

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



JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°100-CAJAMARCA, 2022

Tesis para obtener el título Profesional de licenciada en
Educación Inicial

Autora

León Gonzales, Marivel

Asesor: (ORCID: 0000-0002-1449-6989)

Villanque Alegre, Boris Vladimir

Cajamarca- Perú

2023

Índice general

Índice general.....	i
Índice de tablas	ii
Palabras Clave.....	iv
Líneas de Investigación	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstrac	viii
Introducción	1
Metodología	16
Resultados.....	19
Análisis y Discusión	30
Conclusiones	33
Recomendaciones	34
Agradecimiento.....	35
Referencias Bibliográficas	36
Anexos	40

Índice de tablas

Tabla N°2: descripción de la muestra	17
Tabla N°5: nivel de los juegos tradicionales de los niños de 5 años.	19
Tabla N°6: nivel del juego del escondite de los niños de 5 años.....	20
Tabla N°7: nivel del juego de la rayuela de los niños de 5 años.	21
Tabla N°8: nivel del juego de las canicas de los niños de 5 años.....	22
Tabla N°9: nivel del juego del trompo de los niños de 5 años.	23
Tabla N°10: nivel del juego de carrera de sacos de los niños de 5 años.	24
Tabla N°11: nivel del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.....	25
Tabla N°12: nivel cognitivo de los niños de 5 años.	26
Tabla N°13: nivel afectivo de los niños de 5 años.....	27
Tabla N°14: nivel motriz de los niños de 5 años.	28
Tabla N°15: correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la I.E N° 100 La Colmena- Cajamarca, 2022.	29

Índice de figuras

Figura N° 1: nivel de los juegos tradicionales de los niños de 5 años.....	19
Figura N°2: nivel del juego del escondite de los niños de 5 años.	20
Figura N°3: nivel del juego de la rayuela de los niños de 5 años.	21
Figura N°4: nivel del juego de las canicas de los niños de 5 años.	22
Figura N°5: nivel del juego del trompo de los niños de 5 años.	23
Figura N°6: nivel del juego de carrera de sacos de los niños de 5 años.	24
Figura N°7: nivel del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.	25
Figura N°8: nivel cognitivo de los niños de 5 años.	26
Figura N°9: nivel afectivo de los niños de 5 años.	27
Figura N°10: nivel motriz de los niños de 5 años.....	28

Palabras Clave

TEMA	Juegos tradicionales, desarrollo psicomotriz
ESPECIALIDAD	Educación inicial

Keyword

TOPIC	Traditional games, psychomotor development
SPECIALTY	Initial education

Líneas de Investigación

Línea de investigación	Educación para la diversidad social y cultural
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°100-CAJAMARCA, 2022" del (a) estudiante: LEÓN GONZALES MARIVEL , identificado(a) con Código N° 2818100099, se ha verificado un porcentaje de similitud del 29%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 07 de febrero de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



Título

**Juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de
la Institución Educativa N° 100- Cajamarca, 2022**

**Traditional games and psychomotor development in 5-year-old
children from Educational Institution N° 100- Cajamarca, 2022**

Resumen

La presente investigación pretende: determinar la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la IE N° 100, Cajamarca- 2022. La metodología de la investigación es de tipo básica o pura, y el diseño es correlacional. La población muestral está conformada por 21 niños y niñas de cinco años. La técnica que se utilizó fue la observación y como instrumento se empleó dos fichas de observación para ambas variables. Se logró demostrar que, existe una correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de acuerdo a Pearson trabajado con un 99 % de confiabilidad y 1% de error, se logra obtener un valor $r = 0,984$ se ubica en una correlación positiva muy fuerte entre ambas variables, lo que significa que si se incrementa el nivel de juegos tradicionales en esa misma proporción se incrementará el desarrollo psicomotriz. Y a la significancia bilateral es 0,01 menor de 1 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Abstrac

The present research aims to: determine the relationship of traditional games in the psychomotor development of 5-year-old children of IE No. 100, Cajamarca- 2022. This research is descriptive, a correlational research design has been selected. The sample population is made up of 21 five-year-old boys and girls. The technique used was observation and as an instrument two observation sheets were used for both variables. It was demonstrated that there is a correlation between traditional games and psychomotor development according to Pearson, working with 99% reliability and 1% error, it was possible to obtain an r value - 0.984, which is located in a very strong positive correlation between both variables, which means that if the level of traditional games is increased in that same proportion, psychomotor development will increase. And the bilateral significance is 0.01 less than 1, therefore the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted.

Introducción

Antecedentes y fundamentación científica

Para realizar la presente investigación se tuvo que indagar en muchas bibliotecas físicas y de internet en donde se pudo seleccionar cierta información pertinente de aquellas investigaciones realizadas por expertos en el tema que me ocupa y se ha podido recoger los aportes más relevantes que a continuación se exponen a detalle:

López y Troya (2018), quienes tienen como objetivo estudiar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños, optó por un tipo de estudio descriptivo y su diseño correlacional, utilizando cómo realizar la evaluación de la Escala Ortiz de Nellson para cada Niño con desarrollo total de 0 a 5 años de edad. Enfocándose en niños de 3 a 4 años, población de 20 estudiantes, muestra de 9 niños y 11 niñas, total de 20 estudiantes, realizando los parámetros a continuación, puntillas de pies, pararse con un solo pie para lanzar y atrapar la pelota. Podemos comprobar que la mayoría de los alumnos tienen poca dificultad para desarrollar la motricidad gruesa. En resumen, utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, se puede encontrar que existe una correlación positiva (0,978) entre ambas variables, es decir, cuanto más se utilizan los juegos tradicionales, mayor es el desarrollo de habilidades y mayor el movimiento, anterior se deriva del valor significativamente mayor (9,83), por lo que es estadísticamente significativo.

Mera y Rodríguez (2017), su propósito de la investigación fue determinar los acontecimientos de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los alumnos. Eligiendo tipos de investigación, participativa y descriptiva, empleando métodos dialécticos, cualitativos y cuantitativos, utilizando como herramientas entrevistas, encuestas, observaciones y listas de cotejo, se realizaron a 126 colaboradores, entre estudiantes, docentes y representantes legales. Llegando a las siguientes conclusiones, la hipótesis fue confirmada por la prueba de chi-cuadrado SPSS, donde el valor de p es menor a 0.05, y confirmamos que, si existe una relación entre las variables, creemos que existe un juego tradicional que desarrolla la motricidad gruesa en los estudiantes.

León y Meneses (2017), su objetivo de la investigación fue comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes. Se optó por el tipo de investigación experimental, con un diseño pre experimental, para lo cual se utilizó la técnica de evaluación y como instrumento “instrumento de medición de la motricidad de los infantes de las edades de 7 a 8 años”, con una población de 25 niños y una muestra de 15 estudiantes. Llegando a la siguiente conclusión que el juego tradicional es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Mamani y Garcia (2018), tuvieron como objetivo de la investigación determinar la vigencia de los juegos tradicionales como técnica facial para el avance psicomotor en las niñas y niños. Se seleccionó el tipo de investigación experimental y su diseño fue el cuasi experimental, fue trabajado en dos grupos; experimental y de control, se recolectaron los datos obtenidos con la técnica de la observación, cuyos instrumentos fueron la guía estructurada y la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI, para evaluar el avance psicomotor. Llegando a la siguiente conclusión, al aplicar la estadística T- Student se logra Los resultados obtenidos que son: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”. En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado” según la prueba del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Asimismo, significa que aplicando los juegos tradicionales se han logrado generosamente el progreso psicomotor, evidentemente Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo psicomotor porque hay una diferencia significativa entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación.

Huamán (2017), en su tesis tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como habilidades de enseñanza para optimizar el desarrollo

psicomotriz en los alumnos. Se seleccionó el tipo de investigación cuantitativa y su diseño fue el pre-experimental, con una muestra de 24 alumnos, se empleó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; se procesó la información mediante la estadística descriptiva. Obteniendo la siguiente conclusión que los juegos tradicionales como habilidad didáctica influyen en el progreso del desarrollo psicomotriz de los estudiantes; en la prueba de entrada, el 79% de estudiantes se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de estudiantes se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

Quincho y Rojas (2019), en su investigación su propósito es determinar el impacto de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes. El tipo de estudio fue el aplicativo, su diseño fue el longitudinal pre experimental, utilizando técnicas de observación y entrevista para el instrumento, los datos fueron recolectados mediante el uso de la “Escala Motora de Ozeretski”, de la misma población. la población es de 120 estudiantes, la muestra es de 25 niñas y niños. En resumen, los resultados analizados en el programa estadístico SPSS-24 nos permiten asegurar que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa, de los cuales el 76% (19) muestran mejor el desarrollo normal y notamos que $V_c > V_t$. (153,3 > 1,71) Se puede señalar que la hipótesis de investigación es que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo y significativo en la mejora de la motricidad de los estudiantes. El nivel de confianza es del 95%. Por supuesto, los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Araujo (2018), en su estudio su objetivo principal es determinar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo psicológico de los niños, especialmente utilizando los juegos tradicionales como una actividad lúdica para estimular la participación del alumnado y su desarrollo en las áreas socioemocional, honesta, motriz y cognitiva. Se seleccionó el tipo de estudio descriptivo, utilizando pruebas de hipótesis en estudiantes de 3 años: Chi-cuadrado, análisis e interpretación de datos,

SPSS Statistical Package Processor versión 21 de Applied Social Sciences y los juegos que jugaron fueron: Top, Pinball y Hockey, con una población de 120 niños, considerando una muestra de 88 niños. Finalmente, considerar la importancia del juego tradicional en los escenarios educativos para ayudar a los niños a adquirir valores, competencias, cualidades y habilidades para el futuro. Llegando a la conclusión que existe una influencia entre ambas variables estudiadas.

García (2018), se planteó como objetivo determinar la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas. Se seleccionó el tipo de investigación aplicativo experimental y su diseño fue el pre-experimental con un solo grupo, se recolectaron los datos obtenidos por un pre y luego un post test. En el cual se empleará la observación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar fichas de test y observación al mismo tiempo se utilizará el método inductivo deductivo, la población está constituida por toda la Intuición Educativa que son 85 estudiantes, considerando una muestra de 22 estudiantes. Para concluir que por medio de la encuesta y la evaluación se nota que los resultados obtenidos se dan a conocer claramente la influencia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, sosteniendo bajo argumentos de comprensión numérica y teórica, lo cual comprueba la efectividad de la hipótesis.

En la fundamentación científica, abordaremos las variables relacionadas con los juegos adicionales y el desarrollo psicomotriz.

Existen diversas teorías sobre el desarrollo de los juegos; sin embargo, a nuestro juicio, una de las teorías más concreta es la Teoría de Jean Piaget, la que señalaremos sus principios fundamentales a continuación:

Jean Piaget (1956), recuerda que el juego es parte de la inteligencia de los pequeños, porque simboliza una relación de trabajo o estudio de situaciones donde se ven a sí mismos como parte del proceso progresivo de cualquier individuo que es el cuerpo.

