

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 3 años IEI**  
**N° 031 Cospán.**

Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

**Autor**

Mendoza Muñoz, Elsi Olivia

**Asesor:**

Machuca Cabrera, Yanet Jackelin

Código ORCID

0000-0003-3284-4016

Cajamarca – Perú

2021

## **PALABRAS CLAVE**

Juegos tradicionales, motricidad gruesa

## **Key Words**

Traditional games, thick motricity

## **Línea de investigación**

Línea de Investigación: Teoría y métodos educativos

Área: Ciencias Sociales

Subárea: Ciencias de la Educación

Disciplina: Educación General (incluye capacitación, pedagogía)

## **TITULO**

Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en niños de 3 años IEI N°  
031 Cospán.

## **RESUMEN**

Mi investigación forja un aporte al conocimiento científico, dado me propuse en determinar el influjo que tiene los juegos tradicionales, que estos se están perdiendo, en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 3 años en la IEI N° 031 de Cospán ubicada en la ciudad de Cajamarca. Dicho estudio fue aplicado, y se pre-experimentó antes y después de las actividades de aprendizaje, en una muestra de 11 niños (4 hombres y 7 mujeres), para lo cual desarrollé ocho actividades de aprendizaje basada en juegos que identificados en la comunidad que aún se practica. Empleé dos fichas de observación una para evaluar la aceptación de los juegos tradicionales que contempla 20 ítems y otra ficha para ver los cambios de motricidad gruesa en los niños en cada actividad de aprendizaje que se iba desarrollando el cual contempla 24 ítems distribuidos en 3 dimensiones como son camina, salta y marcha. Obteniéndose resultados en el pretest que el 90% (10 niños) exhiben desarrollo motriz en la etapa proceso, posteriormente en el post-test se evidencia que un 72% (8 niños) alcanzo la etapa logrado. Eso se evidencia en la diferencia de 15.09 puntos entre el antes y el después. Así también la prueba T-Student confirma la hipótesis, confirmando que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años en dicha institución.

## **ABSTRACT**

My research forges a contribution to scientific knowledge, given I set out to determine the influence of traditional games, which are being lost, in the development of gross motor skills of 3-year-old children at IEI No. 031 in Cospán located in the city of Cajamarca. This study was applied, and pre-experienced before and after the learning activities, in a sample of 11 children (4 men and 7 women), for which I developed eight game-based learning activities that identified in the community that it is still practiced. I used two observation cards, one to evaluate the acceptance of traditional games that includes 20 items and another card to see the changes in gross motor skills in children in each learning activity that was being developed which includes 24 items distributed in 3 dimensions as They are walk, jump and march. Obtaining results in the pretest that 90% (10 children) exhibit motor development in the process stage, later in the post-test it is evidenced that 72% (8 children) reached the achieved stage. This is evidenced by the difference of 15.09 points between the before and after. Likewise, the T-Student test confirms the hypothesis, confirming that traditional games significantly influence the development of gross motor skills in 3-year-old children at said institution.

## INDICE

Palabras Clave.....	ii
Titulo.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Indice .....	vi
Indice de tablas .....	ix
Indice de figuras.....	x
INTRODUCCIÓN .....	1
1.1    Antecedentes y fundamentación científica.....	1
1.1.1    Antecedentes .....	1
1.1.2    Fundamentación científica.....	4
1.2    Justificación de la investigación.....	10
1.3    Problema .....	11
1.4    Conceptuación y operacionalización de variables .....	12
1.5    Hipótesis.....	13
1.6    Objetivos .....	14
METODOLOGÍA .....	15
2.1    Tipo y diseño de investigación.....	15

2.2	Población – Muestra.....	15
2.3	Técnicas e instrumentos de investigación .....	17
2.4	Procesamiento y análisis de la información .....	17
RESULTADOS .....		18
3.1	Variable Juegos Tradicionales .....	18
3.2	Resultados de Motricidad Gruesa .....	19
3.2.1	Resultados pre y post test.....	20
3.2.2	Comparativa de resultados pre y post test .....	22
3.2.3	Comparativa de resultados pre y post test por dimensión .....	24
3.3	Prueba de hipótesis.....	27
3.3.1	Evaluando la distribución normal de los datos .....	27
3.3.2	Datos descriptivos.....	28
3.3.3	Prueba de la Hipótesis con T-Student.....	29
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....		30
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		33
AGRADECIMIENTOS .....		35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....		36
ANEXOS Y APÉNDICES .....		39
	Anexo 1. Ficha de observación Juegos Tradicionales .....	40
	Anexo 2. Ficha de observación Motricidad Gruesa .....	41

Anexo 3. Matriz de Consistencia .....	43
Anexo 4. Sesiones de Aprendizaje.....	44
Anexo 5. Evidencias.....	60



## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variables .....	13
<b>Tabla 2.</b> <i>Estudiantes matriculados en la I.E.I N° 031 Cospán</i> .....	16
<b>Tabla 3.</b> <i>Estudiantes de 3 años matriculados en la I.E.I N° 031 Cospán</i> .....	16
<b>Tabla 4.</b> <i>Tipos de juegos tradicionales</i> .....	18
<b>Tabla 5.</b> <i>Nivel de aceptación de los juegos tradicionales</i> .....	18
<b>Tabla 6.</b> <i>Estudiantes por sexo</i> .....	19
<b>Tabla 7.</b> <i>Etapa de desarrollo de la Motricidad Gruesa en el Pre-Test</i> .....	20
<b>Tabla 8.</b> <i>Etapa de desarrollo de la Motricidad Gruesa en el Post-Test</i> .....	21
<b>Tabla 9.</b> <i>Comparativa del desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test</i> .....	22
<b>Tabla 10.</b> <i>Desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión camina..</i>	24
<b>Tabla 11.</b> <i>Desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión salta.....</i>	25
<b>Tabla 12.</b> <i>Desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión marcha..</i>	26
<b>Tabla 13.</b> <i>Prueba de normalidad Shapiro-Wilk</i> .....	27
<b>Tabla 14.</b> <i>Estadísticos descriptivos pre y post test</i> .....	28
<b>Tabla 15.</b> <i>Prueba de T-Student motricidad gruesa pre-test y post-test</i> .....	29

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Nivel de Aceptación de los Juegos Tradicionales</i> .....	19
<b>Figura 2.</b> <i>Estudiantes por sexo</i> .....	20
<b>Figura 3.</b> <i>Motricidad Gruesa Pre-Test</i> .....	21
<b>Figura 4.</b> <i>Motricidad Gruesa Post-Test</i> .....	22
<b>Figura 5.</b> <i>Comparativa Motricidad Gruesa Pre-test y Post-test</i> .....	23
<b>Figura 6.</b> <i>Motricidad gruesa pre y post test la dimensión camina</i> .....	24
<b>Figura 7.</b> <i>Motricidad gruesa pre y post test la dimensión salta</i> .....	25
<b>Figura 8.</b> <i>Motricidad gruesa pre y post test la dimensión marcha</i> .....	26
<b>Figura 9.</b> <i>Exposición de trabajos</i> .....	60
<b>Figura 10.</b> <i>Juego Saltando la soga</i> .....	61
<b>Figura 11.</b> <i>Juego de la Gallinita ciega</i> .....	62
<b>Figura 12.</b> <i>Juego de la Gallinita ciega</i> .....	63
<b>Figura 13.</b> <i>Juego el barquito</i> .....	64
<b>Figura 14.</b> <i>Juego de los encostalados</i> .....	65
<b>Figura 15.</b> <i>Juego de los encostalados</i> .....	66
<b>Figura 16.</b> <i>Juego de las sillas</i> .....	67
<b>Figura 17.</b> <i>Juego de la mata gente</i> .....	68

# INTRODUCCIÓN

## 1.1 Antecedentes y fundamentación científica

### 1.1.1 Antecedentes

#### **Internacional**

Rosada (2017), en Guatemala; investiga acerca de cómo se desarrolla la motricidad gruesa a través de una clase de educación física. Su investigación cualitativa constituyó un grupo de 27 niños y otro grupo de 42. En el pre diagnóstico, profundizando casos específicos y su prioridad de cualificar, comprobó que las maestras improvisan las clases, y los niños no realizan los ejercicios necesarios para desarrollar la motricidad gruesa conllevando a futuros grados la poca habilidad realizando actividades por ende propone una guía para el desarrollo de habilidades, su efectividad fue comprobada, obteniendo resultados positivos en la post-evaluación.

#### **Nacional**

Yarasca (2018), en Huancavelica, indagó el conocimiento de la relevancia de la motricidad gruesa de parte de los docentes en la Universidad, en un universo de 90 niños y niñas, bajo una muestra de 73 niños y niñas. Utilizo una ficha de observación que contempla las 3 dimensiones. Apreciándose que un 41,3% se considera en nivel medio. Concluye así que el nivel de Motricidad Gruesa es aceptable, la mayoría demuestra habilidades.

Rayan (2017), en Puno, indagó sobre el nivel de motricidad gruesa con la finalidad de ir describiendo este nivel en alumnos de 3 años de una Institución Educativa Inicial, explicando aspectos que influyen en su aprendizaje. Su indagación no experimental descriptiva simple considero un universo de 41 niños, y muestra de 37 niños. Evidenciando que el

desarrollo de la psicomotricidad motriz es regular, desarrollo cognitivo indica a veces y 22 niños demuestran siempre afectividad emocional. Por tanto, el nivel es regular.

Araujo (2018), en Huacho, investigó a fin de conocer cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años, cuya investigación fue no experimental descriptiva en un universo de 120 niños, extrayendo aleatoriamente 88 niños, aplicando a estas encuestas. Manifiesta así que existe una influencia de los juegos en la psicomotricidad, por ende, desarrolla habilidades sociales.

Lachi (2015), en Lima, en su investigación aplicada proyectiva de tendencia cualitativa diseñó una estrategia de juegos tradicionales afianzado en la mejora de la competencia en niños de 5 años; trabajó con una muestra intencionada de 6 niños y 2 docentes; empleó un Test a los niños y una guía de entrevista a docentes. En el análisis se evidencia un bajo nivel, indicando que el docente no emplea estrategias propicias, ahora bien, concluye que existen deficiencias enseñanza, por ende, propone una estrategia.

### **Locales**

Camacho (2018), en Celendín – Cajamarca, realizó una investigación descriptiva a fin de Proponer juegos psicomotores para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de 18 niños de 3 y 4 años de un PRONOEI. Utilizó fichas de observación para recoger datos de las variables, los resultados que encontró indica que el programa logró desarrollar la motricidad de gruesa de los estudiantes.

