio emocional en el test se ubicó en un inicio con en un 100%, en el pasaron al nivel de inicio un 70% y en proceso un 30%. Llega a la conclusión que la aplicación del programa ha permitido que los niños y niñas desarrollen un buen nivel de motricidad gruesa.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos se determinó que el nivel en la dimensión de reconstrucción del esquema corporal de la motricidad gruesa en niños de cinco años con la aplicación del juego tradicional tuvo una mejora positiva y significativa, se observó una mejora significativa donde el 79.1% (19) de estos niños se encuentran en un nivel alto, un 16,6% (4) se ubicaban en un nivel medio y un 4,2% (2) en un nivel bajo. En conclusión, se observa un nivel de mejora significativa de la reconstrucción del esquema corporal de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años gracias al juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, se demostró la relación $r=0,784$ entre las variables propuestas, también es positiva porque presenta un nivel de correlación alto. En conclusión, se observa un nivel de mejora significativa de la reconstrucción del esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños de cinco años gracias a los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

También, se determinó el nivel de mejora según la dimensión afirmación de la coordinación visomotora de la motricidad gruesa, en donde a los niños se les aplicó el juego tradicional, para ello el reporte fue que el 91,7% (22) niños están en el nivel alto y el 8,3% (2) en el nivel medio, y el 0% en el nivel bajo. Además, los resultados estadísticos demostraron la relación $r=0,639$ entre las variables, por otro lado, también hay una relación positiva presentándose un nivel de correlación alto. Podemos concluir que hay una mejora en los niveles medio y alto, donde los niños logran la afirmación de su coordinación viso motora gracias al juego como el medio para mejorar la motricidad gruesa.

Con los datos determinó el nivel de la dimensión Mejora la lateralidad de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la sección “A” de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita; se observó que al

aplicárseles el test de motricidad el 75% (18) de los niños se encuentran en un nivel alto, el 16,7% (4) de ello están en el nivel medio y un 8.3% (2) en el nivel bajo, nos damos cuenta que hay un porcentaje alto de niños que han desarrollado su dominio de lateralidad; con la aplicación del juego como estrategia didáctica se mejora de esta dimensión. Los resultados del análisis estadístico demuestran la existencia de la relación r es igual a 0,841 entre las dos variables de estudio: juegos tradicionales y la mejora la lateralidad, este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y presenta un nivel de correlación alto. La significancia de p igual a 0,000 donde p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa. En conclusión, existe relación significativa entre el juego tradicional y la mejora la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita.

9.2. Recomendaciones

Implementar en las Instituciones Educativas el juego tradicional o actividades lúdicas, como estrategias didácticas, con la finalidad que sean herramientas de apoyo para mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños desde los tres años.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el estudio, se deben de desarrollar estrategias recreativas como el juego, con la finalidad de que aquellos niños que todavía no han desarrollado habilidades psicomotrices en un estado inicial, logren hacerlos de manera paulatina y sin forzar resultados, porque la idea es aprender jugando.

10. AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi Dios Todopoderoso y a mis padres por su amor, guía y bendición que me permiten luchar para ser cada día mejor.

A mi esposo, hija y hermanas que me dieron de su fortaleza para culminar mis estudios cuando estuve a punto de derrotarme, gracias por su apoyo constante y amor incondicional.

A mis maestros, por el apoyo, así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

11. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Almeida, S. (2013). *Manual de psicomotricidad para preescolar*. México: Samantha's
- Animación Servicios (2013). *Teoría sobre el juego. Especialista en ludotecas*. Recuperado de: <https://animacionservicios.wordpress.com/2013/07/26/teoriasobre-el-juego-especialista-en-ludotecas/>
- Aucouturier, B. (1985). *La práctica psicomotriz: reeducación y terapia*. Barcelona: Científico-Médica.
- Baena, A., y Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 7(38). Recuperado de Dialnet de: <file:///C:/Users/JOSE/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf>
- Blazquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Bottini, P. (2013). *La construcción del Yo corporal Cuerpo, esquema e imagen corporal en Psicomotricidad*. Recuperado de: <https://edoc.pub/la-construccin-del-yocorporal-cuerpo-esquema-e-imagen-corpor-5-pdf-free.html>
- Cajamarca, E. L. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires – Ayacucho* (Tesis para segunda especialidad). Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de Unh de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2113>
- Cárdenas, J. (s.f.). *Teoría de las inteligencias múltiples*. Recuperado de jessiecardenas de: <https://jessiecardenas1994.wixsite.com/intmultiples/inteligencias-multiples>
- Ccahuana, F. L. (2018). *Aplicación del programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial El Salvador, Arequipa 2018* (Tesis de pregrado).