Para Piaget, combina los tres componentes principales del juego con un cambio de mentalidad: el juego es un ejercicio simple, un juego simbólico que es un mito y un juego estructurado que lo apoya. Piaget divide el desarrollo de la inteligencia en cuatro períodos: período sensoriomotor desde el nacimiento hasta los 2 años, período de inicio de 2 a 6 años, tiempo de fundición o tiempo de trabajo desde los 6 años y es de siete a once años, en un período de pensamiento operativo normal edad y continuidad (p.1).

Karl Groos (1902), explica que el deporte es objeto de un estudio psicológico particular, siendo uno de los primeros en examinar la función del juego como sorpresa en el desarrollo de ideas y acciones. Es por eso que el juego está planeando para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el deporte es la anticipación del ejercicio de funciones vitales para la existencia humana, ya que contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas, enseñando a los niños a ser capaces de realizar esas funciones y a utilizarlas mientras trabajan.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego que nace como una necesidad representa el contacto con los demás. Considerando el juego como una comunidad o un evento social en la naturaleza, los comienzos y los alrededores ya través del juego muestran la película más allá del deseo y la indulgencia.

Vygotsky, posteriormente estableció que el juego era una actividad social, en la que, como resultado de sus interacciones con otros niños, se obtenían actividades de autosustento. De igual forma, este autor suele hablar de juegos figurativos y muestra cómo los niños modifican algunas cosas que las convierten en ideas propias y otras cosas tienen otros significados, por ejemplo, cuando levantan y es para jalar un cartón como es un carro y por este control, promueve la capacidad simbólica del niño. (p. 1)

El autor Pugmire-Stoy (1996) describe el juego como un hecho que permite representar a la naturaleza a lo grande, por otro lado, en un mundo real y un mundo mítico. Esta realidad se desarrolló a través de tres procesos: una actividad dinámica, divertida y participativa.

Los teóricos Gimeno y Pérez (1989), describen el juego como un programa en el que la persona planifica sus deseos y emociones, a través de palabras e ilustraciones refleja su carácter. Para estos autores, el concepto de deporte permite a niños y adultos expresar lo imposible de la vida actual, un clima de libertad y visibilidad es fundamental durante cada partido. (p.1)

Montañés y otros (2000) señala que el juego es una actividad que todo el mundo en general, cataloga como un trabajo en curso y se asocia con las vacaciones y el ocio. (p. 9).

Trigueros (2000), fundamenta que los juegos tradicionales se forman como una réplica a las necesidades de los menores, terminado a su vez las dinámicas de los juegos, en acuerdo con los demás según su desenvolvimiento, consolidando, así como un medio educativo de primer orden.

De acuerdo Aretz (1998), destaca que el juego humano es una experiencia colectiva de generación en generación. Así que acoplaron una escuela donde los niños se honran a sí mismos bailando. (p. 1).

Los expertos Ariza y Pertuz (2011), exaltan que en nuestra comunidad se estén realizando juegos tradicionales, que son más importantes que nuestra cultura. Los niños que piensan, imitan, aceptan, se asemejan al crecimiento y su estructura, el juego ha tenido una gran presencia en ellos, y en la vida de nuestros familiares, el juego es el pilar de la interacción social donde los chicos interactúan con otros. (p. 45).

Según Perez (2011), Algunas características que se describen a continuación: los mismos alumnos quieren decidir donde, cuando y como se juega, manifiestan necesidades básicas de los infantes, asumen reglas de fácil acatamiento, memorización y comprensión. las reglas son adaptables, no solicitan mucho material y su costo que sea mínimo, comparten sus materiales y practican en cualquier momento y lugar, son jugados por los niños y niñas por el mismo goce de jugar.

Luviz (2011), afirmó que los juegos infantiles satisfacen necesidades básicas de ejerció, relajación y diversión; además. te permite realizar tus deseos, expresar y preparar tu imaginación para el desarrollo de la actitud moral y la madurez ideológica,

porque es un medio para liberar y expresar emociones, sin importar si son positivos o negativos, lo que contribuye a tu equilibrio emocional. Teniendo las siguientes dimensiones: Juego del escondite, juego de la rayuela, juego de Canicas, juego con Trompo y carrera de sacos, son juegos que lo realizan en grupo, ayudándoles a los niños y niñas a desarrollar sus diferentes habilidades, a tener creatividad y a obtener una mejor concentración

Hay diversas teorías del desarrollo psicomotriz; sin embargo, a nuestro juicio parece que una de las teorías más sólidas es la de Piaget, la que señalaremos sus principios fundamentales a continuación:

Piaget analiza la investigación del desarrollo intelectual de las ideas derivadas del ejercicio, como el lenguaje. Su cumplimiento se debe a la forma en que se permite el desconocimiento de los niños para el desarrollo motriz, de la misma manera, aunque se ha identificado la necesidad del movimiento y los procesos cognitivos de los niños.

Piaget (1969) señala que en el proceso del conocimiento se diferencia en cuatro etapas: 1) Etapa Sensomotriz, Inicia con el nacimiento hasta los dos años de edad, en esta fase se muestra las capacidades lingüísticas, motrices y perceptivas. En esta etapa los niños aprenden de manera hábil la manipulación y la información sensorial, 2) Etapa pre operacional, comienza de los dos años hasta los siete años. Tiempo en que los procesos cognitivos y de conceptualización aplican por primera vez. La cualidad principal es la función simbólica, expresar el uso de los símbolos como: la imitación diferida, el lenguaje, que consiste en repetir un modelo sin que lo tenga en sus manos o presente.3) Etapa de operaciones concretas, Inicia desde los 7 años hasta los once años. Se identifica porque el niño ya maneja operaciones lógicas, como son: seriación, clasificación, en esta esta etapa los niños ya están preparados en acciones más complejas.4) Etapa de operaciones formales, esta etapa comprende desde los once a doce años. Se identifican porque manejan un pensamiento proposicional y abstracto. Los adolescentes no solo piensan en lo real sino también en lo posible; sus pensamientos son más complejos. En esta edad sus juegos son recopilación de normas o reglas (p.18).

Gesell (1954) citado por Carcamo (2014) señala que los niños no nacen con su sistema de percepciones preparado, sino que se debe desarrollar y esto se obtiene con la experiencia y la progresiva madurez de las células motrices, sensoriales, etc.

Asimismo, imagina con la personalidad de los chicos y chicas como una red constituida y reconstituida de disposiciones de comportamiento, en especial de conducta social y personal.

Según varios comportamientos que se desarrollan juntamente. Gesell diferencia cuatro áreas: Comportamiento motor, Son expresiones motrices que se observan en los niños o las personas en sus acciones que son observaciones externas. Comportamiento de adaptación, es la capacidad del conocimiento donde los niños se van adaptando de un nivel educativo a otro, son las acciones que implican de cuidado, abrigo, recibimiento, aceptación tal y como es. Comportamiento verbal, son todas las formas de comunicación y comprensión de los sonidos, palabras y gestos. Comportamiento social, es la manera de cómo comportarse ante los demás y la sociedad. (p.19)

Según Henry Wallon (1979), manifiesta una orientación Psicobiológica para explicar el avance psicológico de los niños. En su información determinó que las personas atraviesan por los siguientes estadios: Estadio de impulsividad motriz, Inicia desde el nacimiento hasta los seis meses de edad. La motricidad es únicamente fisiológica, lo cual se produce bajo el dominio de las necesidades de tipo armónico.

Estadio emotivo, comprende desde los seis meses hasta los doce meses de edad. Las principales emociones se muestran por la función postural y el tono muscular. Se reconocen sus situaciones por lo movimientos que realizan. Estadio sensomotor, alcanza desde los doce meses hasta los dos años; desde esta edad sus movimientos se organizan mejor y lo hacen hacia el exterior. Habiendo una coherencia equitativa en sus diversos conocimientos. Aquí surgen las ganas de investigar y explorar de lo que tienen a su alrededor.

Estadio proyectivo, desde los dos y tres años de edad. Surge el movimiento voluntario hacia un objeto que le gusta o lo llame la atención. Asimismo, la motricidad

es una práctica de ejercicios en el mundo, que le ayuda a los niños en sus diferentes habilidades. En esta etapa surgen la representación y la ideación.

Estadio personalístico, comprende desde los tres hasta los cuatro años de edad. Los anteriores son muy propios para los niños en el transcurso de adquisición de conocimientos. Esta es la etapa de la conciencia. Es la etapa de la conciencia y la posterior afirmación a posterior afirmación y el uso de su propio yo. (p.20).

Es la capacidad que van adquiriendo para realizar una serie de movimientos coordinados de forma mecanizada. Será un interesante aprendizaje como objeto de estudio para la Psicología, ya que cada persona tomara control de sus diferentes movimientos que realiza en el entorno. Principalmente, la conducta es primordial instrumento para conseguir una apropiada adaptación al medio que nos rodea.

La psicomotricidad es la capacidad que desarrollan sus diferentes capacidades, habilidades individuales, experimentando con su propio cuerpo varias actividades y de esa manera conseguir un mayor conocimiento en el medio donde se desenvuelven y realizarlo lo que se propusieron hacer.

Según Madelaine Abbadie (1977) define a la psicomotricidad como una habilidad que ayuda al descubrimiento del cuerpo propio, de sus desplazamientos en el orden de los movimientos, en el encuentro de los otros y de su medio ambiente. Promoviendo la maduración neuro-motora, donde los niños y las niñas irán dejando tras las actividades automáticas, logrando a la capacidad de apartamiento y alcanzando la capacidad de realizar movimientos separados.

González (1998) manifiesta que la motricidad son todos los movimientos del ser humanos. Estos movimientos establecen el comportamiento motor de los alumnos y alumnas de 1 a 6 años que se muestra por medio de habilidades motrices básicas, que expresan sus movimientos naturaleza del hombre.

Según la autora detallamos en que consiste la: motricidad gruesa, son movimientos de grandes segmentos corporales y de todo el cuerpo, como es saltar, correr, caminar y otros movimientos que requieren de esfuerzo y la motricidad fina, son los movimientos precisos de cara, los pies y las manos.

Nieto-Barrera (1995). Señala que las actividades de la infancia son muy fundamentales como son: el sueño, debe alcanzar un análisis cualitativo y cuantitativo, así como la conducta del niño cuando está despierto. En los primeros meses de vida el nivel de cuidado varia en relación con su alimentación, a la que se ajusta, en esa edad el niño pasa su mayor tiempo durmiendo. Pero si el niño no duerme se despierta rápido o tiene un sueño profundo y prolongado pueden ser expresiones de contextos conflictivos siendo uno de ellos frecuente en los niños ansiosos y lo otro en niños deprimidos. A veces en la cantidad de sueño y trastornos en el ritmo totalmente baja, junto con una actividad motora son los principales signos de un niño que puede ser etiquetado de trastorno por déficit de atención años más tarde la alimentación, salud.