Alva (2018), en Celendín – Cajamarca, realizó una Propuesta de Juegos infantiles para el desarrollar la motricidad gruesa de niños de nivel inicial. Cuyo propósito fue determinar la influencia de la propuesta de juegos infantiles en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de 15 niños

en un estudio pre-experimental, valiéndose del método inductivo deductivo, realizando un pre y post test a un único grupo; utilizó la encuesta y observación. Evidenció que en el pre-test, solo el 10% expone coordinación corporal ahora en el pos test se incrementó al 80.00% al jugar el salta soga, vislumbrado una mejora muy significativa y constructiva.

Vásquez (2016), en Chota – Cajamarca, realizó un estudio pre-experimental sobre el juego empleado como estrategia didáctica en el mejoramiento de la motricidad gruesa de niños de 4 años. Buscando, en donde cada actividad estaba encaminada a motivar y desarrollar activamente el sistema motriz grueso, aplicó una serie de ejercicios a fin de lograr un aprendizaje significativo, a fin de concretar la determinada influencia del juego usando estratégicamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas. Empleó la observación, evaluada a través de sesiones (actualmente denominada actividades) de aprendizaje. Condescendientemente, afirma que los niños, lograron con su propuesta desplegar su motricidad gruesa a través de: coordinación, movimiento y equilibrio.

## **1.1.2 Fundamentación científica**

### **1.1.2.1 Teoría de la psicomotricidad de Gessel**

Gessel (1958), sostenía que cada niño es único con un código genético individual heredado con la capacidad de aprender, se dedicó especialmente a estudiar la interacción entre el desarrollo físico y mental. Asimismo, Gesell estudio cuatro aspectos en el desarrollo del niño asociados a las áreas motriz, adaptativa, del lenguaje y personal – social.

### **1.1.2.2 Teoría del desarrollo psicomotor de Piaget.**

Según Raymondi (2002) indica que la teoría piagetiana da importancia primordial la relación entre “aprendizaje de los conocimientos” y “asimilación”. Menciona también que se basa en experiencias táctiles que se reconstruyen en el pensamiento. Donde el sujeto lo erige en el proceso de interacción con el ambiente. (p. 88-90). Aduce así que en la etapa pre-operacional (de 2 a 6 años): radica en la adquisición del lenguaje. El niño presenta la habilidad de utilizar gestos, palabras, números e imágenes. (p. 67)

### **1.1.2.3 Juegos tradicionales**

#### **Juego**

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza desde los primeros años de vida, a través del juego se establece vínculos con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. (Domínguez, 1996. p. 12).

## **Juegos tradicionales**

La Vega (1996) citado por Lachi (2015), indica que los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, experiencia y situaciones propias de la cultura que se transmite de generación en generación.

Los juegos tradicionales son considerados como un método de enseñanza porque incorpora actividades creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto para el niño como para la docente.

Franco (2013), define que los juegos tradicionales son las actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación como acciones o actividades voluntarias.

## **Características**

Las características se resumen en que son un canal de transmisión de valores y cultura.

1. Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
2. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
3. Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
4. Integra a toda la familia.
5. Motivadora para grandes y pequeños.
6. Estimulan la sociabilidad.

7. Ayudan a la comunicación y a la adquisición del lenguaje.

Maestro (2000), señala la importancia porque permite:

- a. Los niños pueden ser los protagonistas.
- b. Ayuda a la relación transgeneracional.
- c. Ayudan a la socialización
- d. Benefician la coeducación
- e. Incitan la sana competencia.

Es un recurso creador, tanto físico como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Es un medio de expresión afectivo-evolutiva.

Los juegos tradicionales, tienen características propias. Jiménez, (2009) asegura que son juegos que con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente. (p. 2)

A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

### **Tipos de juegos tradicionales en el Perú**

A continuación, se refiere cada uno:

*De Iniciación: inicio juego, coordinación,* métodos utilizados: Cara o Sello; Pares; Piedra, Papel o Tijera.



*De fuerza y destrezas:* comprenden juegos de correr, otros como el gato y el ratón; entre otros como saltar, la semana y el avión.

*De Socialización:* destacan los siguientes: Quemao, La gallinita ciega; juegos de palmadas, otros son Las rondas.

*Juegos Gráficos:* Se destacan el ahorcado y la vieja.

*Juegos Literarios:* como el teléfono y las retahilas. También, juegos verbales como los Trabalenguas.

*Juegos con Juguetes:* el trompo, la zaranda, yo-yo.

## **Dimensiones**

Kadoora (2018) considera las siguientes dimensiones:

- A. Dimensión afectiva-emocional, importante en la regulación y control emocional.
- B. Dimensión social, todo niño por naturaleza es sociable y busca jugar con otros.
- C. Dimensión Cultural, componente importante para transmisión del juego.
- D. Dimensión creativa, los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego;
- E. Dimensión cognitiva, para procesar el conocimiento adquirido
- F. Dimensión sensorial, indispensable en la captura de estímulos del contexto.
- G. Dimensión motora, que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero.

#### **1.1.2.4 Motricidad gruesa**

##### **1.1.2.4.1 Psicomotricidad**

Según Franco (2009), “es el campo del conocimiento que estudia los elementos que intervienen en los movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos, permitiendo la construcción de aprendizajes con actividades lúdicas” (p. 42).

##### **1.1.2.4.2 Motricidad gruesa**

Son aquellas habilidades motoras gruesas que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr, gatear, patear, los brazos y los pies, asimismo la motricidad gruesa involucra mantenimientos amplios, relacionados con el cambio de posición del cuerpo y controlar el equilibrio. (Lorena, 2018)

Según Lorena (2018), tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantenerse en equilibrio.

Wallon (2013) menciona que es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, y sostiene que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

García y Berruezo (2000) sostienen que podría entenderse como la globalización de los aspectos motores, psicológicos y afectivos de un ser humano. (García & Berruezo, 2000).

#### **Motricidad y juego**

Karl Groos (1902), sostiene que el juego es biológico e intuitivo, afirma que prepara al niño en el desarrollo de funciones y capacidades.

Piaget (1990) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Vygotsky (1934), “el movimiento y la mente se relacionan entre sí” (p. 152).

### **Dimensiones de la Motricidad**

Mendoza (2001) menciona:

- a. Esquema Corporal: conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.
- b. Lateralidad: predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral.
- c. Equilibrio: capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices.
- d. Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo.
- e. Tiempo y Ritmo: implican nociones como: rápido, lento; antes-después y entre otros

Franco (2009), considera las siguientes:

- a. Coordinación: capacidad que tienen los músculos del cuerpo.
- b. Marcha: desplazamiento de todo el cuerpo.
- c. Corre: añade velocidad, maduración y de fuerza.

- d. Salta: habilidad física, para saltar.
- e. Rastrea: desplazarse en contacto con el suelo.
- f. Trepa: integración de brazos y piernas para subir o escalar.

## **1.2 Justificación de la investigación**

La presente de investigación, se justifica prácticamente al considerar que los niños interactúan con su cuerpo desde una edad muy temprana, se da una interacción entre pares como un importante contexto de desarrollo para la adquisición de habilidades y experiencias que, sin duda, influirán en su adaptación futura, quienes serán altamente beneficiados fueron los 11 estudiantes de 3 años; ubicada en la zona rural, el estudio resultó apropiado y benefactor para docentes, padres e institución también.

El aporte científico, recae más en aportar al conocimiento como aún se concibe los juegos tradicionales, que están perdiéndose y si estos aun influyen en el desarrollo educativo de los niños, asimismo como se adaptaron a estos juegos en un mundo tecnológico y de conocimiento, dado que, las competencias y capacidades curriculares son las mismas en diferentes espacio-tiempo. Y por último, servir como referencia para futuras investigaciones que relaciones el tema de estudio tratado.

### **1.3 Problema**

#### **Planteamiento del problema.**

Tal como, Loje, (2018), lo menciona en su investigación, la motricidad gruesa, tema repetido que se enfocan a los primeros años educativos, el no desarrollarlo conduce a tener dificultades en la vida cotidiana. Dado que se va adquiriendo dominio, autonomía mediante ejercicios, ejercicios muchas veces son desconocidos por las educadoras.

Ahora bien, como lo mencionan Pérez, Hincapié y Arias (2017), las relaciones sociales, continuamente van disminuyendo, con las TICs conllevan a manejar actualmente las redes sociales, interacción humano-dispositivo, olvidando la calidez del ser humano, ahora bien, esto atañe aquí a la institución donde los niños han perdido la visión en la cultura, los orígenes y demás aspectos.

Asimismo, la motricidad continuamente va disminuyendo su praxis, los niños no desarrollan eficientemente esa área, asimismo no pueden seguir un buen desarrollo intelectual, se sabe bien que al estimular las áreas motrices, se despierta un potencial en las áreas cognitivas, y que mejor desarrollarse desde la infancia, por ello se ha tomado esta investigación en evaluar los juegos tradicionales día a día, optándose desde un principio por revalorar estas actividades lúdicas, asimismo evaluar como estos juegos pueden apoyar al niño en su desarrollo motriz, y aportar a su desarrollo integral.

Consecuentemente en los estudiantes de la IEI N° 031 de Cospán, se ha prestado atención que existe que los juegos tradicionales se han discontinuado en su aplicación como parte de ejercicios motores.

#### **Formulación del problema**

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán?

## **1.4 Conceptuación y operacionalización de variables**

### **Definición conceptual**

#### **A. Variable independiente: Juegos tradicionales**

Según Lachi (2015), son un método de enseñanza que incorpora actividades creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tanto para el niño como para la docente.

#### **B. Variable dependiente: Motricidad gruesa.**

Es una técnica que asiste el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño(a) va instaurar con el mundo que lo rodea. (Lecoyer, 1991, p.80).

### **Definición operacional**

#### **A. Variable independiente: Juegos tradicionales**

Se va medir el nivel de logro alcanzado por cada estudiante tanto en el área cognitiva, área motriz, como área socio-afectiva.

#### **B. Variable dependiente: Motricidad gruesa.**

Se va medir el nivel de logro alcanzado por cada estudiante tanto en la coordinación al caminar, ponerse en marcha y saltar, todo ello desarrollado u orientado en diferentes posiciones.

Se empleará una ficha de observación que contiene 24 ítems, donde se puntuará para cada dimensión 4 indicadores y de estos 8 ítems según la etapa que se encuentre: en inicio, en proceso y/o logrado. Más detallado se visualiza en el Anexo 1.