- Universidad San Pedro. Recuperado de usanpedro de:
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11292>
- Conteras, I., y Gonzáles, A. (s.f). *Preparo mi cuerpo para aprender*. Recuperado de:
<https://docplayer.es/14067826-Preparo-mi-cuerpo-para-aprender.html>
- Curso de Educadores. (2013). *Especialista en Ludotecas. Evolución del juego*.
 Recuperado de: <https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/07/especialista-enludotecas-evolucion-del.html>
- Curso de Educadores. (2013). *Juego infantil. Monitor de Juegos*. Recuperado de:
<https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/01/juego-infantil-monitor-dejuegos.html>
- Gardner, H. (1988). *Inteligencias Múltiples*. Estados Unidos
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años* (Tesis de Maestría). Recuperado de Universidad San Ignacio de Loyola de:
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf
- González, A., y González, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Rev. Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173-187. Recuperado de Cielo de: <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>
- J.M, H. C. (1987- 1996).
- Jaramillo, L. (2005). *El cuerpo y el movimiento: Perspectivas*. Bogotá: Centro Editorial Universidad del Rosario. Recuperado de Urosario de:
<https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/1026/Cuerpo%20y%20movimiento.pdf;jsessionid=AFE34D27762EAB0739D2A1B404066E73?sequence=1>
- Kiphard, J. (1976). *Insuficiencia de movimiento y de coordinación en la edad de la escuela primaria*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.

- Loli, G., y Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad - tres dimensiones hacia una sola dirección: Desarrollo integral*. Lima: Bruño.
- Mamani, J. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 314 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Recuperado de Uladech de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1377>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Rev. Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de Redalyc de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Slideshare. Recuperado de: <https://fr.slideshare.net/moises69/programa-curricular-de-educacininicial-minedu>
- MINEDU. (s/f). Taller de psicomotricidad. Aulas de 3, 4 y 5 años y multiedad de educación inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- Miranda, J. (2009). *El juego lúdico y la práctica educativa*. España: Graó.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Quito: Centro Municipal de Educación Inicial CEMEI “Ipiales”.
- Peña, L. M. (2018). *La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa* (Tesis de pregrado). Universidad San Pedro. Recuperado de usanpedro de: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11893>

- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Ed. Vigo.
- Pérez, Y. (s.f.). *El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar*. Granma: Centro universitario municipal guisa.
- Piaget, J. (1959). *Teoría "psicogenética"*. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Piaget, J. (1965). *Juegos Psicomotores*.
- Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Aguilar.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Psicomotricidad en los niños. (2013). *Teorías que fundamentan la Psicomotricidad*. Recuperado de: <https://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentanla.html>
- Quispe, V. (2019). *Efectos del juego motor para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Recuperado de unsa de: <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10763>
- Risco, L. (2018). *Programa "Me Divierto Jugando" para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26606>
- Rodríguez, L. M. (2019). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial* (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22421>
- Saldarriaga, M. y Vega, I. (2019). *Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 "Niño Jesús" -Puerto Malabrigo-2019* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38602>
- Spencer, H. (1861). *Ágora para la Educación Física y el Deporte*. España: s/e.

- Trigueros, C. (1998). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física*. Granada: Ed. Proyecto Sur
- Vigostky, L. (1975). *El problema del desarrollo cultural del niño y otros textos inéditos*. Buenos Aires, Argentina: Almagesto.
- Vigostky, L. (1999). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Vigostky, L. (2003). *Sociocultural del juego*. Barcelona, España: Crítica
- Villacís, C. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje participativo en el área de inglés en los estudiantes del segundo año de educación básica en la escuela fiscal México en la Ciudad de Ambato, Provincia Tungurahua*. Recuperado de Universidad Técnica de: http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4786/1/ts%20ingles_2012_71.pdf
- Wallon, H. (1965). *“El papel del “otro” en la conciencia del “yo”. Estudios sobre Psicología genética de la personalidad*. Buenos Aires: Ed Lautaro.
- Wallon, H. (1980). *Psicología del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo Infantil*. Madrid: Pablo del Río.