La alimentación es una necesidad vital, para llevarlo a cabo y el deseo de hacerlo. Una alimentación buena y saludable es indispensable para un desarrollo psicomotor. Una buena actividad neuromotor se basa en la mortalidad de los pares craneales que entran en la succión y asimilación. La succión es una función dependiente de los pares cerebrales. La deglución actúa como un primer lugar en la succión al tocar el biberón o pecho con sus labios. Los movimientos de una buena deglución y succión son controlados por los pares c cerebrales. La armónica y coordinación de las funciones de tragar, respirar y succionar mucho depende de la integridad de los nervios que las ejecutan. Con gran repetición los trastornos de la alimentación cualitativos tienen dificultad para ingerir, etc. y los cuantitativos es que no tienen una relación afectivas madre e hijo.

la salud es los niños es muy primordial desde su respiración debe ser regular, unas 40 respiraciones y abdominal por minuto en un recién nacido. Las alteraciones respiratorias se observan en lesiones de tronco cerebral. Cardiocirculatorio, no debe presentar trastornos del ritmo cardiaco un recién nacido ni trastornos vasomotores.

En los primeros meses se puede ver un abozo de sonrisa o sonrisa placentera, lo que manifiesta e niño cuando está bien, por ejemplo: caliente, satisfecho y limpio. Posteriormente surge la sonrisa tierna o de sintonía con el medio, luego más tarde se observa la imitación a partir del quinto mes, por último, la aparición del cambio verbal

con el medio o balbuceo imitador, que se presenta a partir de los siete meses, para desarrollar los primeros bisílabos propositivos hacia doce a catorce meses.

El niño desde su nacimiento presenta funciones sensoriales – visuales y auditivas, que van madurando considerablemente en los siguientes meses, todas las sensaciones que proceden del exterior que establecen contacto con el medio; todas estas informaciones se comunican por las vías sensitivas.

Entre los ocho y nueve meses está presente la función visual, logrando una madurez equivalente a un recién o a término de las 35- 38 semanas. Los niños al nacer distinguen la oscuridad y a un porcentaje alto del 80-90 % ya que presentan una buena capacidad al cuidado del medio con percepción visual de las cosas o cara ubicados a menos de 20 cm. Durante los primeros meses el niño su mirada se dirige al foco de la luz, la cual desarrolla con rapidez las respuestas de seguimiento visual, las cosas que están cerca o las personas que se desplazan delante de él entre los dos a tres meses. A los tres se ríe al ver personas conocidas ya que no solo la madurez visual es capaz para distinguir rasgos faciales, también reconocen a través de una señal placentera. De los tres años en adelante la visión va mejorando progresivamente en los siguientes meses.

Es la más avanzada en madurar. A los 6 a 7 meses de gestación, reacciona sobre los ruidos intensos y fuertes lo hace mediante un sobresalto. Esta respuesta es cada vez más suave y el recién nacido reacciona ante un sonido con detención de la actividad motora. Hasta el tercer mes la voz de la mamá promueve un estado de espera y a partir del cuarto mes gira la cabeza al escuchar sonidos.

Los sonidos en esta etapa son emitidos por azar, comenzando a elegir algunas emisiones fonéticas, expresando poli silábica que son la repetición de la misma silaba como “mamamama” “papapapa”, etc. Comienzan poco a poco a modular continuamente en función a lo que percibe, naturalmente de sí mismo y de su madre que le contesta y habla. A los nueve y diez meses, A los 9-10 meses, produce casualmente las expresiones como mamá, teta, papá sin percibir el significado, desde los diez y doce meses, a los 10-12 meses expresan palabras más entendibles con un

mensaje más afectuoso, para elegir a cada uno de los padres, abriéndose a la fase lingüística.

Según Piaget (1964), en la etapa más aceptable para el niño, donde se lleva a cabo la mayor parte del moldeado de la mente se desarrolla desde el nacimiento hasta los cuatro años, manteniendo un buen nivel de tendencia hasta los siete años, con decadencia gradual posteriormente. A cualquier edad los logros van a tener van a guardar una muy precisa relación con su contexto. El proceso de la inteligencia de los aprendizajes se requiere básicamente, como mecanismos, la atención y la memoria que contiene la clasificación y recuperación de la información. En varias teorías han manifestado para expresar sobre el proceso cognitivo del niño.

Para Piaget la inteligencia obtiene un papel central en los procesos intelectuales y hay una correlación total entre la organización biológica y los procesos superiores. El cuerpo es básicamente activo a partir de las diferentes actividades como se va construyendo sus adecuadas estructuras como mentales y biológicas. Distinguiéndose principalmente dos grandes periodos, el representativo y el sensorio-motor.

Según Prior (1992) enfatiza que el desarrollo social en el niño primeramente se basa en la correspondencia madre e hijo. Las relaciones siguientes deben ser positivas para que sea conveniente para el niño, pero si es negativa no son adecuadas y su relación siempre van hacer diferentes.

El desarrollo cognitivo, motor y un contexto social del niño sano interviene en el avance de sus logros de adaptación. Un bebé sano con desarrollo cognitivo y motor apropiado, puede mostrar un retraso en sus habilidades adaptativas por falta de estimulación. Las pruebas más notorias y habituales en el niño son cuando se alimenta solo o en el logro esfinteriano. El progreso de todas sus habilidades juega un papel muy importante en el entorno.

Castro (2014) manifiesta que la psicomotricidad involucra el desarrollo armónico e integral en los niños, además proporciona en sus tres dimensiones que son: 1) Dimensión motriz, es esencial en los niños y seres humanos el progreso de la inteligencia se da la reacción motriz, es decir del trabajo al pensamiento y admite el

desarrollo de: La combinación global y equilibrio, separación de movimientos, eficacia motriz y control respiratorio.2) Dimensión cognitiva, en la tarea de los niños se articulan sus emociones y deseos, así mismo todas sus posibilidades de conceptualización y comunicación.3) Dimensión afectiva, los niños hasta los siete años están en la etapa de globalización, donde está presente cuerpo, mente y la unidad primordial vía de expresión es el sensorio motriz.

La investigación se sustenta en diferentes aspectos que brindan una sólida justificación, aporta teóricamente en la medida que se fundamenta con nuevos enfoques teóricos tanto en los juegos tradicionales como en el aprendizaje psicomotriz de los niños de educación inicial.

Por otro lado, la justificación práctica se justifica porque, la investigación se ha desarrollado en una Institución Educativa con la participación de docentes y niños menores de 5 años.

Así mismo el beneficio social se justifica puesto que, el producto de este trabajo serán los resultados, los cuales se harán llegar a la I.E donde se ejecutó para que el líder pedagógico con su equipo de agentes educativos tenga conocimiento y asuman compromisos de mejora o de fortalecimiento frente al trabajo que vienen realizando para brindar una educación de calidad.

El cuanto al aporte científico de la presente investigación sobre los juegos tradicionales será en la medida que otros investigadores tomen como base este trabajo para desarrollar futuras investigaciones, así también servirá como antecedente para otros investigadores que asuman desarrollar trabajos similares, cabe indicar que también los instrumentos y el marco científico apoyaran a reforzar otros trabajos de futuros investigadores que consideren estas variables de estudio.

Hoy en día, en los sistemas educativos internacionales están sumamente preocupados por el desarrollo psicomotriz de los estudiantes y de manera específica los niños de educación infantil, a los pequeños les cuenta mucho desarrolla sus movimientos controlados, precisos y coordinados esto se debe a su edad temprana y que están construyendo de manera progresiva sus mencionadas destrezas, para

Llorca y Sánchez (2003), afirman que el desarrollo psicomotor será entendido como una forma de formar una persona, entendiendo el desempeño de un niño en general, en el que confluyen los aspectos motores, cognitivos y socioemocionales como elementos que conforman el carácter y permitir que se entienda. consecuentemente el desarrollo psicomotriz es un verdadero problema en nuestra niñez.

De la misma forma, a nivel social en el Perú se refleja notoriamente esta realidad problemática donde los niños del jardín tienen serias dificultades, para cortar papeles en trozos pequeños, hacer formas con plastilina, hacer giros, saltar obstáculos, existen niños zurdos, nerviosos y no pueden realizar las diferentes actividades, De la misma manera, escasamente trabajan los docentes con una propuesta de juegos tradicionales, en algunos casos los maestros (as) enseñan a realizar diferentes juegos , pero escasamente son creaciones de los maestros y niños, pero no se da una efectiva realización de los juegos tradicionales que sirva para mejorar el desarrollo psicomotriz.

Asimismo, también repercuten esta situación problemática en la Institución Educativa- N°100 La Colmena- Cajamarca 2022 se puede percibir que existe una formación muy débil en relación al desarrollo psicomotriz de los niños de cinco años donde se le observa muy desesperados, tímidos, nerviosos el no querer realizar sus diferentes actividades se hace muy complicado poder conocer a los niños, no pueden desarrollar sus actividades de manera eficiente, sufren para poder solicitar lo que ellos necesitan, les cuesta realizar las actividades propuestas se quedan callados, les es muy difícil poder entenderlo lo que quieren o sienten; por esa razón se quiere remediar esta problemática trabajando con los juegos tradicionales buscando su relación con el desarrollo psicomotriz, donde ellos puedan comprobar sus habilidades y destrezas con los juegos, con el apoyo de la docente con la finalidad que desarrollen su psicomotricidad.

Razones más que suficientes para poder iniciar una investigación donde se tenga que encarar las variables del desarrollo psicomotriz y los juegos tradicionales en los niños de cinco años.

Por lo que queda formulado el problema de la siguiente manera:

¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°100 Cajamarca, 2022?

En esta investigación la conceptualización y Operacionalización de las variables se centra en los juegos tradicionales como variable 1. Estos juegos son acciones lúdicas de forma específica y hereditaria que vienen de generación en generación y que tiene un evidente carácter cultural desde un punto de vista antropológico, tal como lo define Moreno (1993). Por otro lado, la variable 2 desarrollo psicomotriz, es una actividad psíquica concerniente a los niveles afectivos y cognitivos con relación al movimiento, también las actividades de psicomotriz ayudan en el desarrollo de los niños a nivel físico, social y psicológico. Es decir, los niños utilizan su cuerpo como un mecanismo en el ambiente donde se encuentren, consiguiendo así su maduración moral, según los autores Mas, Jiménez y Rierar (2019).

En cuanto a la definición operacional de las variables, la variable 1 “juegos tradicionales”, fue evaluado a través de una ficha de observación, la cual permitió medir las dimensiones del juego del escondite, el juego de la rayuela, el juego de las canicas, el juego del trompo y el juego carrera de sacos, donde cada dimensión contó con tres indicadores y cada indicador con una pregunta, haciendo un total de 15 ítems, todo ello; con una escala de medición de logro destacado de 50-60, logro previsto=39-49, proceso=27-38 e inicio=15-26

Para medir la variable 2 “Desarrollo psicomotriz”, se utilizó la ficha de observación teniendo en cuenta sus tres dimensiones: cognitiva, afectiva y motriz, sus indicadores y 9 ítems; con una escala de medición de niveles: logro destacado=30-36, logro previsto=24-29, proceso=17-23, en inicio=9-16.