### **Operacionalización de variables**

**Tabla 1**

*Matriz de operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>	<b>Técnica / Instrumento</b>
<b>V.I.</b> <b>Juegos tradicionales</b>	Área Cognitiva	1. Nombra colores y números 2. Entiende la idea de contar 3. Comienza a entender el concepto de tiempo 4. Entiende el concepto de “igual” y “diferente” 5. Dibuja una persona 6. Sabe usar Tijeras 7. Juega 8. Se anticipa al desenlace	1=Nunca  2=A veces  3=Siempre	Observación/   Ficha de observación
	Área Motriz	9. Brinca y se sostiene en un pie 10. La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota 11. Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta		
	Área Socio afectiva	12. Disfruta haciendo cosas nuevas 13. creativo en los juegos de imaginación 14. juega con otros niños 15. Juega en cooperación 16. Distingue la fantasía de la realidad 17. Describe lo que le gusta y lo que le interesa		
<b>V.D.</b> <b>Motricidad gruesa</b>	Camina en Coordinación	1. Camina en diferentes posiciones 2. Camina en diferentes direcciones 3. Camina demostrando coordinación. 4. Camina en puntitas en diferentes direcciones	1=Inicio  2=Proceso	Observación/   Ficha de observación
	Marcha	5. Marcha demostrando coordinación y direccionalidad 6. Marcha demostrando coordinación en su lateralidad 7. Alterna los pies en diferentes circunstancias 8. Marcha en diferentes direcciones	3=Logrado	
	Salta	9. Salta en un pie en diferentes posiciones 10. Salta coordinadamente en diferentes direcciones. 11. Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad 12. Salta demostrando coordinación y direccionalidad.		

### 1.5 Hipótesis

Los Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán.

## **1.6 Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán.

### **Objetivos específicos**

- Identificar los tipos de juegos tradicionales en las familias y la comunidad pertenecientes a la IEI N° 031 Cospán.
- Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, mediante un pre test.
- Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, mediante un pos test.
- Contrastar los resultados del pre test y pos test en el desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán



## METODOLOGÍA

### 2.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación fue de característica aplicada, según Hernández *et al.* (2010) estuvo centrada en encontrar estrategias que permitan lograr un objetivo concreto.

El diseño de la investigación fue pre-experimental, según Campbell y Stanley (1978) dentro de ella se encuentra el diseño pre test y pos test para un solo grupo.

**M: O1-----X-----O2**

#### Donde:

**M:** Muestra de Estudio

**O1:** Pre test.

**X:** variable (Juegos Tradicionales).

**O2:** Post-test.

La investigación correspondiente a la elaborará y aplicará de ocho actividades de aprendizaje a través de un plan de acción a efectos de verificar la hipótesis.

### 2.2 Población – Muestra

#### Población

Estuvo conformado por todos los niños matriculados en el año 2019 de la IEI N°031 Cospán.

**Tabla 2***Estudiantes matriculados en la IEI N° 031 Cospán*

<b>Sección</b>	<b>Sexo</b>		<b>Total</b>
	<b>H</b>	<b>M</b>	
<b>3 años</b>	4	7	11
<b>4 años</b>	8	7	15
<b>5 años</b>	13	11	24
<b>Total</b>	23	25	50

Fuente: Lista de Matricula del año 2019

**Muestra**

Estuvo conformado por todos los 11 niños de 3 años de edad matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 031 – Cospán – Cajamarca en el año 2019, quienes fueron seleccionados a conveniencia.

**Tabla 3***Estudiantes de 3 años matriculados en la I.E.I N° 031 Cospán*

<b>Sección</b>	<b>Sexo</b>		<b>Total</b>
	<b>H</b>	<b>M</b>	
<b>3 años</b>	4	7	11

Fuente: Nomina de Matricula 2019

### **2.3 Técnicas e instrumentos de investigación**

**Técnica** Observación. Dado que se observó clara, definido y con precisión.

#### **Instrumento**

Ficha de observación: se elaboró para recoger información de las variables, en los niños de 3 años. El mismo que fue validado por juicio de expertos antes de su aplicación correspondiente.

La confiabilidad obtenida para estos instrumentos indica un alfa de Cronbach superior 0.7.

### **2.4 Procesamiento y análisis de la información**

Se empleó el programa Excel, luego se condescendió en el análisis estadístico descriptiva, proseguido del inferencial hasta recaer la utilización de la prueba T-Student, se compararon las medias así como también para probar la hipótesis, valiéndose del software estadístico SPSS.

## RESULTADOS

### 3.1 Variable Juegos Tradicionales

**Tabla 4**

*Tipos de juegos tradicionales*

		Frecuencia	Porcentaje
Tipos de Juegos Tradicionales	El gato y el ratón	1	9,1
	Juego de las sillas	1	9,1
	Saltar sogas	2	18,2
	Gallinita ciega	2	18,2
	El rayuelo	1	9,1
	Mata gente	3	27,3
	Encostalados	1	9,1
	Total	11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

De la tabla, se deduce que se identifica siete tipos de juegos tradicionales, de los cuales los juegos más aceptados son saltar sogas y la gallinita ciega, no obstante, el juego más practicado es el de mata gente.

**Tabla 5**

*Nivel de aceptación de los juegos tradicionales*

		Frecuencia	Porcentaje
Juegos Tradicionales	Bajo	1	9,1
	Regular	9	81,8
	Bueno	1	9,1
	Total	11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

**Figura 1**

*Nivel de Aceptación de los Juegos Tradicionales*



De la tabla y figura, se interpreta y visualiza que la aceptación de los juegos tradicionales es regular en su mayoría, el cual es representado por los 9 niños cuyo porcentaje es el 81.8%, dicen que es bajo y bueno un solo estudiante.

### 3.2 Resultados de Motricidad Gruesa

**Tabla 6**

*Estudiantes por sexo*

		Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre	4	36,4
	Mujer	7	63,6
Total		11	100,0

*Nota.* Muestra la cantidad de estudiantes según sexo

**Figura 2**

*Estudiantes por sexo*



Se observa que en la tabla debidamente representada en la figura que la mayoría de estudiantes participantes en la investigación son 7 mujeres el cual refleja el 64%, por su parte los hombres que son 4 representan el 36%.

### 3.2.1 Resultados pre y post test

**Tabla 7**

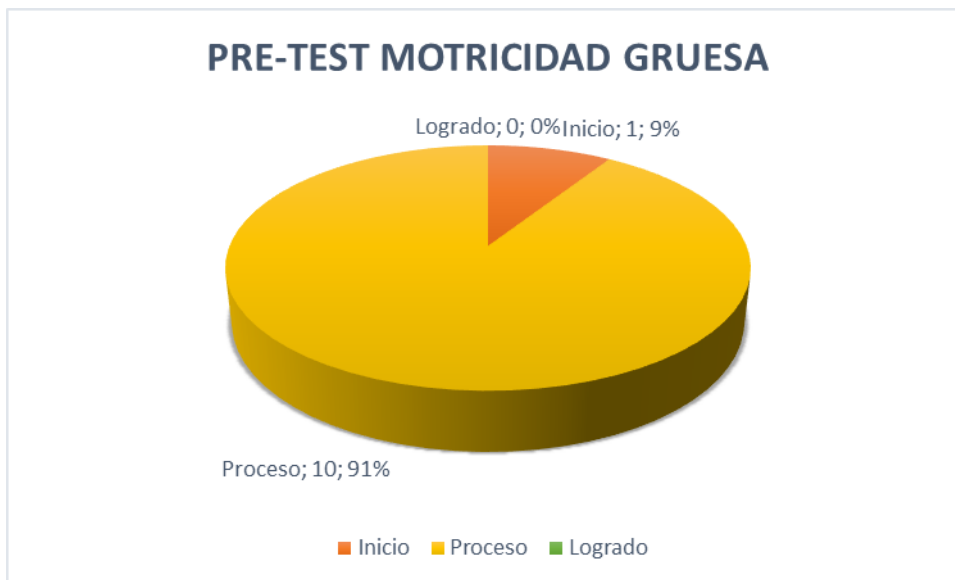
*Nivel de motricidad gruesa en el Pre-Test*

		Frecuencia	Porcentaje
Motricidad Gruesa PRE-TEST	Inicio	1	9,1
	Proceso	10	90,9
	Logrado	0	0,0
Total		11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

**Figura 3**

*Nivel de motricidad gruesa Pre-Test*



La motricidad gruesa inicialmente (pretest) se visualiza en la figura, asimismo de la tabla se infiere que el 91% de niños que son 10 presentan un desarrollo motriz grueso en proceso, solo 1 en desarrollo motriz inicial, y ninguno a logrado un desarrollo motriz pleno.

**Tabla 8**

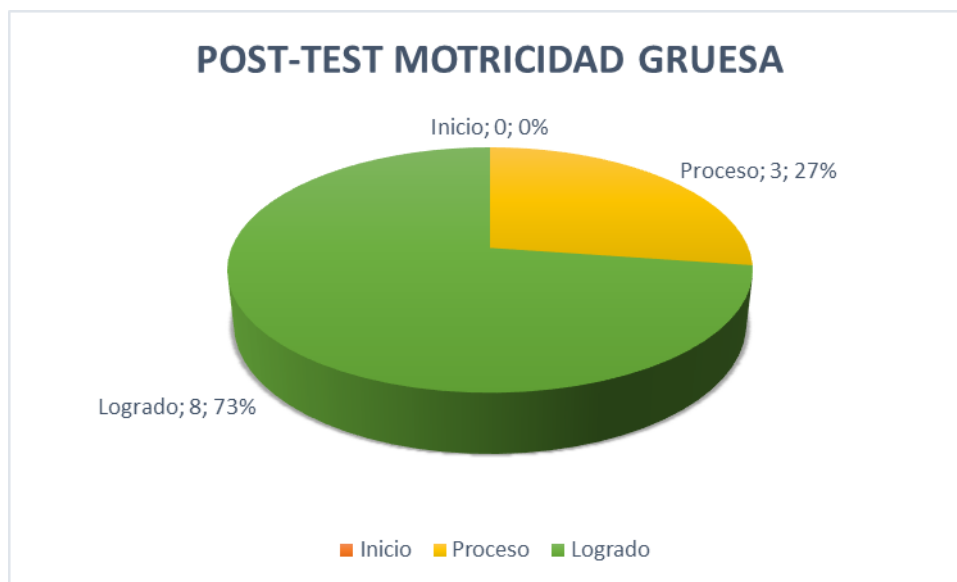
*Nivel de motricidad gruesa en el Post-Test*

		Frecuencia	Porcentaje
Motricidad	Inicio	0	0,0
Gruesa	Proceso	3	27,3
POST-TEST	Logrado	8	72,7
Total		11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

**Figura 4**

*Nivel de motricidad gruesa Post-Test*



La motricidad gruesa posteriormente (post-test), luego de haber desarrollado las 8 actividades de aprendizaje con juegos tradicionales, se presenta en la tabla y se visualiza en la figura, que el 73% de niños que son 8 lograron un desarrollo motriz plenamente, solo 3 niños aun evidencian desarrollo motriz en proceso reflejado en un 27%, y ninguno se evidencia que tenga un desarrollo motriz en inicio.