12. APÉNDICE Y ANEXOS

12.1. Instrumento – ficha de validación y resultados de confiabilidad

TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal de Serna” - Paita

I. Datos del estudiante:

1. Nombres y apellidos.....
2. Edad..... Aula..... Fecha

II. Marca con una “X” si el niño cumple o no cumple la tarea encomendada.

N°	Ítems	Puntuación		
		A	M	B
Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal				
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.			
2	Se reconoce importante físicamente.			
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.			
Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz				
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.			
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual			
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.			
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.			
Dimensión: Mejora la lateralidad				
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)			
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)			
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo)			

III. Interpretación:

Indicador	Puntuación
A (Bueno)	2 puntos
M (Regular)	1 punto
B (Malo)	0 puntos

IV. Escalas

Escala de Motricidad	
Alto	16 – 20
Medio	11 – 15
Bajo	00 – 10

Dimensiones: Reconstrucción esquema corporal	
Alto	05 – 06
Medio	03 – 04
Bajo	00 – 02

Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz	
Alto	06 – 08
Medio	03 – 05
Bajo	00 – 02

Dimensión: Mejora de la lateralidad	
Alto	05 – 06
Medio	03 – 04
Bajo	00 – 02

Confiabilidad de Test de motricidad gruesa según el coeficiente de Alfa de Cronbach

Estudiantes	Ítems										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
5	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
6	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
10	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	14
11	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	16
12	1	0	1	1	0	1	2	2	2	2	12
13	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
14	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
15	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	14
16	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	16
17	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	17
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
19	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
20	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
21	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
22	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
23	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
24	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
	0.23	0.38	0.16	0.24	0.28	0.22	0.20	0.16	0.09	0.168	

α (Alfa) = 0.81466536
 K (Numero de Ítems) = 10
 $\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) = 2.19260204
 V_t (Varianza Total) = 8.21811224

LISTA DE COTEJO
“JUEGO TRADICIONALES”

Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal de Serna” – Paita

I. Datos del estudiante:

1. Nombres y apellidos.....
2. Edad..... Aula..... Fecha

II. Marca con una “X” si el niño cumple o no cumple la tarea encomendada.

N°	Ítems	Puntuación	
		SI	NO
Dimensión: Juegos sensoriales			
1	¿Adivina los objetos con uso de los sentidos?		
Dimensión: Juegos motrices			
2	¿Participa en charadas?		
3	¿Participa en bailetos?		
Dimensión: Juegos de desarrollo autónomo			
4	¿Juega ula ula con pie brazo y cuello?		
5	¿Salta la soga?		
Dimensión: Juegos organizados			
6	¿Participa en la empuñada?		
7	¿Participa a dónde está el lobo?		
Dimensión: Juegos predeportivos			
8	¿Realiza saltos cortos?		
9	¿Realiza saltos altos?		
10	¿Realiza saltos largos?		

III. Interpretación:

Indicador	Puntuación
SI	2 puntos
NO	1 punto

IV. Escalas

Escala de los juegos tradicionales	
Alto	16 – 20
Medio	11 – 15
Bajo	00 – 10

Confiabilidad de Lista de cotejo “Juegos tradicionales” según el coeficiente de Alfa de Cronbach.