Se plantea como hipótesis, si existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la I.E. I N°100-Cajamarca, 2022. El objetivo de esta investigación es determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°100 Cajamarca, 2022. Para lograr este objetivo, se plantean los siguientes objetivos específicos: 1) Identificar el nivel de participación en los juegos tradicionales por los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°100

Cajamarca, 2022. 2) Identificar el nivel desarrollo psicomotriz por los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°100 Cajamarca, 2022. 3) Establecer la relación entre juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

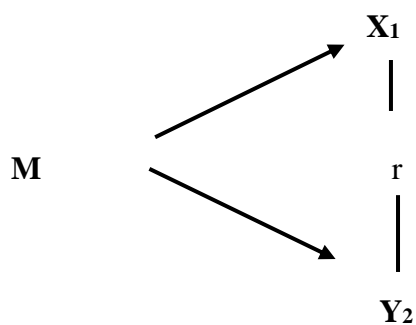
Tipo de investigación

La investigación es básica de acuerdo a Hernández-Sampieri, Fernandez y Baptista (2014), busca promover conocimientos y teorías. Cuyas variables son juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz.

Diseño de investigación

Diseño: correlacional.

Según Carlessi y Reyes (2018), el diseño de investigación que tiene como objetivo establecer el grado de correlación estadística que hay entre dos variables de estudio. Funcionalmente permite observar el grado de asociación entre dos variables, cuyo esquema es:



DONDE:

M : Muestra

X₁ : Variable 1 (Juegos Tradicionales)

Y₂ : Variable 2 (Desarrollo psicomotriz)

R : Relación de las variables de estudio.

Población muestral

La población y muestra de la siguiente investigación es de 21 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°100 La Colmena, 2022.

Aula	Varones	Mujeres	Total
Los conejitos	11	10	21

Tabla N°2: descripción de la muestra

Fuente: Nómina de matrícula del 2022

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas

La observación: Según Arias (2020), es una técnica que consiste obtener información mediante la observación del comportamiento de personas, situaciones u otros objetos de estudio, teniendo dos tipos:

Observación directa: es obtenida la información directamente de la localidad y objetos de estudio.

Observación indirecta: es obtenida la información a través de reportes, gráficos, fotografías, entre otros.

Instrumentos

Según Arias (2020), indica que la ficha de observación se utiliza cuando el investigador quiere evaluar, analizar o medir un objetivo en específico, obteniendo indagación de dicho objeto.

Los instrumentos de investigación han sido validados por los expertos en Educación Inicial: La Mg. Meza Rojo Beatriz Marlene, la Mg. Briones Huamán Edith Orfelinda y la Dra. Martínez Sánchez Teresa Isabel.

Del mismo modo el índice de fiabilidad obtenida a través de la técnica estadística de Alfa de Cronbach tenemos sobre la participación en los juegos tradicionales que se obtiene una excelente fiabilidad de 0,941 y para el instrumento que evalúa el desarrollo

de la psicomotricidad se obtiene un índice de fiabilidad de 0,859, siendo una buena fiabilidad y por tanto el instrumento muestra una consistencia interna.

Procesamiento y análisis de información

Una vez que se ha recogido la información válida y confiable con los instrumentos de recolección de datos se procedió a realizar las siguientes actividades:

En primer lugar, los datos se organizaron y se codificaron para poder incorporarlo al paquete de estadístico del SPSS, una vez que se han considerado los datos que requiere la plataforma se ha obtenido una información procesada en tablas y figuras estadísticas de acuerdo a las variables, dimensiones e indicadores considerados.

Se continuo con el procesamiento de la información empleando las herramientas de correlación de Pearson obteniendo la tabla estadística con los datos para su análisis e interpretación.

Finalmente, se procedió a analizar e interpretar las tablas y figuras estadísticas lo que nos permitió llegar a las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Resultados

Resultados de la variable juegos tradicionales

Tabla N°5: nivel de los juegos tradicionales de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	5	23,8	23,8
Proceso	14	66,7	90,5
Logro Previsto	2	9,5	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

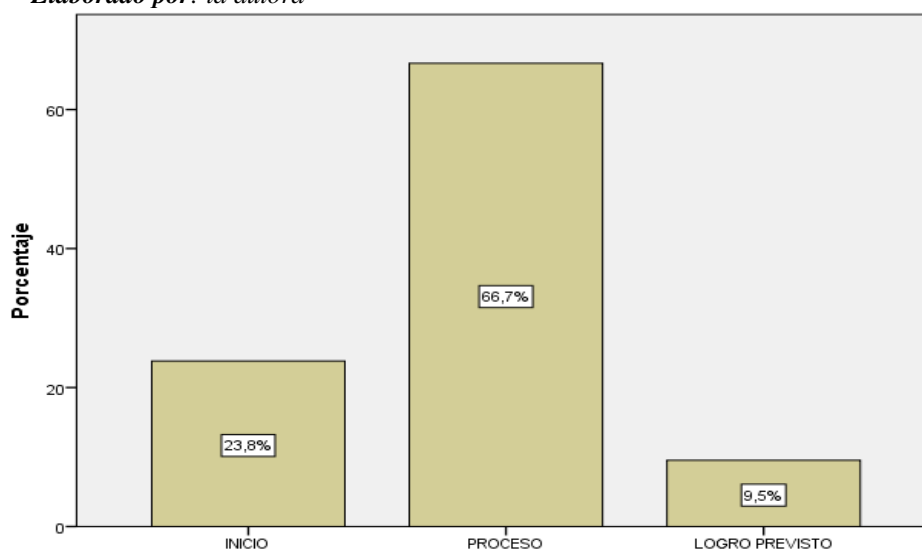


Figura N° 1: nivel de los juegos tradicionales de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°5 y figura N°1 se puede apreciar que 14 niños que hacen el 66.7% su nivel de los juegos tradicionales está en proceso; mientras que 2 niños que representan el 9.5% su nivel es logro previsto; y 5 alumnos que representan el 23.8% su nivel está en inicio.

Por lo tanto, la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel proceso con respecto a los juegos tradicionales de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca, 2022.

Tabla N°6: nivel del juego del escondite de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	5	23,8	23,8
proceso	14	66,7	90,5
logro previsto	2	9,5	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

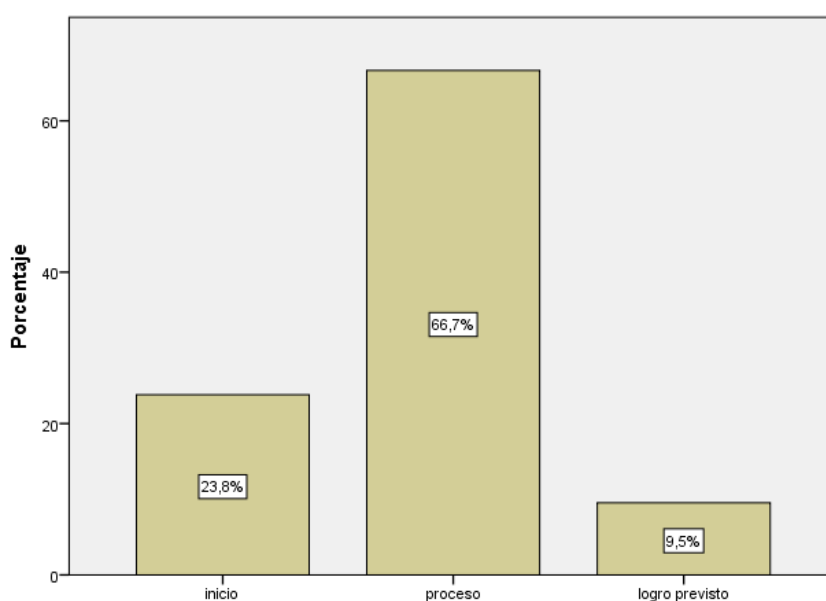


Figura N°2: nivel del juego del escondite de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°6 y figura N°2 se puede observar que 14 niños que hacen el 66.7% su nivel del juego del escondite está en proceso; sin embargo 2 estudiantes que representan el 9.5% su nivel está en logro previsto; mientras que 5 niños que representan el 23.8 % está en inicio.

Cabe indicar que, la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel de proceso con respecto al juego del escondite de los niños de 5 años de la I.E. N°100 La Colmena-Cajamarca, 2022.

Tabla N°7: nivel del juego de la rayuela de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	13	61,9	61,9
proceso	8	38,1	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

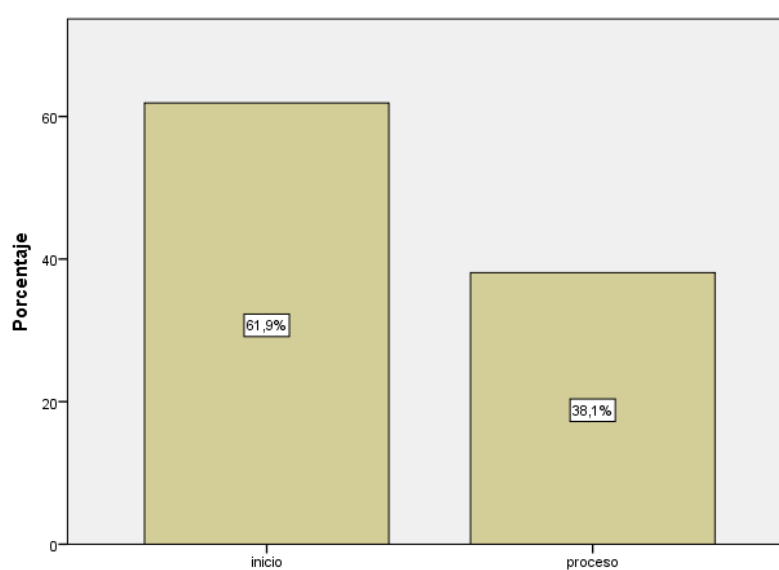


Figura N°3: nivel del juego de la rayuela de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°7 y figura N°3 se puede visualizar que 13 niños que representa el 61.9% su nivel del juego de la rayuela está en inicio y 8 alumnos que representa el 38.1% su nivel está en inicio.

Esto indica que: la mayoría de niños se ubican en el nivel inicio con respecto al juego de la rayuela de los niños de 5 años de la I.E N°100 la colmena- Cajamarca, 2022.