### 3.2.2 Comparativa de resultados pre y post test

**Tabla 9**

*Comparativa del desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test*

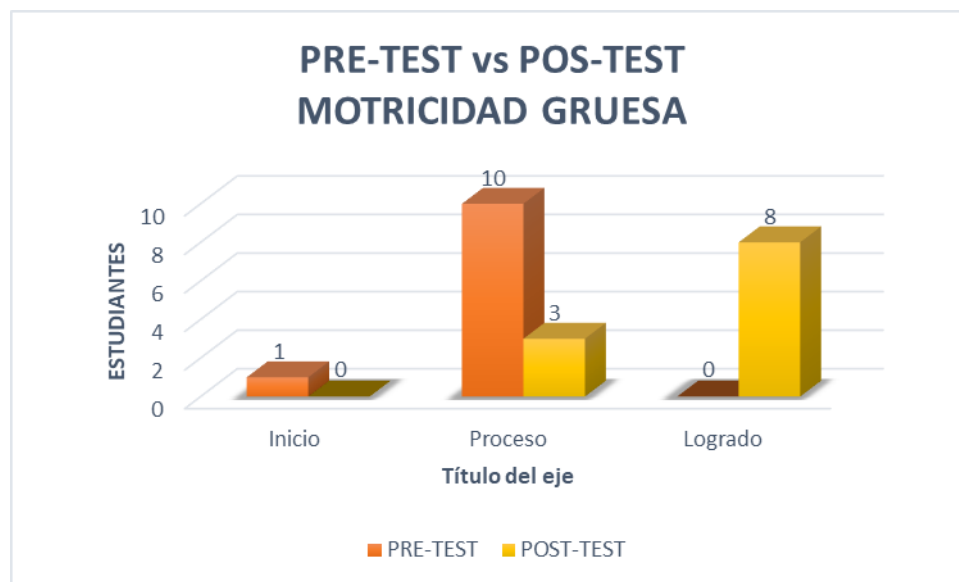
		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Motricidad Gruesa	Inicio	1	9,1	0	0,0
	Proceso	10	90,9	3	27,3
	Logrado	0	0,0	8	72,7
Total		11	100,0	11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación



**Figura 5**

*Comparativa Motricidad Gruesa Pre-test y Post-test*



Se interpreta que inicialmente 1 niño se encontraba con desarrollo motriz grueso en inicio, posterior en el post-test ningún alumno se evidencia en esa etapa. Ahora bien, de los 10 niños que evidenciaban un desarrollo motriz grueso en proceso en el pretest, se reduce a solo 3 estudiantes en el post-test, reflejando así un progreso en el desarrollo motriz. Por último, de no tener ningún niño con desarrollo motriz grueso en etapa de logrado en el pretest, después desarrollar las actividades de aprendizaje basadas en juegos tradicionales, se evidencia que 8 niños lograron un desarrollo motriz grueso en plenitud. El cual también se presenta en la figura para una mejor visualización.

### 3.2.3 Comparativa de resultados pre y post test por dimensión

**Tabla 10**

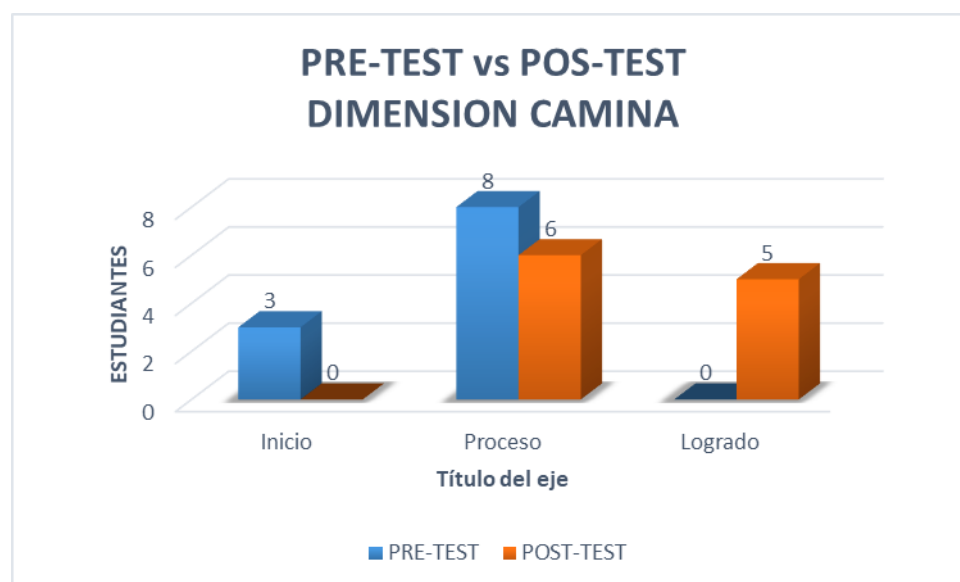
*Desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión camina*

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Motricidad Gruesa	Inicio	3	27,3	0	0,0
Dimensión Camina	Proceso	8	72,7	6	54,5
	Logrado	0	0,0	5	45,5
Total		11	100,0	11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

**Figura 6**

*Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión Camina*



Se infiere que en la dimensión camina en el pretest 3 niños se encontraban en la etapa inicio y 8 niños se encontraban en la etapa proceso, posterior en el posttest luego de 8 actividades de aprendizaje, se evidencia que 6 niños quedan aún en la etapa proceso, no obstante 5 niños lograron alcanzar la etapa logrado en el desarrollo motriz respecto de la dimensión camina.

**Tabla 11**

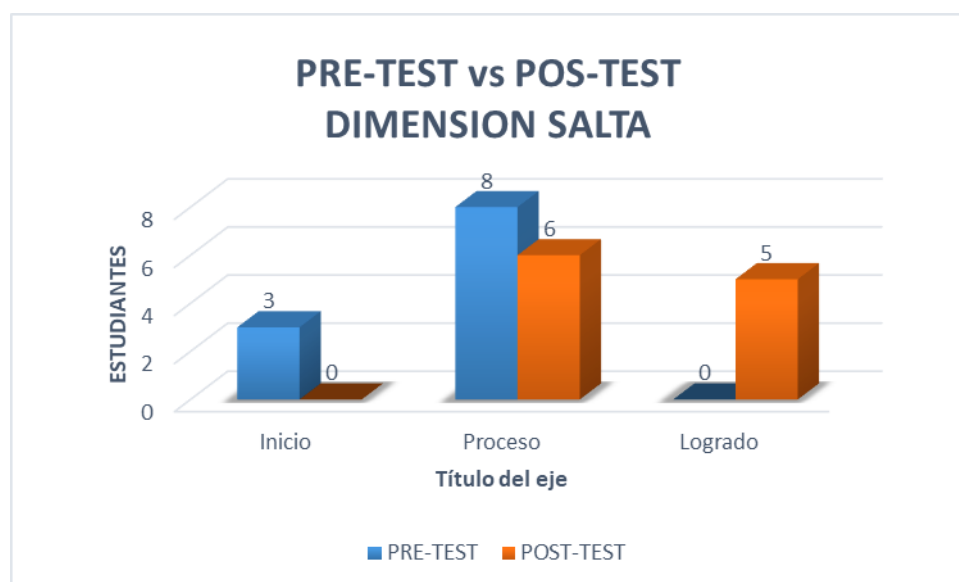
*Desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión salta*

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Motricidad Gruesa	Inicio	3	27,3	0	0,0
Dimensión Salta	Proceso	8	72,7	6	54,5
	Logrado	0	0,0	5	45,5
Total		11	100,0	11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

**Figura 7**

*Motricidad Gruesa Pre y Post-test dimensión salta*



Se da a conocer que en la dimensión salta en el pretest 3 niños se encontraban en la etapa inicio y 8 niños se encontraban en la etapa proceso, posterior en el postest luego de las 8 actividades desarrolladas se evidencia que 6 niños quedan aún en la etapa proceso, no obstante 5 niños lograron alcanzar la etapa logrado en el desarrollo motriz respecto de la dimensión salta.

**Tabla 12**

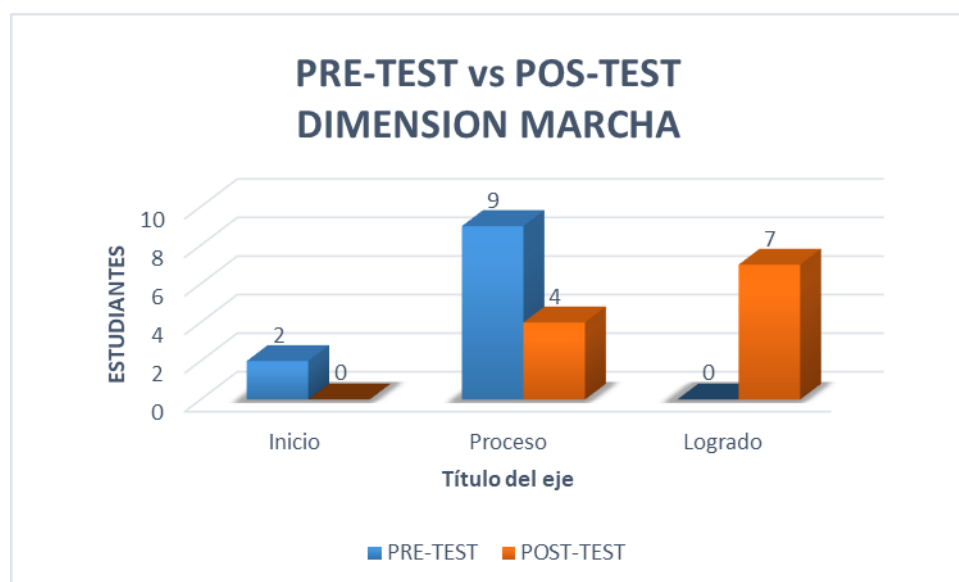
*Desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test dimensión marcha*

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Motricidad Gruesa	Inicio	2	18,2	0	0,0
Dimensión Marcha	Proceso	9	81,8	4	36,4
	Logrado	0	0,0	7	63,6
Total		11	100,0	11	100,0

*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

**Figura 8**

*Motricidad Gruesa Pre-test y Post-test la dimensión marcha*



*Nota.* Información procesada a partir de la ficha de observación

Se visualiza que en la dimensión marcha en el pretest 2 niños se encontraban en la etapa inicio y 9 niños se encontraban en la etapa proceso, posterior en el postest luego de las 8 actividades de aprendizaje desarrolladas se evidencia que 4 niños aún se exhiben en la etapa proceso, no obstante 7 niños lograron alcanzar la etapa logrado en el desarrollo motriz respecto de la dimensión marcha.