Estudiantes	Ítems										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
5	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
6	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
10	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	14
11	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	16
12	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
13	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
14	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
15	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	14
16	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	16
17	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	17
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
19	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
20	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
21	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
22	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
23	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
24	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
	0.23	0.21	0.16	0.24	0.18	0.22	0.20	0.16	0.09	0.16	

$$\alpha \text{ (Alfa)} = 0.79712404$$

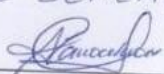
$$K \text{ (Numero de Ítems)} = 10$$


$$\sum V_i \text{ (Varianza de cada Ítem)} = 1.92729592$$

$$V_t \text{ (Varianza Total)} = 6.82015306$$

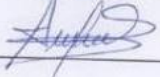
Validación de los instrumentos por “Juicio de expertos”

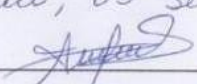
UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niño de 5 años, Institución Educativa 14739, Paíta – 2018								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo “Juegos tradicionales”								
Autora: Peralta Otero, Janeth Aurora								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
Nº	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Juego infantil								
1	¿Adivina los objetos con uso de los sentidos?	X						
Dimensión: Juegos motrices								
2	¿Participa en charadas?	X						
3	¿Participa en bailetones?	X						
Dimensión: Juegos de desarrollo autónomo								
4	¿Juega ula ula con pie brazo y cuello?	X						
5	¿Salta la sogá?	X						
Dimensión: Juegos organizados								
6	¿Participa en la empuñada?	X						
7	¿Participa a dónde está el lobo?	X						
Dimensión: Juegos predeportivos								
8	¿Realiza saltos cortos?	X						
9	¿Realiza saltos altos?	X						
10	¿Realiza saltos largos?	X						

Datos del Evaluador	
Apellidos y Nombres	GINOCCHIO NIMA ALVITA
Nº de DNI	02869442
Título profesional/especialidad	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico/Mención.	
Fecha y firma	PAITA, 05 DE SETIEMBRE DEL 2018 

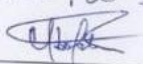
UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL - PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niño de 5 años, Institución Educativa 14739, Paíta - 2018								
Nombre del Instrumento: Test de Motricidad gruesa								
Autora: Peralta Otero, Janeth Aurora								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal								
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.	X						
2	Se reconoce importante físicamente.	X						
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.	X						
Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz								
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	X						
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual.	X						
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.	X						
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.	X						
Dimensión: Mejora la lateralidad								
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	X						
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	X						
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo)	X						
Datos del Evaluador								
Apellidos y Nombres		GINOCCHIO NIMA ALVITA						
N° de DNI		02869442						
Título profesional/especialidad		LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL						
Grado académico/Mención.								
Fecha y firma		PAITA, 05 DE SETIEMBRE DEL 2018 						

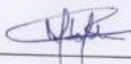
UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niño de 5 años, Institución Educativa 14739, Paíta – 2018								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo "Juegos tradicionales"								
Autora: Peralta Otero, Janeth Aurora								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
Nº	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Juego infantil								
1	¿Adivina los objetos con uso de los sentidos?	X						
Dimensión: Juegos motrices								
2	¿Participa en charadas?	X						
3	¿Participa en bailetones?	X						
Dimensión: Juegos de desarrollo autónomo								
4	¿Juega ula ula con pie brazo y cuello?	X						
5	¿Salta la sogá?	X						
Dimensión: Juegos organizados								
6	¿Participa en la empuñada?	X						
7	¿Participa a dónde está el lobo?	X						
Dimensión: Juegos predeportivos								
8	¿Realiza saltos cortos?	X						
9	¿Realiza saltos altos?	X						
10	¿Realiza saltos largos?	X						

Datos del Evaluador	
Apellidos y Nombres	Iman Silra María Aracelli
Nº de DNI	40745536
Título profesional/especialidad	Licenciada en Educación Inicial
Grado académico/Mención.	
Fecha y firma	Paíta, 05, setiembre del 2018 

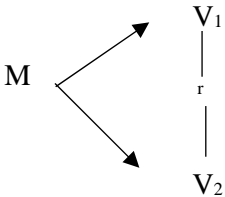
UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niño de 5 años, Institución Educativa 14739, Paíta – 2018								
Nombre del Instrumento: Test de Motricidad gruesa								
Autora: Peralta Otero, Janeth Aurora								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal								
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.	X						
2	Se reconoce importante físicamente.	X						
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.	X						
Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz								
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	X						
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual	X						
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.	X						
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.	X						
Dimensión: Mejora la lateralidad								
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	X						
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	X						
10	Reconoce la posición (delante/ detrás, de algo)	X						
Datos del Evaluador								
Apellidos y Nombres		Iman Silva María Araceli						
N° de DNI		40745536						
Título profesional/especialidad		Licenciada en Educación Inicial						
Grado académico/Mención.								
Fecha y firma		Paíta, 05 setiembre del 2018 						

UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niño de 5 años, Institución Educativa 14739, Paíta – 2018								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo "Juegos tradicionales"								
Autora: Peralta Otero, Janeth Aurora								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Juego infantil								
1	¿Adivina los objetos con uso de los sentidos?	X						
Dimensión: Juegos motrices								
2	¿Participa en charadas?	X						
3	¿Participa en bailetos?	X						
Dimensión: Juegos de desarrollo autónomo								
4	¿Juega ula ula con pie brazo y cuello?	X						
5	¿Salta la soga?	X						
Dimensión: Juegos organizados								
6	¿Participa en la empuñada?	X						
7	¿Participa a dónde está el lobo?	X						
Dimensión: Juegos predeportivos								
8	¿Realiza saltos cortos?	X						
9	¿Realiza saltos altos?	X						
10	¿Realiza saltos largos?	X						

Datos del Evaluador	
Apellidos y Nombres	Nauarro Zapata de Medina Iris vbaldiva
N° de DNI	03476282
Título profesional/especialidad	Licenciada en Educación Inicial
Grado académico/Mención.	
Fecha y firma	Paíta, 05 Setiembre del 2018 

UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niño de 5 años, Institución Educativa 14739, Paíta – 2018								
Nombre del Instrumento: Test de Motricidad gruesa								
Autora: Peralta Otero, Janeth Aurora								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal								
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.	X						
2	Se reconoce importante físicamente.	X						
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.	X						
Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz								
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	X						
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual	X						
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.	X						
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.	X						
Dimensión: Mejora la lateralidad								
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	X						
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	X						
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo)	X						
Datos del Evaluador								
Apellidos y Nombres		Navarro Zapata de Medina Iris ubaldina						
N° de DNI		03476282						
Título profesional/especialidad		Licenciada en Educación Inicial						
Grado académico/Mención.								
Fecha y firma		Paíta, 05 setiembre del 2018 						

12.2. Matriz de consistencia lógica y metodológica

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa 14739, Paita - 2018</p>	<p>¿Existe relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna” Paita-2018?</p>	<p>General: Determinarla relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en la dimensión reconstruye el esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018. • Determinar la relación entre el juego tradicional y 	<p>H₁: Existe relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal de Serna”, Paita-2018.</p> <p>H₀: No existe relación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal de Serna”, Paita-2018.</p>	<p>Tipo de investigación Tipo básica, descriptiva correlacional.</p> <p>Diseño de investigación Diseño no experimental – transversal</p> <p>Esquema</p>  <pre> graph LR M --> V1 M --> V2 V1 --- r --- V2 </pre> <p>Población Estuvo constituida por 124 estudiantes del Nivel Inicial de tres a cinco años matriculados en el año electivo 2018.</p> <p>Muestra Se conformó de 24 estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la sección “A” del turno diurno</p> <p>Técnica Se aplicó la observación</p>

		<p>la motricidad gruesa en la dimensión afirma la coordinación viso motora en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre la motricidad gruesa en la dimensión mejora la lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14739 “Eliseo Alcides Bernal la Serna”, Paita-2018. 	<p>Instrumentos:</p> <p>Test de motricidad gruesa: conformado por 10 ítems los cuales miden las dimensiones de reconstrucción del esquema corporal, la dimensión de afianza la coordinación viso motriz y la dimensión de la mejora de la lateralidad.</p> <p>Lista de cotejo: constó de 10 ítems los cuales miden las cinco dimensiones de juegos sensoriales, juegos motrices, juegos de desarrollo autónomo, juegos organizados y juegos predeportivos.</p> <p>Validación de los instrumentos Se consideró la técnica de “juicio de expertos</p> <p>Confiability Se aplicó el coeficiente de Alfa de Cronbach</p> <p>Análisis de la información Se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman (prueba no paramétrica),</p>
--	--	--	--