Tabla N°8: nivel del juego de las canicas de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	4	19,0	19,0
proceso	16	76,2	95,2
logro previsto	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

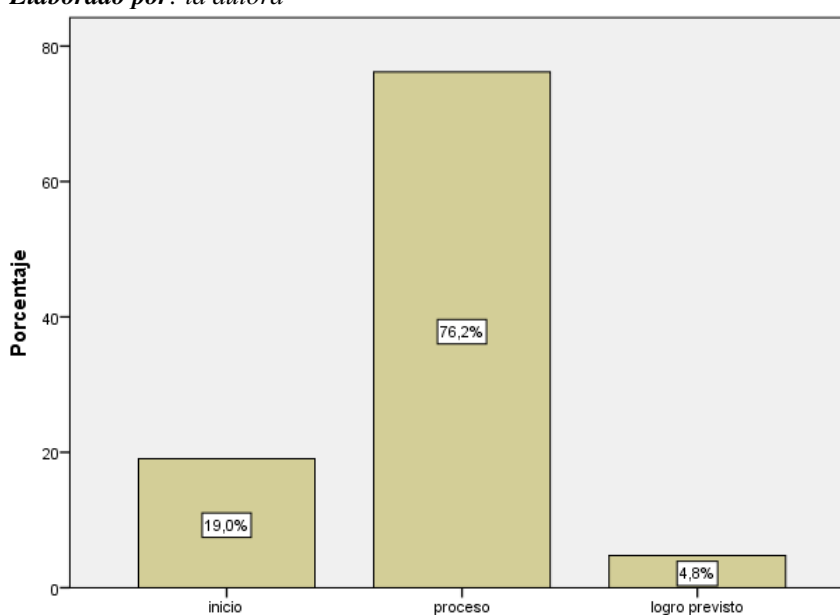


Figura N°4: nivel del juego de las canicas de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°8 y figura N°4 se ve que 16 niños que representan el 76.2% su nivel del juego de las canicas está en proceso; sin embargo 4 estudiantes que representa el 19.0% está en inicio; y solamente 1 alumno que representa el 4.8% su nivel está en logro previsto.

sin embargo, la mayoría de se ubica en el nivel de proceso con respecto al juego de las canicas de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 La Colmena – Cajamarca.

Tabla N°9: nivel del juego del trompo de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	4	19,0	19,0
proceso	16	76,2	95,2
logro previsto	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

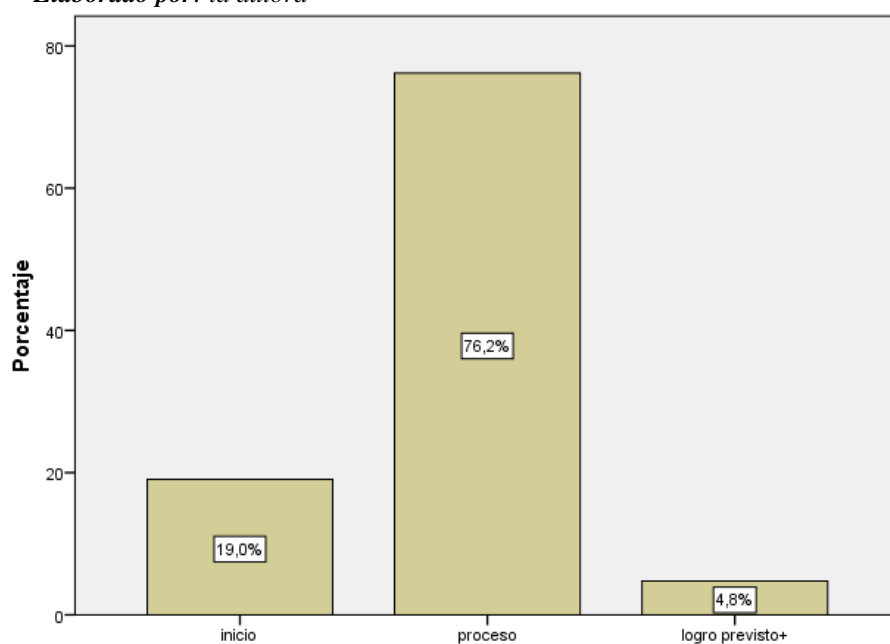


Figura N°5: nivel del juego del trompo de los niños de 5 años.

análisis

En la tabla n°9 y figura n°5 se puede analizar que 16 niños que hacen el 76.2% su nivel del juego del trompo está en proceso; mientras que 4 niños que representa el 19.0% su nivel está en inicio, sim embargo 1 estudiante que representa el 4.8 % su nivel está en logro previsto.

Por lo tanto, la mayoría de niños y niñas se ubican en el nivel de proceso con respecto al juego del trompo de los niños de 5 años de la I.E. N°100 La Colmena- Cajamarca.

Tabla N°10: nivel del juego de carrera de sacos de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	4	19,0	19,0
proceso	16	76,2	95,2
logro previsto	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

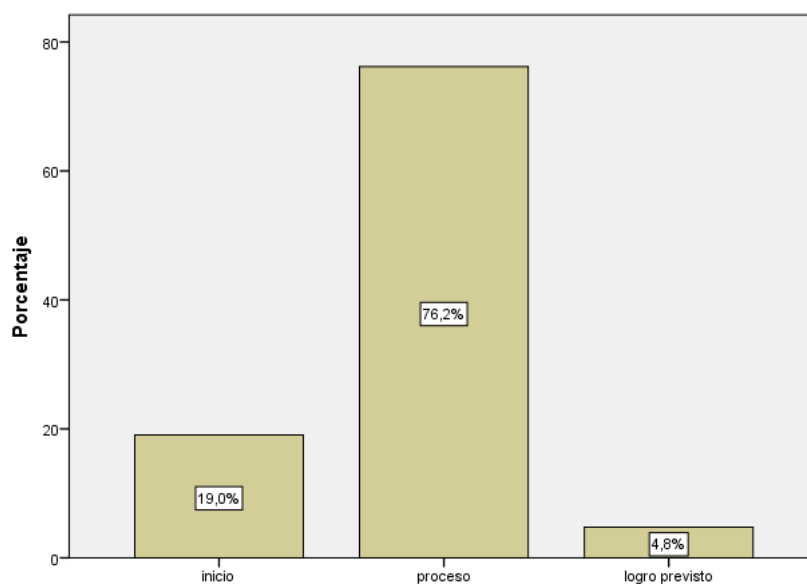


Figura N°6: nivel del juego de carrera de sacos de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°10 y figura N°6 se puede ver que 16 niños que hacen el 76.2% su nivel del juego de carrera se sacos es en proceso; mientras que 4 niños que representa el 19.0% su nivel está en inicio, y solamente 1 estudiante que representa el 4.8% su nivel está en logro previsto.

eso indica que la mayoría se ubican el nivel de proceso con respecto al juego de carrera de sacos de los niños de la I.E.I N°100 la colmena- Cajamarca, 2022.

Resultados de la variable desarrollo psicomotriz

Tabla N°11: nivel del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	8	38,1	38,1
proceso	12	57,1	95,2
logro previsto	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

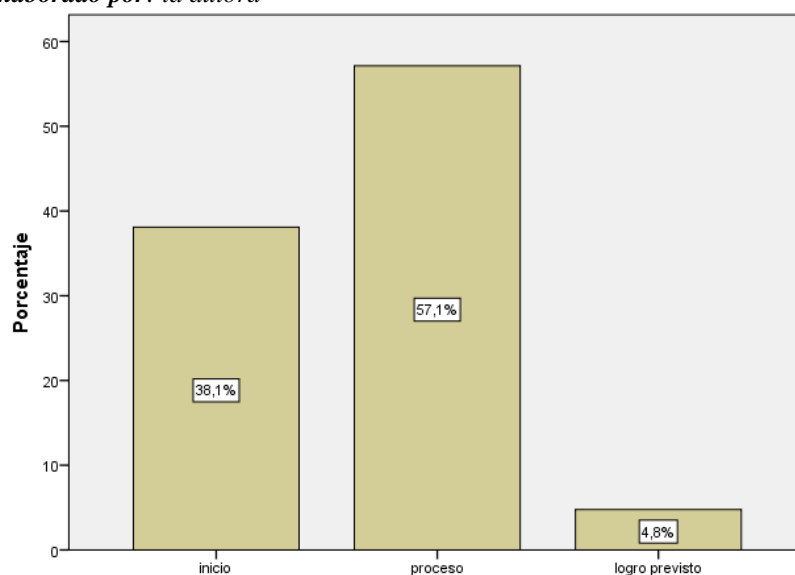


Figura N°7: nivel del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°11 y figura N°7 se puede observar que 12 niños que representa el 57.1% su nivel de desarrollo psicomotriz está en proceso; mientras que 8 estudiantes que representan el 38.1% su nivel está en inicio y solamente un estudiante que representa el 4.8% está en el nivel de logro previsto.

Eso demuestra, que la mayoría se ubican en el nivel de proceso con respecto al desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 la colmena Cajamarca, 2022.

Tabla N°12: nivel cognitivo de los niños de 5 años.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	5	23,8	23,8
proceso	14	66,7	90,5
logro previsto	2	9,5	100,0
Total	21	100,0	

fuentes: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

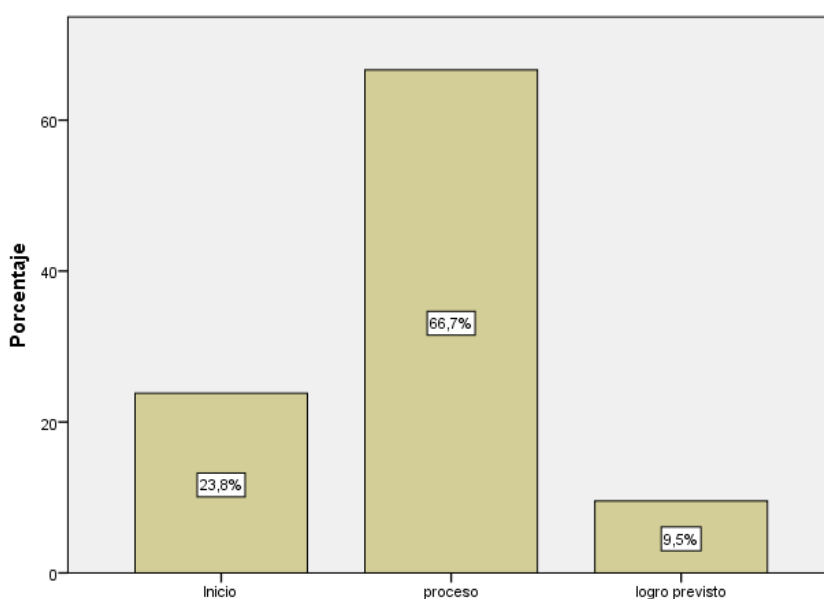


Figura N°8: nivel cognitivo de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°12 y figura N°8 se puede visualizar que 14 niños que representa el 66.7% su nivel cognitivo está en proceso; mientras que 5 niños que representa el 23.8% su nivel está en inicio; sin embargo 2 estudiantes que representa el 9.5% su nivel está en logro previsto.

Eso indica, que a la mayoría de estudiantes se ubica en el proceso con respecto a su nivel cognitivo de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 la colmena Cajamarca, 2022.