### 3.3 Prueba de hipótesis

#### 3.3.1 Evaluando la distribución normal de los datos

Paso 1. Establecer la hipótesis

Ho. Los datos de motricidad gruesa se distribuyen normalmente

Ha. Los datos de motricidad gruesa se no distribuyen normalmente

Paso 2. Estableciendo la significancia

Confianza 95%

Significancia (alfa) 5%

Paso 3. Prueba estadística a emplear

Dada que la población es pequeña, se ha empleado la prueba de Shapiro-Wilk,  $n \leq 50$

**Tabla 13**

*Prueba de normalidad Shapiro-Wilk*

	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad Gruesa Pre-test	,955	11	,707
Motricidad Gruesa Post-test	,881	11	,109

Paso 4. Criterio de decisión

Si  $p < 0.05$  rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si  $p > 0.05$  aceptamos la Ho y rechazamos la Ha

Paso 5. Decisión y conclusión

Como  $p$  es mayor que 0.05 aceptamos la Ho y rechazamos la Ha, es decir los datos de motricidad gruesa se distribuyen normalmente, por tanto, se empleará una prueba paramétrica.

Como estamos evaluando el cambio antes y después, emplearemos la prueba T-Student para comparación de medias relacionadas.

### 3.3.2 Datos descriptivos

**Tabla 14**

*Estadísticos descriptivos pre y post test*

		<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>
Motricidad	Media	45,36	60,45
	Gruesa		
	Mediana	45,00	59,00
	Varianza	11,655	57,073
	Desv. Desviación	3,414	7,555
	Mínimo	39	50
	Máximo	50	70

De la tabla se infiere que la media en el pretest es 45.36 y en el postest es 60.45, claramente se evidencia un cambio, asimismo los rangos mínimo y máximo también muestra variación. Con ello se proyecta a estimar que, si hubo un cambio, después de las actividades de aprendizaje.

### 3.3.3 Prueba de la Hipótesis con T-Student

**Tabla 15**

*Prueba de T-Student motricidad gruesa pre-test y post-test*

Prueba de comparación de medias	Prueba T - Student			Decisión
	Valor observado	Probabilidad significancia	Nivel de significancia	$p < \alpha$
$H_0 : \mu_e = \mu_c$	$t_0 = -5.351$	$p = 0,000$	$\alpha = 0,05$	Se rechaza
$H_a : \mu_e > \mu_c$				$H_0$

Se infiere de la tabla que la prueba de hipótesis para la comparación de medias sobre motricidad gruesa entre el pre-test y post-test, se refleja un incremento significativo en la media del post-test (60.45) respecto a la media del pre-test (45.36), la Prueba *T – Student*, generó un  $p = 0,000$  menor a  $0,05$  aceptando  $H_a$ .

Esto significa que el empleo de los juegos tradicionales mejoró en forma altamente significativa la motricidad gruesa en los niños de 3 años.

Por lo tanto, se determina que: ***Los Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán.***

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Tras el análisis de los resultados se evidencia que los resultados en post-test han variado en incremento respecto del pre-test, en los datos descriptivos la media indica un incremento de 15.09 puntos (de 45.36 a 60.45), el cual proyecta e indica un cambio en la motricidad gruesa de los estudiantes, ahora bien, los mismo sucede en cada una de las dimensiones que hay cambios de pre-test al post-test. Por tanto, al ser los datos normales según la prueba de Shapiro-Wilk, para muestras pequeñas, indica utilizar T-student para validar los datos, entonces, el p valor es = 0.00, inferior a 0.05, con lo que se confirma la hipótesis propuesta, indicando así que *Los Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 031 de Cospán en Cajamarca.*

Ahora bien, concordamos con lo que menciona Rosada (2017), quien investiga acerca del desarrollo de la motricidad gruesa en clases de educación física, evidencia que al no realizar ejercicios conlleva a tener poca habilidad para realizar actividades motoras, por tanto, propuso una guía para el desarrollo la motricidad gruesa, el cual se asocia con los juegos tradicionales empleados para nuestra investigación, obteniendo resultados positivos en el post-test. Por tanto, concordamos que al realizar una correcta estimulación de las habilidades motoras gruesas en los niños se evidenciaran cambios positivos.

También Yarasca (2018), evidencia en su investigación que el 41.3% de los niños tiene presenta un nivel medio en el desarrollo de la motricidad gruesa, comparado con nuestra investigación indicaría que están en la etapa proceso, el cual considera que es aceptable, dado que la mayoría demuestra habilidades. Por tanto, se concuerda que el desarrollo de habilidades puede mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, se evidencia en el pos-test de nuestra investigación al exhibir un 73% de niños que alcanzaron el nivel logrado.



Rayan (2017), describió que el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años es regular, el desarrollo cognitivo indica a veces y la mayoría demuestran siempre afectividad emocional. Por tanto, al compararlo con nuestra investigación coincidimos en que el nivel de motricidad posterior a un tratamiento o estímulo indicará cambios positivos y/o negativos, en nuestro caso se evidencia mejoras luego de aplicar actividades de aprendizaje basadas en los juegos tradicionales.

Aguilera, Martínez y Tobalino (2017), describe que luego de realizar la comparativa de medias obtenidas de los niños de dos instituciones exhibe que encontró diferencias significativas, por tanto, en nuestra investigación del pre-test al post-test también exhibimos cambios en las medias, lo cual nos hace coincidir que el estímulo cambia los resultados, en nuestro caso se evidencia que el 73% de los niños lograron un desarrollo motriz grueso plenamente.

López (2016), luego de dedicar juegos en movimiento evidencia que ayuda a mejorar significativamente la motricidad gruesa en los niños al registrarse incremento en la una media significativa del post test del 28.7%, al conferir las medias en las dimensiones caminar, saltar y marchar los niños. Concordamos plenamente con esta investigación debido a que en nuestra investigación se ha evidenciado mejoras significativas en cada dimensión que ese investigador a analizado, teniendo un 45%, 45% y 63% de niños que alcanzaron la etapa **logrado**, en las dimensiones camina, salta y marcha respectivamente.

Araujo (2018), describe en su investigación la existencia de un influjo de los juegos en la psicomotricidad de los niños, por ende, desarrolla habilidades sociales. Concordamos con este autor, debido evidencia una influencia en la motricidad, que tiene relevante equivalencia como nuestra indagación, el cual lo que confirma nuestra hipótesis que hubo una influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Lachi (2015), con su estrategia de juegos tradicionales afianzado en la mejora de la competencia competencias; ahora bien, al emplearlo en nuestra investigación los juegos tradicionales en 8 actividades de concluimos que es una buena estrategia.

Camacho (2018), al emplear juegos psicomotores da a conocer que logró perfeccionar la motricidad de gruesa de los estudiantes, así pues, nuestra investigación al emplear juegos tradicionales también desarrollo en un 73% la motricidad gruesa de los niños.

Alva (2018), también al emplear Juegos infantiles evidencio que el 80% de los niños exhibe coordinación corporal al jugar el salta soga, apreciando un progreso muy significativa y constructiva en su motricidad gruesa, y también en cada dimensión analizada. Por tanto, las dimensiones caminan, salta y marcha de nuestra investigación al emplear los juegos tradicionales, en particular, la mata gente, se desarrollaron, obteniendo una mejora en la motricidad gruesa en los niños, en general y también por cada dimensión.

Vásquez (2016), cuando empleo el juego empleado como estrategia didáctica afirma que los niños y niñas de 4 años, lograron desarrollar su motricidad gruesa tanto en coordinación, movimiento y en equilibrio. Y al comparar con la aplicación de juegos tradicionales que se usó en nuestra investigación, evidenciamos y también damos a conocer que los juegos son una herramienta valiosa para desplegar la motricidad gruesa en los niños.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

Se logró identificar al menos ocho juegos tradicionales que las familias y la comunidad pertenecientes a la IEI N° 031 Cospán, practican.

El nivel del desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, en el pre test, indica que el 90% (10 niños) se encuentran en la etapa proceso, solo uno en etapa inicio.

El nivel del desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, en el post test, indica que el 73% (8 niños) alcanzaron la etapa logrado, solo tres niños aún están en la etapa proceso.

Al contrastar los resultados del pre test y pos test, se evidencia un cambio en las medias obtenidas, de 45.36 a 60.45, con una diferencia de 15.09, lo cual evidencia mejoras,

La prueba T-Student aplicada para muestras relacionadas, logro corroborar nuestra hipótesis y por tanto nos permitió determinar que los juegos tradicionales influyeron en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños al obtenerse una significancia de 0.00.

## **RECOMENDACIONES**

La recomendación es que en las instituciones revaloren los juegos tradicionales, y sean empleados en las actividades educativas de cada asignatura para hacer más apacible el aprendizaje de los niños.

La motricidad gruesa es un punto clave para el desarrollo integral de los niños, por tanto, las instituciones, docentes, padres de familia y comunidad deben cooperar entre sí para lograr desarrollarla.

Se insta a que se tomen como referencia en futuras investigaciones los resultados que se exhiben y lo empleen en más investigaciones que contemplen un mayor número de estudiantes y así lograr resultados aún más significativos.

## **AGRADECIMIENTOS**

*Doy gracias a Dios.*

*Agradezco a mi asesora, la Mg Yanet Jackelin Machuca Cabrera, por su acertada orientación en el desarrollo del presente trabajo de investigación. A los estudiantes del nivel inicial de 3 años, de la IEI N° 031 Cospán, Por el interés que tuvieron de aprender y por su participación activa en el desarrollo de mi formación profesional.*

*Finalmente agradezco a todas las personas que de una u otra manera colaboraron e hicieron posible finalizar con éxito mi trabajo de investigación*

***La autora***

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achaerandio. (1998). *Técnicas de estudio*.
- Aguilera, E., Martínez, J., & Tobalino, G. (2017). *Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales “Víctor Andrés Belaunde 1287” y “Amauta II 216-1285” del distrito de Ate-Lima año 2014*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]
- Alva, M. (2018). *Propuesta: Juegos infantiles para el desarrollo de la motricidad gruesa en la institución educativa inicial Arco Iris Celendín - 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- Araujo, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María - Huacho*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]
- Camacho, D. (2018). *Propuesta: juegos psicomotores y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 3 y 4 años del PRONOEI Liclipampa Sorochuco – Celendín*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- Conde. (2007). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Lima.
- Franco, O. (2013). *Lectura sobre el juego en la primera infancia*. La Habana.
- Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. [Tesis de pregrado, Universitaria Lasallista, Colombia]
- García, J. A., & Berruezo, P. P. (2000). *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid: CEPE.

- Gil, R., Contreras, O., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Iberoamericana de Educación*, 47, 71-96. Recuperado el 22 de Agosto de 2018, de <http://www.efdeportes.com/efd218/desarrollo-de-las-habilidades-motrices-basicas-en-1-5.htm>
- La Vega, & Pere. (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. *1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuerteventura.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]
- Loje, E. (2018). *Propuesta: Programa “Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- López, C. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]
- Pérez, M., Hincapié, B. y Arias, A. (2017). Socialización de jóvenes a través de las TIC en una institución educativa de Antioquia. *Pensamiento Psicológico, Revista Pontificia Universidad Javeriana*, 16 (2). DOI: <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI16-2.sjt>
- Piaget. (2012). *Teorías del juego*.
- Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Piaget, J. (1990). *Seis Estudios de Psicología*. Ariel.
- Piaget, J. (2013). *Psicomotricidad en los niños*.

- Rayan, L. (2017). *nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Santa Bárbara del distrito de Santo Tomás-Chumbivilcas, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]
- Rodríguez, J., & Lucena, J. (10 de abril de 2015). *EAE*. Recuperado el 12 de enero de 2018, de Procesamiento de información para la investigación utilizando el programado Excel: <http://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2015/09/Procesamiento-de-datos-con-Excel-10-de-abril-.pdf>
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. [Tesis pregrado, Universidad Rafael Landívar, Guatemala]
- Schilder. (1989). *Imagen y apariencia del cuerpo humano*. México: Paidós.
- Vásquez, D. (2016). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 543 Licayate del distrito de Huambos, provincia de Chota*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- Vigotsky. (2012). *Teoría de la actividad sociocultural*.
- Vygotsky. (1934). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*. *Infancia y Aprendizaje*. Buenos Aires: Fausto.
- Vygotsky. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Wallon. (2013). *Psicomotricidad en los niños*.
- Yarasca, J. (2018). *Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 123 distrito de Ica 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]



# **ANEXOS Y APÉNDICES**

## Anexo 1. Ficha de observación Juegos Tradicionales

Nº: .....

Sexo: Hombre ( ) Mujer ( )

Tipo de Juego Prefiere:

1. Nunca

2. A veces

3. Siempre

Ítem	1	2	3
<b>Área Cognitiva</b>			
1. Nombra algunos colores y números			
2. Entiende la idea de contar			
3. Comienza a entender el concepto de tiempo			
4. Recuerda partes de un cuento			
5. Entiende el concepto de “igual” y “diferente”			
6. Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo			
7. Sabe usar Tijeras			
8. Empieza a copiar algunas letras mayúsculas			
9. Juega juegos infantiles de mesa o de cartas			
10. Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación			
<b>Área Motriz</b>			
11. Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos			
12. La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota			
13. Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)			
<b>Área Socio afectiva</b>			
14. Disfruta haciendo cosas nuevas			
15. Juega a “papá y mamá”			
16. Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación			
17. Le gusta más jugar con otros niños que solo			
18. Juega en cooperación con otros			
19. Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad			
20. Describe lo que le gusta y lo que le interesa			

### MATRIZ DE RESULTADOS

Dimensiones	Ítems	Total de ítems	Valor por ítem	Escala	Nivel
Área Cognitiva	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10	10	1; 2 y 3	20 – 33 34 – 47 48 – 60	Bajo Regular Bueno
Área Motriz	11, 12 y 13	3	1; 2 y 3		
Área Socio afectiva	14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20	7	1; 2 y 3		

## Anexo 2. Ficha de observación Motricidad Gruesa

Edad:

sexo:

Nombre:

1. Inicio

2. Proceso

3. Logrado

Ítems		Puntaje		
		1	2	3
<b>Dimensión: Camina</b>				
Indicador: Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.				
1	Camina en cuclillas			
2	Muestra coordinación al caminar en la posición agachado (a)			
Indicador: Camina en diferentes direcciones de manera coordinada				
3	Camina coordinadamente sobre las líneas rectas.			
4	Camina coordinadamente sobre las líneas en zigzag.			
Indicador: Camina demostrando coordinación en su lateralidad.				
5	Camina hacia la izquierda.			
6	Camina hacia la derecha.			
Indicador: Camina en puntitas en diferentes direcciones.				
7	Camina en puntitas sobre líneas ondeadas.			
8	Camina en puntitas sobre líneas rectas.			
<b>Dimensión: Salta</b>				
Indicador: Salta en un pie en diferentes posiciones.				
9	Salta en un pie hacia atrás sobre una línea recta.			
10	Salta en un pie hacia delante sobre una línea recta.			
Indicador: Salta coordinadamente en diferentes direcciones.				
11	Salta en un pie sobre una línea ondeada.			
12	Salta en un pie sobre una línea en zigzag.			
Indicador: Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.				
13	Salta en un pie hacia la izquierda.			
14	Salta en un pie hacia la derecha.			
Indicador: salta demostrando coordinación y direccionalidad.				
15	Salta hacia adelante.			
16	Salta hacia atrás.			
<b>Dimensión: Marcha</b>				
Indicador: Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.				
17	Marcha hacia adelante.			
18	Marcha hacia atrás.			
Indicador: Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.				

19	Marcha hacia la derecha.			
20	Marcha hacia la izquierda.			
Indicador: Alterna los pies en diferentes circunstancias.				
21	Sube escaleras alternando los pies.			
22	Baja escaleras alternando los pies.			
Indicador: Marcha en diferente direcciones				
23	Marchar hacia adelante sobre una línea diagonal.			
24	Retrocede marchando sobre una línea diagonal.			

### MATRIZ DE RESULTADOS

Dimensiones	Ítems	Total de ítems	Valor por ítem	Escala	Nivel
Caminar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	8	1; 2 y 3	8 - 13	Inicio
				14 - 19	Proceso
				20 - 24	Logrado
Saltar	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16	8	1; 2 y 3	8 - 13	Inicio
				14 - 19	Proceso
				20 - 24	Logrado
Marchar	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24	8	1; 2 y 3	8 - 13	Inicio
				14 - 19	Proceso
				20 - 24	Logrado

**Anexo 3. Matriz de Consistencia**  
**“Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán”**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO	TECNICA / INSTRUMENTO
¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán?	Objetivo General Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán.	Hipótesis General Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán.	Variable Independiente  Juegos tradicionales	PRE-EXPERIMENTAL CUANTITATIVO  $M \quad O_1 \xleftrightarrow{X} O_2$	Técnica Observación  Instrumentos Ficha de observación
	Objetivos Específicos				
	Identificar los tipos de juegos tradicionales en las familias y comunidad pertenecientes a la IEI N°031 Cospán.				
	Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N°031 Cospán, mediante un pos test.			Variable Dependiente  Motricidad gruesa	
	Planificar actividades de aprendizaje basado en los juegos tradicionales que desarrollen la motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N°031 Cospán.			Población Serán los 55 niños de la IEI N°031 Cospán	
	Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N°031 Cospán, mediante un pos test.			Muestra Son los 11 niños de 3 años IEI N°031 Cospán	
	Contrastar los resultados del pre test y pos test desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán				

## Anexo 4. Sesiones de Aprendizaje

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **TÍTULO** : EL GATO Y EL RATÓN
2. **EDAD** : 3 AÑOS
3. **ÁREA** : PSICOMOTRICIDAD

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelva de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <p>Saludamos a Dios cantando.</p> <p>Control de asistencia.</p> <p>Utilización libre de los sectores.</p> <p>Los niños y niñas eligen y se ubican libremente en los sectores.</p> <p>Los niños organizan su juego.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Motivamos a los niños con la canción “un perico tito”.</p> <p>Un perico tito chiquito y bonito.</p> <p>Asomo su hociquito por un huequecito.</p> <p>Y el gato malvado apenas la vio.</p> <p>Le tiro un zarpazo y se la comió.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>¿A que les gusta jugar?</p>	

	<p>¿Se acuerdan los nombres de sus juegos?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Ustedes creen que los niños podrán estar sin jugar?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy vamos a jugar al gato y al ratón</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</b></p> <p>Los niños y niñas hacen un círculo. Un niño hará de ratón que estará dentro del círculo y el otro niño hará de gato que estará fuera del círculo.</p> <p>La docente explica en que consiste el juego.</p> <p>El gato tiene que coger al ratón, este tiene escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman el círculo.</p> <p>Los niños y las niñas se cogen de las manos formando un círculo.</p> <p>Se realizará el dialogo entre el gato y el ratón.</p> <p>Luego el ratón sale corriendo y procura no ser atrapado por el gato y se protege entrando al círculo.</p> <p><b>META COGNICIÓN:</b></p> <p>¿Qué hicieron?, ¿Cómo se juega?, ¿Les gusto el juego?, ¿Tuvieron dificultades?</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **TÍTULO** : Juego de las sillas
2. **EDAD** : 3 años
3. **AREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos óculo – manual y óculo – podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</b>                      Saludamos a Dios rezando.                      Control de la asistencia.                      Utilización libre de los sectores.                      Los niños y niñas eligen y se ubican libremente en los sectores.                      Los niños y niñas organizan su juego.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b>                      Los motivamos con la dinámica “Osito”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b>                      ¿Qué hicimos primero?                      ¿Qué partes de su cuerpo han usado?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b>                      ¿Les gustaría realizar un juego?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b>                      Hoy vamos a realizar el juego de las sillas</p>	



<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>Los niños y niñas mencionaran las reglas del juego  Se entrega tarjetas de colores para formar grupos  Los niños y niñas se agrupan de acuerdo al color de tarjetas que tienen  Los niños y niñas colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia adentro  Los niños y niñas están de pie delante de las sillas  Cuando empieza a sonar la música los niños y niñas bailar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la música  Cuando la música deja de sonar los niños y niñas se sientan, el niño o niña que queda sin silla pierde el juego.</p>	<p>SILLAS Y MÚSICA</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>¿Qué hicieron?, ¿Cómo se juega?, ¿Cómo se llama el juego?, ¿Les ha gustado?</p>	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **TÍTULO** : Saltar a la soga
2. **EDAD** : 3 años
3. **AREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <p>Saludamos a Dios cantando</p> <p>Control de asistencia</p> <p>Juego libre en los sectores</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Motivamos con la canción “Saltan los conejitos”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿Qué hacen los conejitos?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <p>¿Les gustaría saltar como los conejitos?</p>	

	<p><b>PROPÓSITO:</b></p> <p>Hoy vamos a jugar a saltar la soga</p>	
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>Los niños y niñas mencionan las reglas del juego</p> <p>Entregamos a los niños y niñas tarjetas con figuras de frutas para que se agrupen de acuerdo a la fruta que escogieron</p> <p>Los niños y niñas por grupos empiezan el juego</p> <p>Los niños y niñas saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que para debajo de sus pies y sobre su cabeza</p> <p>Luego los niños jugaran libre mente</p>	sogas
CIERRE	<p><b>META COGNICIÓN</b></p> <p>¿Que aprendimos hoy?, ¿Les gusto el juego?,  ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué dificultades tuvieron?,  ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **TÍTULO** : Me divierto jugando a los encostalados
2. **EDAD** : 3 años
3. **ÁREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Juego libre en los sectores Recordamos lo que hemos hecho el día anterior</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Participamos de la dinámica mar y tierra</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué hicimos? ¿A dónde tu tuvimos que saltar cuando dijimos tierra?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Por qué el juego se llamará los encostalados?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy nos divertiremos jugando a los encostalados</p>	

DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</b>  Se entrega a los niños y niñas tarjetas con diferentes figuras de animales y se agrupan de acuerdo al animalito que tienen, luego se empezara el juego.  Los niños y niñas cogen sus costales y se organizan en grupos para empezar el juego  Los participantes se introducen dentro de los costales y estos se atan a la cintura o bien se agarran con las con las manos. Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los costales ni caerse  El niño que se sale del costal o se cae pierde el juego</p>	COSTALES
CIERRE	<p><b>META COGNICIÓN:</b>  ¿Qué hicieron? ¿Cómo se juega? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto el juego? ¿Tuvieron dificultades para realizar el juego?</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **TÍTULO** : El rayuelo
2. **EDAD** : 3 años
3. **ÁREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Juego libre en los sectores Rutinas Recordamos lo que hemos hecho el día anterior</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se realiza un circuito con postas con actividades diferentes como gatear, rodar, reptar, etc.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué hicimos primero? ¿Qué partes de su cuerpo han usado?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué se necesitará para jugar el rayuelo?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy aprenderemos a jugar el rayuelo</p>	
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</b> Los niños y niñas mencionan las reglas del juego Se entrega tarjetas de diferentes colores para formar los grupos y empezar el juego Los niños y niñas dibujan en el piso el rayuelo Se dibujan los números en cada recuadro Se salta con un pie por turnos tirando la piedra dentro del recuadro, evitando que caiga en la línea Se salta ida y vuelta, al regresar se recoge la piedra No se puede pisar la línea por que se pierde Luego los niños jugaran libremente.</p>	

CIERRE	<b>META COGNICIÓN:</b> ¿Qué hicieron? ¿Cómo se juega? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿Tuvieron dificultades?	
--------	---	--

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **TITULO** : La gallinita ciega
2. **EDAD** : 3 años
3. **ÁREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes acciones cotidianas.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	MATERIALES	MATERIALES
INICIO	<p>Juego libre en los sectores</p> <p>Rutina</p> <p>Recordamos lo que hemos hecho el día anterior</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Sentados en un semicírculo se les presenta una caja con diferentes instrumentos, cada niño tendrá que ir hacia el instrumento, cada niño tendrá que ir hacia el instrumento siguiendo el sonido del mismo, hasta actividad se realizará con los ojos vendados.</p>	



	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>¿Fue fácil llegar hacia el instrumento teniendo los ojos vendados? ¿Por qué? ¿Cómo pudieron llegar hacia el instrumento?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <p>¿Cómo será el juego de la gallinita ciega?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b></p> <p>Hoy aprenderemos a jugar la gallinita ciega</p>	
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</b></p> <p>Los niños y niñas forman en cola para que cada niño saque una tarjeta, y al niño que le toque la tarjeta con una gallinita será el que tendrá que vendarse los ojos con un pañuelo de forma que no pueda ver nada.</p> <p>El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos</p> <p>Un niño pregunta a la gallinita</p> <p>P. ¿Gallinita ciega, que se te ha perdido?</p> <p>G. Una aguja y un dedal</p> <p>P. ¿En dónde?</p> <p>G. En el tototal</p> <p>N. ¿Cuántas vueltas quieres que te dé?</p> <p>G. Tres vueltas</p> <p>N. Le da las vueltas y le dice ¡Échate a buscar!</p> <p>La gallinita buscara para atrapar a alguien de sus compañeros.</p>	<p>Instrumentos musicales</p> <p>Pañuelos</p> <p>Tarjetas con imágenes de la gallinita ciega vendadas y sin vendar</p>
CIERRE	<p><b>META COGNICIÓN:</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el juego? ¿Les gustaría volver a jugar otra vez?</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **TITULO** : Me divierto jugando San Miguel
2. **EDAD** : 3 años
3. **ÁREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

### II. APRENDIZAJE ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Juego libre en los sectores Rutinas Recordamos lo que hemos hecho el día anterior</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Motivamos a los niños con la dinámica la papa se quema, utilizando un globo.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué actividades les gusta hacer la hora de recreo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Ustedes creen que los niños podrán estar sin jugar?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy nos divertimos jugando San Miguel</p>	

DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>Un niño hace de San Miguel y el otro de ladrón          Ordena a sus hijos y los sienta uno tras otro          sujetándose con las manos en la cintura de su          compañero          Dice que va a salir al ver su ganado y que deben          cuidarse si es que viene un ladrón          El primero se asegura fuertemente          Viene el ladrón y jala al primero, mientras los          hijos gritan ¡San Miguel!          San Miguel regresa corriendo y espanta al ladrón          El niño que queda libre será quien debe ir          arrancando a los demás          La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancado</p>	
CIERRE	<p><b>META COGNICIÓN</b></p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿En qué tuviste          dificultad? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue          más difícil?</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **TÍTULO** : Me divierto jugando al mata gente
2. **EDAD** : 3 años
3. **ÁREA CURRICULAR** : Psicomotricidad

### II. APRENDIZAJES ESPEDOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar deslizarse- en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b>                      Juego libre en los sectores                      Rutina                      Recordamos lo que hemos hecho el día anterior</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b>                      Sentados en un semicírculo se les presenta una caja con pelotas de diferentes colores y tamaños</p> <p><b>SABER PREVIOS</b>                      ¿Qué creen que haremos con las pelotas?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b>                      ¿Les gustaría jugar con todas las pelotas que tenemos?                      ¿Por qué?</p> <p><b>PROPÓSITO</b>                      Hoy nos vamos a divertir jugando al mata gente</p>	

DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p>Los niños y niñas mencionan las reglas del juego          Se entrega pelotitas de diferentes colores para formar los grupos para empezar a jugar          Se colocan dos jugadores a los extremos del área del juego y los demás en el medio de ellos.          Los jugadores que se encuentran en los extremos tiran la pelota intentado pegarle a cualquiera de los niños que están participando del juego          Si a cualquiera de los niños le cae la pelota pierde y sale del juego          Así van matando a todos</p>	PELOTAS
CIERRE	<p><b>META COGNICIÓN</b></p> <p>¿Qué hicieron? ¿Cómo se juega? ¿Cómo se llama el juego?          ¿Tuvieron dificultad en el juego? ¿Les gustaría jugar otra vez?</p>	



**Figura 10**

*Juego Saltando la soga*



**Figura 11**

*Juego de la Gallinita ciega*





**Figura 12**

*Juego de la Gallinita ciega*



**Figura 13**

*Juego el barquito*



**Figura 14**

*Juego de los encostalados*



**Figura 15**

*Juego de los encostados*



**Figura 16**

*Juego de las sillas*

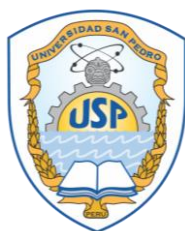


**Figura 17**

*Juego de la mata gente*



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ARTÍCULO CIENTÍFICO**

**Autor**

Mendoza Muñoz, Elsi Olivia

Cajamarca – Perú

2021

**Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 3 años IEI N° 031  
Cospán.**

**Traditional games in the gross motor skills of 3-year-old children IEI N° 031  
Cospán.**

**Jogos tradicionais da motricidade grossa de crianças de 3 anos IEI N° 031  
Cospán.**

**Mendoza Muñoz, Elsi Olivia<sup>1</sup>**

**RESUMEN**

Mi investigación forja un aporte al conocimiento científico, dado me propuse en determinar el influjo que tiene los juegos tradicionales, que estos se están perdiendo, en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 3 años en la IEI N° 031 de Cospán ubicada en la ciudad de Cajamarca. Dicho estudio fue aplicado, y se pre-experimentó antes y después de las actividades de aprendizaje, en una muestra de 11 niños (4 hombres y 7 mujeres), para lo cual desarrollé ocho actividades de aprendizaje basada en juegos que identificados en la comunidad que aún se practica. Empleé dos fichas de observación una para evaluar la aceptación de los juegos tradicionales que contempla 20 ítems y otra ficha para ver los cambios de motricidad gruesa en los niños en cada actividad de aprendizaje que se iba desarrollando el cual contempla 24 ítems distribuidos en 3 dimensiones como son camina, salta y marcha. Obteniéndose resultados en el pretest que el 90% (10 niños) exhiben desarrollo motriz en la etapa proceso, posteriormente en el post-test se evidencia que un 72% (8 niños) alcanzo la etapa logrado. Eso se evidencia en la diferencia de 15.09 puntos entre el antes y el después. Así también la prueba T-Student confirma la hipótesis, confirmando que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años en dicha institución.

Palabras claves: Juegos tradicionales, motricidad gruesa

**ABSTRACT**

My research forges a contribution to scientific knowledge, given I set out to determine the influence of traditional games, which are being lost, in the development of gross motor skills of 3-year-old children at IEI No. 031 in Cospán located in the city of Cajamarca. This study was applied, and pre-experienced

---

<sup>1</sup> Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, Educación Inicial  
[elsi\\_oliva@hotmail.com](mailto:elsi_oliva@hotmail.com)



before and after the learning activities, in a sample of 11 children (4 men and 7 women), for which I developed eight game-based learning activities that identified in the community that it is still practiced. I used two observation cards, one to evaluate the acceptance of traditional games that includes 20 items and another card to see the changes in gross motor skills in children in each learning activity that was being developed which includes 24 items distributed in 3 dimensions as They are walk, jump and march. Obtaining results in the pretest that 90% (10 children) exhibit motor development in the process stage, later in the post-test it is evidenced that 72% (8 children) reached the achieved stage. This is evidenced by the difference of 15.09 points between the before and after. Likewise, the T-Student test confirms the hypothesis, confirming that traditional games significantly influence the development of gross motor skills in 3-year-old children at said institution.

Keywords: Traditional games, thick motricity

### **RESUMO (PORTUGUES)**

Minha pesquisa forja uma contribuição para o conhecimento científico, visto que me propus a determinar a influência dos jogos tradicionais, que estão se perdendo, no desenvolvimento da motricidade grossa de crianças de 3 anos do IEI nº 031 em Cospán localizado no município de Cospán. cidade de Cajamarca. Este estudo foi aplicado, e foi pré-vivenciado antes e depois das atividades de aprendizagem, em uma amostra de 11 crianças (4 homens e 7 mulheres), para as quais desenvolvi oito atividades de aprendizagem baseadas em jogos que identifiquei na comunidade que é ainda praticado. Usei dois cartões de observação, um para avaliar a aceitação de jogos tradicionais que inclui 20 itens e outro cartão para ver as mudanças nas habilidades motoras grossas das crianças em cada atividade de aprendizagem que estava sendo desenvolvida, que inclui 24 itens distribuídos em 3 dimensões como são andar, pular e marchar. Obtendo resultados no pré-teste que 90% (10 crianças) apresentam desenvolvimento motor na etapa de processo, posteriormente no pós-teste constata-se que 72% (8 crianças) alcançaram a etapa alcançada. Isso é evidenciado pela diferença de 15,09 pontos entre o antes e o depois. Da mesma forma, o teste T-Student confirma a hipótese, confirmando que os jogos tradicionais influenciam significativamente no desenvolvimento das habilidades motoras grossas em crianças de 3 anos de idade na referida instituição.