Tabla N°13: nivel afectivo de los niños de 5 años.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	inicio	13	61,9	61,9
	proceso	8	38,1	100,0
	Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

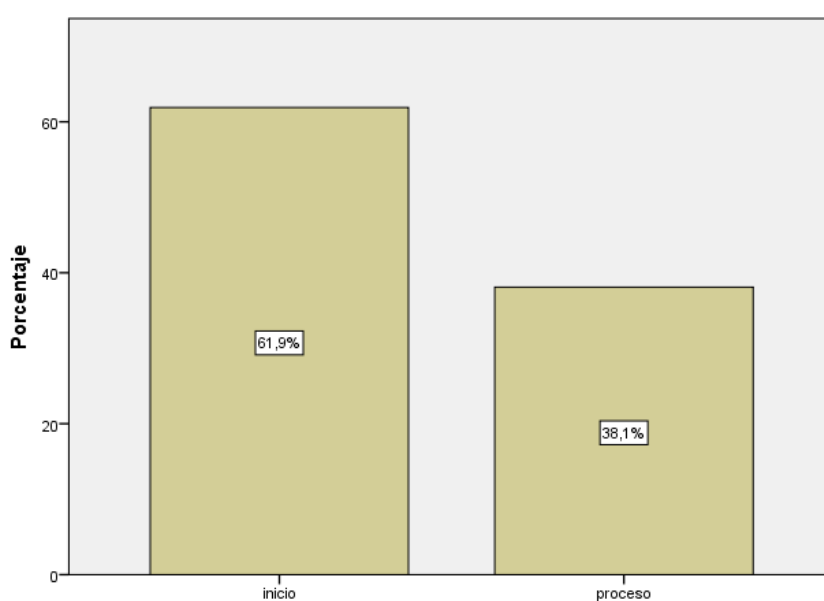


Figura N°9: nivel afectivo de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°13 y figura N°9 se puede apreciar que, 13 niños que representa el 61.9% su nivel afectivo está en inicio y 8 estudiantes que representan el 38.1% su nivel está en proceso.

Por lo tanto, la mayoría se encuentra en inicio con respecto al nivel afectivo de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 la colmena- Cajamarca, 2022.

Tabla N°14: nivel motriz de los niños de 5 años.

nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	4	19,0	19,0
proceso	16	76,2	95,2
logro previsto	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

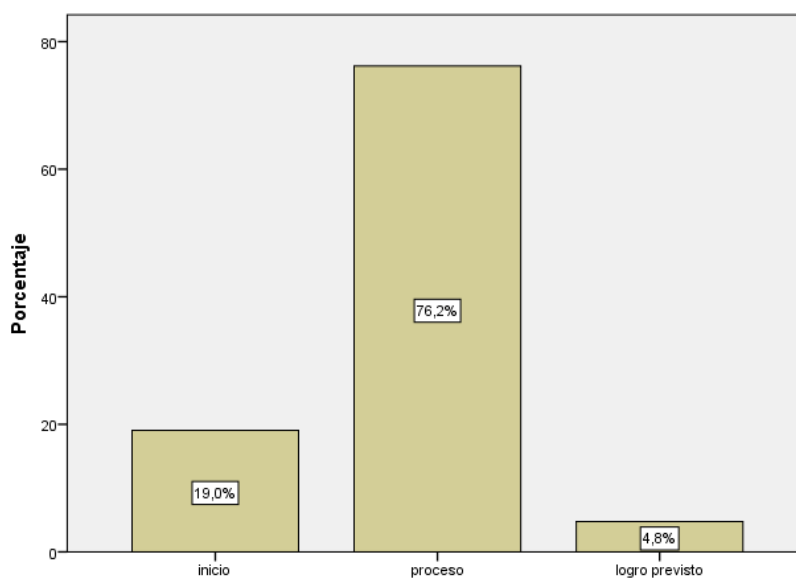


Figura N°10: nivel motriz de los niños de 5 años.

Análisis

En la tabla N°14 y figura N°10 se puede ver que 18 niños que hacen el 76.2% su nivel de motricidad está en proceso; mientras que 4 niños que representan el 19.0% su nivel está en inicio y un estudiante que representa el 4.8% su nivel está en logro previsto.

Eso demuestra que, la mayoría de alumnos se ubican en proceso con relación a la motricidad de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 La Colmena Cajamarca.

Tabla N°15: correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la I.E N° 100 La Colmena- Cajamarca, 2022.

Correlaciones			
		Juegos tradicionales	Desarrollo psicomotriz
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,984**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	21	21
Desarrollo psicomotriz	Correlación de Pearson	,984**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	21	21

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

Fuente: I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca

Elaborado por: la autora

Análisis

Podemos apreciar que en la tabla N°15 se muestra la correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz, de acuerdo a la medida estadística de Pearson trabajando con un 99% de confiabilidad y un margen de error de 1 %, se logra obtener un valor $r = 0,984$ de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) se ubica en una correlación positiva muy fuerte entre ambas variables; lo que significa que si se incrementa los juegos tradicionales en esa misma proporción se incrementará el desarrollo psicomotriz.

Y la significancia bilateral es 0,000 menor de 1, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe una relación positiva media entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de la Institución Educativa N°100, Cajamarca-2021. (p.305).

Análisis y Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que existe una relación positiva considerable entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la I.E.I N°100 La Colmena- Cajamarca, 2022.

por otro lado, en la tabla N°5 y figura N°1 se aprecia que 14 niños que hacen el 66.7% su nivel de juegos tradicionales este en proceso. por lo tanto, la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel de proceso concerniente a los juegos tradicionales los niños de 5 años. Existe coincidencia, porque en la tabla N°11 y figura N°7 se observan que 12 niños que representan el 57.1% su nivel de desarrollo psicomotriz está en proceso. eso demuestra, que la mayoría se ubican en el nivel de proceso con respecto al desarrollo psicomotriz de los alumnos de la I.E.I N° 100 La Colmena – Cajamarca, 2022.

Finalmente, en la tabla N°15 se observa que la correlación es significativa en el nivel de (0,01) bilateral, con un 99% de confiabilidad y un margen de error de 1%, obteniéndose un valor de 0,00 por lo tanto, es menor que el 1 lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación alterna de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°100 La Colmena – Cajamarca 2022. (p.305).

Los resultados que se han arribado en el presente estudio, donde existe correlación positiva muy fuerte entre juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz, nos permite afirmar que los resultados de López y Troya (2018), se puede apreciar que existe coincidencia porque son semejantes las variables que ha trabajado; así mismo los resultados sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los pequeños. en resumen, utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, demostró que existe una correlación positiva muy fuerte (0,978) entre ambas variables, es decir, cuanto más se utiliza los juegos tradicionales, mayor es el desarrollo de habilidades y mayor el movimiento.

De igual manera sucede con el estudio de Mera y Rodríguez (2017), se percibe una clara coincidencia por el manejo de las mismas variables para identificar el papel de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa del estudiante. Donde concluye que, la hipótesis fue confirmada por la prueba de Chi-cuadrado, donde el valor de p es menor a 0.05 y confirmanos que, si existe una relación entre las variables juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los estudiantes.

De tal manera León y Meneses (2017), se observa que sus variables juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices que son idénticas a mi estudio realizado. en el cual se concluye que el juego tradicional es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices, con un nivel de significancia de $p = 0.000$ que es menor a 0.05, por lo que se afirma que existe diferencia entre las habilidades motrices básicas entre el pretest y 1 postest a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%.

Por otro lado, ocurre con la investigación e Mamani y García (2019), las variables que trabajaron en su investigación la efectividad del juego tradicional como técnica sencilla para promover el progreso psicológico en los estudiantes, son diferentes a mis variables estudiadas. obteniendo los siguientes resultados: que, en la prueba de línea de base del grupo experimental, el 81% estaba en la categoría “si pasa” y el 19% en la categoría “suspense”. de acuerdo en el test de desarrollo psicomotor TEPSI, el 66” del grupo control se encuentra en la categoría de “si aprobaba” y el 34 en la categoría “suspense”. Lo que significa que en el proceso psicomotor generalmente se ha logrado mediante el uso de juegos tradicionales. obviamente dichos juegos son importantes para el desarrollo psicomotor porque hubo una diferencia significativa entre el grupo experimental con una medida de 15,76 y el grupo control de 12.56.

Mientras, que Huamán (2018), trabajo las variables en su investigación los juegos tradicionales como habilidades didácticas para optimizar el desarrollo psicológico de los estudiantes, en la prueba de admisión el 79% de los estudiantes están el nivel básico, el 21% se encontraban en el nivel progreso y superior, el 79% de

los alumnos eran en el nivel de aprobado y el 21% de los niños estaban en el nivel de logro sobresaliente. mientras que en mi estudio trabaje las variables: juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz; por lo cual, los resultados fueron diferentes.

De similar modo, sucede con su investigación de Quincho y Rojas (2019), se percibe una clara coincidencia por el manejo de las mismas variables realizaron un estudio para determinar el impacto de los juegos tradicionales en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes. en donde concluyen que los resultados analizados en el programa estadístico SPSS-24 nos permiten asegurar que dichos juegos mejoraran la motricidad gruesa, de los cuales el 79% muestran mejor el desarrollo normal y notamos que $V_c > V_t$ ($153.3 > 1.71$, se puede señalar que la hipótesis de investigación es que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo y significativo en la mejora de la motricidad de los niñas y niños. El nivel de confianza es del 95%. por su puesto tienen un impacto significativo entre ambas variables.

Así mismo, Araujo (2018), trabajo las variables en su estudio los juegos tradicionales en el desarrollo psicológico de los alumnos, en la cual hay una semejanza de variables. finalmente, considera la importancia de los juegos tradicionales en los escenarios educativos para ayudar a los alumnos adquirir valores, habilidades, competencias y cualidades para el futuro. existiendo una influencia entre ambas variables en los niños de tres años de la Institución Educativa investigada.

de tal forma, en su estudio de García (2018), se observa una combinación por el uso de igual variables, realizo su tesis para determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas. par concluir que por medio de la encuesta y la evaluación se nota que los resultados obtenidos se dan a conocer claramente la influencia que tienen en la aplicación en ambas variables, sosteniendo bajos argumentos de comprensión numérica y teórica, lo cual comprueba la efectividad de la hipótesis.

Conclusiones

- a. Se aprecia en la tabla N°15 que existe una correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de acuerdo a Pearson trabajo con un 99% de confiabilidad y un margen de error del 1%, se logra obtener un valor de $r = 0,984$ de acuerdo a Hernández, Fernández y baptista (2014), ubicándose en una correlación positiva muy fuerte entre ambas variables, lo que significa que si se incrementa el nivel de juegos tradicionales en esa misma proporción se incrementara el nivel del desarrollo psicomotriz, y la significancia bilateral es 0.01 menor de 1 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°100 La Colmena- Cajamarca, 2022.
- b. En la tabla N° 5 y figura N°1 se puede apreciar que 14 niños y niñas que hacen el 66.7% su nivel de los juegos tradicionales está en proceso, por lo tanto, se concluye que la mayoría de estudiantes se ubican en proceso con respecto a la variable juegos tradicionales de los niños de 5 años de la I.E.I N° 100 La Colmena- Cajamarca, 2022.
- c. En la tabla N°11 y figura N°7 se puede observar que 12 niños que representan el 57.1% su nivel del desarrollo psicomotriz está en proceso. eso demuestra que la mayoría se ubican en el nivel de proceso con respecto al desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 100 La Colmena- Cajamarca, 2022.