Palavras chave: Jogos tradicionais, habilidades motoras grossas

### **INTRODUCCIÓN**

La teoría piagetiana da importancia primordial la relación entre “aprendizaje de los conocimientos” y “asimilación”. Menciona también que se basa en experiencias táctiles que se reconstruyen en el pensamiento. Donde el sujeto lo erige en el proceso

de interacción con el ambiente. (p. 88-90). Aduce así que en la etapa pre-operacional (de 2 a 6 años): radica en la adquisición del lenguaje. El niño presenta la habilidad de utilizar gestos, palabras, números e imágenes. (p. 67)

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza desde los primeros años de vida, a través del juego se establece vínculos con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. (Domínguez, 1996. p. 12). Ahora bien, los juegos tradicionales según Lachi (2015), son un método de enseñanza que incorpora actividades creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tanto para el niño como para la docente. Cuyas características indican que son jugados por los niños por el mismo placer de jugar; son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan; tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento; integra a toda la familia; motivadora para grandes y pequeños y estimulan la sociabilidad. Estos apoyan al desarrollo afectivo-emocional, social, cultural creativo, cognitivo sensorial y motor.

Por otro lado, Franco (2009), indica que la psicomotricidad “es el campo del conocimiento que estudia los elementos que intervienen en los movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos, permitiendo la construcción de aprendizajes con actividades lúdicas” (p. 42). Pero, Lecoyer (1991), da a conocer que motricidad gruesa, es una técnica que asiste el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño(a) va instaurar con el mundo que lo rodea (p.80) y según Vygotsky (1934), se manifiesta la relación entre “el movimiento y la mente entre sí” (p. 152).

Mendoza (2001) menciona que puede manifestarse dentro un esquema Corporal, en su lateralidad, por equilibrio, en una estructuración espacial que comprenda tiempo y ritmo. Por su parte Franco (2009), lo resume a tres coordinaciones, marcha y correr. Es así que se pretendió saber ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años IEI N°031 Cospán?

## METODOLOGÍA

El tipo de investigación fue de característica aplicada, según Hernández *et al.* (2010) estuvo centrada en encontrar estrategias que permitan lograr un objetivo concreto. El diseño de la investigación fue pre-experimental dentro de ella se encuentra el diseño pre test y pos test para un solo grupo. La población estuvo conformada por todos los niños matriculados en el año 2019 de la IEI N°031 Cospán. La muestra estuvo conformada por todos los 11 niños de 3 años de edad matriculados, quienes fueron seleccionados a conveniencia. Observé con una ficha de observación elaborado y validado por juicio de expertos así también presenta un alfa de Cronbach superior 0.7. Se empleo la estadística descriptiva e inferencial.

## RESULTADOS

El hallazgo identifica siete tipos de juegos tradicionales, de los cuales los juegos más aceptados son saltar soga y la gallinita ciega, no obstante, el juego más practicado es el de mata gente.

**Tabla 1**

*Comparativa del desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre y Post test*

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Motricidad	Inicio	1	9,1	0	0,0
Gruesa	Proceso	10	90,9	3	27,3
	Logrado	0	0,0	8	72,7
	Total	11	100,0	11	100,0

Se interpreta que inicialmente 1 niño se encontraba con desarrollo motriz grueso en inicio, posterior en el post-test ningún alumno se evidencia en esa etapa. Ahora bien, de los 10 niños que evidenciaban un desarrollo motriz grueso en proceso en el pretest, se reduce a solo 3 estudiantes en el post-test, reflejando así un progreso en el desarrollo motriz. Por último, de no tener ningún niño con desarrollo motriz grueso en etapa de logrado en el pretest, después desarrollar las actividades de aprendizaje basadas en juegos tradicionales, se evidencia que 8 niños lograron un desarrollo motriz grueso en plenitud. El cual también se presenta en la figura para una mejor visualización.

Al determinar normalidad de datos con Shapiro-Wilk, por ende, la prueba de hipótesis para la comparación de medias sobre motricidad gruesa entre el pre-test y post-test, se refleja un incremento significativo en la media del post-test (60.45) respecto a la media del pre-test (45.36), la Prueba *T – Student*, generó un  $p = 0,000$  menor a 0,05 aceptando  $H_a$ . Esto significa que el empleo de los juegos tradicionales mejoró en forma altamente significativa la motricidad gruesa en los niños de 3 años.

## DISCUSIÓN

Tras el análisis de los resultados se evidencia que los resultados en post-test han variado en incremento respecto del pre-test, en los datos descriptivos la media indica un incremento de 15.09 puntos (de 45.36 a 60.45), el cual proyecta e indica un cambio en la motricidad gruesa de los estudiantes, ahora bien, los mismo sucede en cada una de las dimensiones que hay cambios de pre-test al post-test. Por tanto, al ser los datos normales según la prueba de Shapiro-Wilk, para muestras pequeñas, indica utilizar T-student para validar los datos, entonces, el p valor es = 0.00, inferior a 0.05, con lo que se confirma la hipótesis propuesta, indicando así que Los Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 031 de Cospán en Cajamarca.

También Yarasca (2018), evidencia en su investigación que el 41.3% de los niños tiene presenta un nivel medio en el desarrollo de la motricidad gruesa, comparado con nuestra investigación indicaría que están en la etapa proceso, el cual considera que es aceptable, dado que la mayoría demuestra habilidades. Por tanto, se concuerda que el desarrollo de habilidades puede mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, se evidencia en el pos-test de nuestra investigación al exhibir un 73% de niños que alcanzaron el nivel logrado.

Rayan (2017), describió que el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años es regular, el desarrollo cognitivo indica a veces y la mayoría demuestran siempre afectividad emocional. Por tanto, al compararlo con nuestra investigación coincidimos en que el nivel de motricidad posterior a un tratamiento o estímulo indicará cambios positivos y/o negativos, en nuestro caso se evidencia mejoras luego de aplicar

actividades de aprendizaje basadas en los juegos tradicionales. Aguilera, Martínez y Tobalino (2017), describe que luego de realizar la comparativa de medias obtenidas de los niños de dos instituciones exhibe que encontró diferencias significativas, por tanto, en nuestra investigación del pre-test al post-test también exhibimos cambios en las medias, lo cual nos hace coincidir que el estímulo cambia los resultados, en nuestro caso se evidencia que el 73% de los niños lograron un desarrollo motriz grueso plenamente.

López (2016), luego de dedicar juegos en movimiento evidencia que ayuda a mejorar significativamente la motricidad gruesa en los niños al registrarse incremento en la una media significativa del post test del 28.7%, al conferir las medias en las dimensiones caminar, saltar y marchar los niños. Concordamos plenamente con esta investigación debido a que en nuestra investigación se ha evidenciado mejoras significativas en cada dimensión que ese investigador a analizado, teniendo un 45%, 45% y 63% de niños que alcanzaron la etapa logrado, en las dimensiones camina, salta y marcha respectivamente.

Araujo (2018), describe en su investigación la existencia de un influjo de los juegos en la psicomotricidad de los niños, por ende, desarrolla habilidades sociales. Concordamos con este autor, debido evidencia una influencia en la motricidad, que tiene relevante equivalencia como nuestra indagación, el cual lo que confirma nuestra hipótesis que hubo una influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Camacho (2018), al emplear juegos psicomotores da a conocer que logró perfeccionar la motricidad de gruesa de los estudiantes, así pues, nuestra investigación al emplear juegos tradicionales también desarrollo en un 73% la motricidad gruesa de los niños.

Alva (2018), también al emplear Juegos infantiles evidencio que el 80% de los niños exhibe coordinación corporal al jugar el salta soga, apreciando un progreso muy significativa y constructiva en su motricidad gruesa, y también en cada dimensión analizada. Por tanto, las dimensiones caminan, salta y marcha de nuestra investigación al emplear los juegos tradicionales, en particular, la mata gente, se desarrollaron,

obteniendo una mejora en la motricidad gruesa en los niños, en general y también por cada dimensión.

Vásquez (2016), cuando empleo el juego empleado como estrategia didáctica afirma que los niños y niñas de 4 años, lograron desarrollar su motricidad gruesa tanto en coordinación, movimiento y en equilibrio. Y al comparar con la aplicación de juegos tradicionales que se usó en nuestra investigación, evidenciamos y también damos a conocer que los juegos son una herramienta valiosa para desplegar la motricidad gruesa en los niños.

### **CONCLUSIONES**

Se logró identificar al menos ocho juegos tradicionales que las familias y la comunidad pertenecientes a la IEI N° 031 Cospán, practican.

El nivel del desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, en el pre test, indica que el 90% (10 niños) se encuentran en la etapa proceso, solo uno en etapa inicio.

El nivel del desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, en el post test, indica que el 73% (8 niños) alcanzaron la etapa logrado, solo tres niños aún están en la etapa proceso.

Al contrastar los resultados del pre test y pos test, se evidencia un cambio en las medias obtenidas, de 45.36 a 60.45, con una diferencia de 15.09, lo cual evidencia mejoras,

La prueba T-Student aplicada para muestras relacionadas, logro corroborar nuestra hipótesis y por tanto nos permitió determinar que los juegos tradicionales influyeron en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños al obtenerse una significancia de 0.00.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Aguilera, E., Martinez, J., & Tobalino, G. (2017). *Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta II 216-1285" del distrito de Ate-Lima año 2014*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]

- Alva, M. (2018). *Propuesta: Juegos infantiles para el desarrollo de la motricidad gruesa en la institución educativa inicial Arco Iris Celendín - 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- Araujo, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María - Huacho*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]
- Camacho, D. (2018). *Propuesta: juegos psicomotores y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 3 y 4 años del PRONOEI Liclipampa Sorochuco – Celendín*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. [Tesis de pregrado, Universitaria Lasallista, Colombia]
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]
- López, C. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]
- Piaget, J. (2013). *Psicomotricidad en los niños*.
- Rayan, L. (2017). *nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Santa Bárbara del distrito de Santo Tomás-Chumbivilcas, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. [Tesis pregrado, Universidad Rafael Landívar, Guatemala]
- Vásquez, D. (2016). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 543 Licayate del distrito de Huambos, provincia de Chota*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]
- Vygotsky. (1934). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. Infancia y Aprendizaje*. Buenos Aires: Fausto.
- Yarasca, J. (2018). *Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 123 distrito de Ica 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]