Recomendaciones

- a. A los docentes del nivel de Educación Inicial continuar con las investigaciones correlacionales entre los juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz para poder en otra oportunidad trabajar con un diseño experimental.
- b. A las autoridades de Educación Inicial se sugiere que las investigaciones que se hagan deben empezar aprovechando un recurso pedagógico muy necesario para la Educación Inicial como es de los juegos tradicionales.
- c. A los padres de familia que se comprometan e involucren en las actividades escolares de sus menores hijos y logren aprendizajes significativos para su vida.

Agradecimiento

A mi Dios por haberme permitido culminar mi informe de investigación, no es por mis fuerzas, si no por él. A todos mis docentes de la Universidad San Pedro que cada día nos compartieron sus brillantes conocimientos, al Mg. Boris Villanque Alegre por su asesoría. a mi hijo Diego Gianfranco quien me da fuerzas para seguir adelante, a mi esposo Wilder por su gran apoyo permanente, a mis padres y hermanos quienes siempre me brindan su apoyo para que se haga realidad este trabajo de investigación.

Referencias Bibliográficas

- 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 Maria - Huacho*. Obtenido de Tesis de Grado. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión: <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2409>
- Aretz. (1998). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de <http://luzizlosjuegostradicionales.blogspot.com/>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Obtenido de <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Bello, D. y. (2021). *Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/22820>
- Carlessi, H. y. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Cristina, P. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la Educación Infantil. *Pedagogia Magna*, 351.
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" – Celendín*. Obtenido de Tesis de Grado. Universidad San Pedro: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12180>
- Gessell, A. (1954). *Teorías Del Desarrollo*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/518527393/teorias-del-desarrollo#>
- González, C. (1998). *La Motricidad fina en la etapa infantil*. Obtenido de <http://www.soseducativa.org/component/k2/item/309-la-motricidad-fina-en-la-etapa-infantil>
- Gross, K. (1902). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Hernández, R. . (2014). *Metodología de la investigación* . Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huamán, L. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa*

- Inicial N° 231 de San Marcos, Huari*. Obtenido de Tesis de grado. Universidad Católica los Ángeles: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5447>
- Juan, M. ., (s.f.). *El juego en el medio escolar*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Leon, L. y. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Obtenido de Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga: <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2601>
- López, E. y. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Obtenido de Tesis de grado. Universidad Técnica de Anbato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>
- Luviz. (2011). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/2011/>
- Mamani, Y. y. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno*. Obtenido de Tesis de grado. Universidad Nacional del Altiplano: <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3279295>
- Martínez, B. (2023). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Expresión Corporal en los niños*. Obtenido de Universidad Técnica De Cotopaxi: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9949>
- Mas, J. y. (2019). *Psicomotricidad: desarrollo cognitivo y movimiento en la infancia*. Obtenido de <https://neuro-class.com/psicomotricidad-desarrollo-cognitivo-y-movimiento-en-la-infancia/>
- Mera, M. y. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. Obtenido de Tesis de grado. Universidad Técnica de Anbato: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23164>
- Moreno, C. (1993). JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.
- Nieto-Barrera. (1995). *Conductas funcionales en el desarrollo psicomotor del niño*. Obtenido de El portal de contenidos en neurología pediátrica: <http://www.neuropedwikia.es/content/conductas-funcionales-en-el-desarrollo-psicomotor-del-nino>
- Öfele, M. R. (1998). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd13/juegra1.htm>

- Pérez, G. (1989). *El Juego en la Educación Inicial*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Piaget, J. (1964). *Periodo sensorio-motor del desarrollo cognitivo en la infancia*. Obtenido de El portal de contenidos en neurología pediátrica: <http://www.neuropedwikia.es/content/periodo-sensorio-motor-del-desarrollo-cognitivo-en-la-infancia>
- Piaget, J. (1969). *Teorías Del Desarrollo*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/518527393/teorias-del-desarrollo#>
- Prior. (1992). *Desarrollo social en la infancia*. Obtenido de El portal de contenidos en neurología pediátrica: <http://www.neuropedwikia.es/content/desarrollo-social-en-la-infancia>
- Pugmire-Stoy. (1996). *El Juego en la Educación Inicial*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Quincho, R. y. (2019). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 107 - huancavelica*. Obtenido de Tesis de grado. Universidad Nacional de Huancavelica: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3040>
- Trigueros. (2000). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*.
- Vigotsky, L. S. (1924). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Wallon, H. (s.f.).
- Wallon, H. (1979). *Teorías Del Desarrollo*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/518527393/teorias-del-desarrollo#>
- Zapata, O. (1991). *La Psicomotricidad y el niño*. Obtenido de https://etrillas.mx/libro/la-psicomotricidad-y-el-nino_4612

Anexos

Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1 Juegos Tradicionales	Son acciones lúdicas de forma específica y hereditaria que vienen de generación en generación y que tiene un evidente carácter cultural desde un punto de vista antropológico	Fue evaluado a través de una ficha de observación, la cual permitió medir todas las dimensiones, donde cada dimensión contó con tres indicadores y cada indicador con una pregunta, haciendo un total de 15 ítems, todo ello; con una escala de medición de logro destacado=50-60, logro previsto= 39-49, proceso=27-38 e inicio=15-26.	Juego del escondite	Conoce	Conoce las reglas del juego del escondite.	Logro Destacado (50-60)
				Participa	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	
				Respeta	Respeta las reglas del juego.	Logro Previsto (39-49)
			Juego de la rayuela	Conoce	Conoce las reglas del juego de la rayuela	Proceso (27-38)
				Participa	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	
				Respeta	Respeta las reglas del juego.	
			Juego de Canicas	Conoce	Conoce las reglas del juego de las canicas	Inicio (15-26)
				Participa	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	
				Respeta	Respeta las reglas del juego.	
			Juego de Trompo.	Conoce	Conoce las reglas del juego del trompo.	
				Participa	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	
				Respeta	Respeta las reglas del juego.	

			Juego carrera de sacos	Conoce	Conoce las reglas del juego de carrera de sacos.	
				Participa	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	
				Respetar	Respetar las reglas del juego.	
Variable 2. Desarrollo Psicomotriz	Es una actividad psíquica concerniente a los niveles afectivos y cognitivos con relación a movimiento. Por lo tanto, las actividades de psicomotriz ayudan en el desarrollo de los niños a nivel físico, social y psicológico	Para medir el nivel del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años se utilizará la ficha de observación teniendo en cuenta sus tres dimensiones: cognitiva, afectiva y motriz, sus indicadores y 9 ítems; con una escala de medición de niveles: logro destacado=30-36, logro previsto=24-29, proceso=17-23, en inicio=9-16.	Cognitivo	Reconoce su esquema corporal a través de diferentes posiciones	Encuentra dos posiciones diferentes para pasar debajo de una silla	Logro Destacado (30-36)
				Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros.	Logra realizar movimientos de acuerdo al ritmo de un objeto.	Logro Previsto (24-29)
				Realiza actividades de nociones temporales.	Mantiene equilibrio al saltar adelante, atrás y dentro de un espacio determinado.	
			Afectivo	Participa en trabajos grupales.	Respetar las reglas del trabajo en grupo.	Proceso (17-23)
				Desarrolla diferentes habilidades comunicativas.	Expresa sus necesidades ante cualquier inquietud.	Inicio (9-16)
				Demuestra seguridad y autonomía en su trabajo	Interactúa con seguridad al realizar actividades nuevas.	
			Motricidad	Ejecuta movimientos de coordinación motora gruesa a través de juegos lúdicos.	Logra saltar con los dos pies juntos y con un pie sobre obstáculos.	
				Realiza adecuadamente movimientos de coordinación motora fina a través de actividades.	Logra embolillar correctamente el papel.	
				Disfruta de la realización de juegos.	Demuestra alegría al compartir sus juegos.	

Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cuál es relación entre los juegos tradicionales y el incremento del desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 100 La Colmena - Cajamarca, 2022?</p>	<p>Variable 1 Juegos tradicionales</p> <p>Variable 2 Desarrollo Psicomotriz</p>	<p>Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 100 La Colmena – Cajamarca – 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar los juegos tradicionales de los niños y niñas de 5 años. ➤ Determinar el nivel de desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial. ➤ Establecer la relación entre juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años. 	<p>H1</p> <p>Existe relación positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la I.E.I N.º 100 La Colmena- Cajamarca,2022.</p> <p>H0</p> <p>No existe una relación positiva entre ellos juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de la Institución Educativa N°100, Cajamarca – 2022.</p>	<p>Tipo de Investigación: Descriptiva Diseño de Investigación: Correlacional Población y Muestra:41 Técnica e Instrumento de recolección de datos: ficha de observación</p>



FICHA DE OBSERVACIÓN

Datos

Nombre y apellidos del alumno.....

Edad: 5 años sexo: H... ..M.....

Información general

Departamento : Cajamarca

Provincia : Cajamarca

Distrito : Cajamarca

Institución Educativa : N.º 100 La Colmena

Finalidad

La finalidad de la presente ficha de observación es recolectar información sobre la participación de los niños y niñas de 5 años en los juegos tradicionales.

Variable de estudio: Juegos Tradicionales

Escala de valoración

Logro destacado (LD)	Logro previsto (LP)	En proceso (P)	Inicio (I)
4	3	2	1

Nº	ÍTEMS	ESCALA			
		4	3	2	1
	Dimensión 1: Juego del escondite				
P1	Conoce las reglas del juego del escondite.				
P2	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.				
P3	Respeto las reglas del juego.				
	Dimensión 2: juego de la rayuela				

P4	Conoce las reglas del juego de la rayuela				
P5	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.				
P6	Respeto las reglas del juego.				
Dimensión 3: juego de canicas					
P7	Conoce las reglas del juego de las canicas				
P8	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.				
P9	Respeto las reglas del juego.				
Dimensión 4: juego del trompo					
P10	Conoce las reglas del juego del trompo.				
P11	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.				
P12	Respeto las reglas del juego.				
Dimensión 5: carrera de sacos					
P13	Conoce las reglas del juego carrera de sacos.				
P14	Participa activamente con sus compañeros durante el juego.				
P15	Respeto las reglas del juego.				

CONFIABILIDAD SOBRE PARTICIPACIÓN EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,941	15

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Conoce las reglas del juego del escondite.	27,38	32,548	,853	,933
Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	27,05	32,748	,654	,939
Respeta las reglas del juego.	27,38	34,048	,468	,946
Conoce las reglas del juego de la rayuela	27,71	36,314	,277	,948
Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	27,71	36,314	,277	,948
Respeta las reglas del juego.	27,71	33,414	,715	,937
Conoce las reglas del juego de las canicas	27,48	34,262	,740	,937
Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	27,24	32,790	,900	,932
Respeta las reglas del juego.	27,19	33,462	,894	,933
Conoce las reglas del juego del trompo.	27,48	34,262	,740	,937
Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	27,24	32,790	,900	,932
Respeta las reglas del juego.	27,19	33,462	,894	,933
Conoce las reglas del juego carrera de sacos.	27,48	34,262	,740	,937
Participa activamente con sus compañeros durante el juego.	27,24	32,790	,900	,932
Respeta las reglas del juego.	27,19	33,462	,894	,933

Fuente: Elaboración propia.

El índice de fiabilidad obtenida del conjunto de los 15 elementos evaluados sobre la participación en los juegos tradicionales se obtiene un índice de fiabilidad de 0,941 es decir una excelente fiabilidad por ser el $\alpha \geq 0,9$.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Datos

Nombre y apellidos del alumno.....

Edad: 5 años sexo: H... ..M.....

Información general

Departamento : Cajamarca

Provincia : Cajamarca

Distrito : Cajamarca

Institución Educativa : N.º 100 La Colmena

Finalidad

La finalidad de la presente ficha de observación es recolectar información sobre el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 5 años;

Variable de estudio: Desarrollo Psicomotriz

Escala de valoración

Logro destacado (LD)	Logro previsto (LP)	En proceso (P)	Inicio (I)
4	3	2	1

Nº	ÍTEMS	ESCALA			
		4	3	2	1
	Dimensión 1: Cognitiva				
P1	¿Encuentra dos posiciones diferentes para pasar debajo de una silla?				
P2	Logra realizar movimientos de acuerdo al ritmo de un objeto.				
P3	Mantiene equilibrio al saltar adelante, atrás y dentro de un espacio determinado.				
	Dimensión 2: Afectiva				
P4	Respeto las reglas del trabajo en grupo.				
P5	Expresa sus necesidades ante cualquier inquietud.				

P6	Interactúa con seguridad al realizar actividades nuevas.				
	Dimensión 3: Motriz				
P7	Logra saltar con los dos pies juntos y con un pie sobre obstáculos.				
P8	Logra embolillar correctamente el papel.				
P9	Demuestra alegría al compartir sus juegos.				

CONFIABILIDAD SOBRE EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de	
Cronbach	N de elementos
,859	9

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Encuentra dos posiciones diferentes para pasar debajo de una silla?	15,19	10,062	,834	,819
Logra realizar movimientos de acuerdo al ritmo de un objeto.	14,86	10,129	,632	,840
Mantiene equilibrio al saltar adelante, atrás y dentro de un espacio determinado.	15,19	10,962	,412	,866
Respeto las reglas del trabajo en grupo.	15,52	11,962	,299	,870
Expresa sus necesidades ante cualquier inquietud.	15,52	11,962	,299	,870
Interactúa con seguridad al realizar actividades nuevas.	15,52	10,462	,713	,831
Logra saltar con los dos pies juntos y con un pie sobre obstáculos.	15,29	11,214	,651	,840
Logra embolillar correctamente el papel.	15,05	10,448	,801	,825
Demuestra alegría al compartir sus juegos.	15,00	10,700	,831	,825

Fuente: Elaboración propia

El índice de fiabilidad obtenida del conjunto de los 9 elementos evaluados sobre el desarrollo de la psicomotricidad, donde se obtiene un índice de fiabilidad de 0,859 es decir una buena fiabilidad por ser $0,8 \leq a < 0,9$.

Instrumentos de validación de los expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES.
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- Información General.

Nombres y apellidos del validador: Beatriz Marlene Meza Rojo.

Fecha: Junio 2022

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: Marivel León Gonzales.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años Institución Educativa N° 100 La Colmena –Cajamarca, 2022”.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento Criterios.	Criterios cualitativos y cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito de estudios?				17	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la				18	

	investigación y construcción de teorías?					
Sumatoria parcial						
Sumatoria total		178 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.89 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Aprobado para su aplicabilidad.

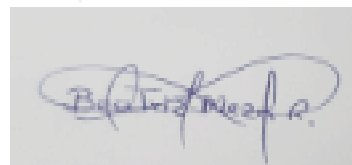
1.2.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coficiente de Validez

178 = 0.89

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Grado Académico Maestra en Educación
DNI. 32986592

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información General:

Nombres y apellidos del validador: Edith Orfelinda Briones Huamán

Fecha: junio 2022 **Especialidad:** Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: Marivel León Gonzales.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de la Institución Educativa N°100-Cajamarca, 2022”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudio?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito el estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas posturas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					177	
Sumatoria Total		177 (siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria total ÷ 0.005)		0.885 (siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III. **Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{177} = \boxed{0.885}$$

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto

Grado Académico Magíster en Educación Inicial

DNI.26426860

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES.
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- Información General.

Nombres y apellidos del validador: Teresa Isabel Martínez Sánchez.

Fecha: Junio 2022

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: **Marivel León Gonzales.**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años Institución Educativa N° 100 La Colmena –Cajamarca, 2022”.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento Criterios.	Criterios cualitativos y cuantitativos	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico del tema de estudio?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito de estudio?				17	

Conveniencia	¿Genera nuevas posturas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial						
Sumatoria total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento.

Aplicable

1.2.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coficiente de Validez
176 - 0.88

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Firma del Experto
Grado Académico Maestra en Educación
DNI. 32888242

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ¹⁰⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo (M/F)	Situación de Matriculación (S)	País (11)	Fecha Insc. (2) / NO	Matrícula (3) / NO	Lengua Materna (12)	Segunda Lengua (13)	Todavía el Estudiante (2) / NO	Horas verticales que faltan	Exoneración de la Matrícula (13)	Nacimiento Registrado: SI/NO	Tipo de Discapacidad (4)	Código Modular	Número y/o Nombre - R.A.R.D.	
22	D.N. 11-17-9181712134	VÁSQUEZ VÁSQUEZ, Cybela Gabriel	06	12	2016	H	S	V	SI	SI	C	NO			SI					
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	11
Total	22

TORRES JAVE, Anita Mariela

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

TORRES JAVE, Anita Mariela

Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 05	16	03	2022

Base de datos en SPSS

Item1jp	item2jp	item3jp	item4jp	item5jp	item6jp	item7ps	item8jp	item9jp	Item1jt	item2jt	item3jt	item4jt	item5jt	item6jt	item7jt	item8jt	item9jt	item10jt	item11jt	item12jt	item13jt	item14jt	item15jt
2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
3	3	3	1	1	2	2	3	3	3	3	3	1	1	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN EN EL
DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN - ADULTOS.

Nivel de estudio : Pregrado

Introducción:

Lo invito a participar del estudio de investigación denominado:

“Juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de la Institución Educativa N°100-Cajamarca, 2022”.

Este es un estudio desarrollado por: **León Gonzales, Marivel.**

perteneciente a la Universidad San Pedro – Chimbote.

El objetivo de esta investigación es:

Determinar la relación entre los Juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de la Institución Educativa N°100-Cajamarca, 2022.

Por este motivo es necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Metodología:

Si usted acepta participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes

procedimientos:

1. Procedimiento. Elaboración y presentación del proyecto e informe de investigación.
2. Procedimiento. Elaboración y aplicación de instrumentos de recopilación de información.
3. Procedimiento. Procesamiento de datos, etc.

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informará de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted necesite conocer.

Los resultados también serán archivados en: registros /base de datos de cada participante y de ser el caso se le hará recomendaciones.

Costos e incentivos:

Usted no realizará ningún gasto por participar de este estudio.

Confidencialidad:

Su información estará protegida ya que su participación es anónima, usaremos códigos de identificación internos los cuales mantendrán su privacidad. Si los resultados de este estudio son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de su persona. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Consentimiento:

Acepto voluntariamente a participar en este estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el presente estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Código de Participante: 2818100099

Nombre: León Gonzales, Marivel

Fecha: marzo 2022.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Marivel León Gonzales', with a horizontal line extending to the right and a flourish underneath.

Firma

del Participante

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chimbote, 20 de marzo del 2022

Sr. director(a) de la I.E. N° 100 - Cajamarca.

Presente. -

Reciba el saludo de la Dirección del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad San Pedro, para felicitarle por su exitosa gestión y en esta oportunidad solicitarle el apoyo de su representada para facilitar la ejecución de la investigación titulada "Juegos tradicionales y desarrollo psicomotriz en niños de 5 años de la Institución Educativa N°100-Cajamarca, 2022", a cargo del estudiante: León Gonzales, Marivel, con código 2818100099, e identificado con DNI 46748104, permitiéndole aplicar los instrumentos de investigación, para obtener información de estricto uso académico.

Agradecemos anticipadamente el apoyo a la investigación científica, brindándoles a los investigadores las facilidades del caso.

Como usted podrá apreciar el estudio no revela la razón social de su representada, cuidados éticos que tomamos muy en cuenta.

Atentamente,

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UGEL CAJAMARCA
Anita Marieta Torres Jave
Prof. ANITA MARIETA TORRES JAVE
DIRECTORA I.E. I. N° 100 LA COLMERA

Directora de la I.E
DNI. 26646280

Formato de publicación en repositorio



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
León Gonzales Marivel		46748104	marileong20@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°100-CAJAMARCA, 2022</p>			
5. Programa Académico			
<p>TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL</p>			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ³ (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶




Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	01	04	2024

Importante

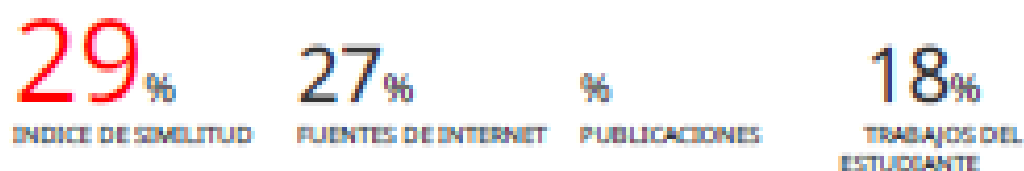
- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 1° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Reporte de similitud

JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°100-CAJAMARCA, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.cidecuador.org Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
12	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
14	1library.co Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
16	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.undac.edu.pe	

	Fuente de Internet:	<1 %
21	www.timetoast.com Fuente de Internet:	<1 %
22	www.slideshare.net Fuente de Internet:	<1 %
23	Submitted to Submitted on 1693170703587 Trabajo del estudiante	<1 %
24	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet:	<1 %
25	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet:	<1 %
26	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet:	<1 %
27	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
28	educacionoperaciones.blogspot.com Fuente de Internet:	<1 %
29	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet:	<1 %
30	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet:	<1 %
31	repositorio.utesup.edu.pe Fuente de Internet:	<1 %

32	Submitted to Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Trabajo del estudiante	<1 %
33	scielo.org.ve Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre Trabajo del estudiante	<1 %
36	www.dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
37	www.liceupsicologic.org Fuente de Internet	<1 %
38	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo