

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**  
**PRIMARIA**



**JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES**  
**DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA N°82486-CATALINA, 2021.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación  
Primaria

**Autor:**

**Quispe Salazar, Leiler Dacio**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-4138-5475)**

**Llanos Bardales, Jaime**

**Cajamarca – Perú**

**2023**

## Índice

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Palabras clave .....            | iv   |
| Constancia de Originalidad..... | v    |
| Título.....                     | vi   |
| Resumen.....                    | vii  |
| Abstract.....                   | viii |
| Introducción .....              | 1    |
| Metodología.....                | 16   |
| Resultados.....                 | 19   |
| Análisis y Discusión .....      | 25   |
| Conclusiones.....               | 27   |
| Recomendaciones .....           | 28   |
| Referencias bibliográficas..... | 29   |
| Anexos .....                    | 32   |
| Reporte de Similitud.....       | 44   |

## Índice de tablas

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| Tabla 1 Estudiantes IEP N° 82486 .....  | 17                                   |
| Tabla 2 Resultados de la validez de los instrumentos a través del juicio de expertos  | 18                                   |
| Tabla 3 Nivel de juegos tradicionales en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021 ..... | 19                                   |
| Tabla 4 Nivel de habilidades Motrices en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021 ..... | 21                                   |
| Tabla 5 Niveles de Juegos tradicionales – Motricidad .....  | 22                                   |
| Tabla 6 Estadísticos Descriptivos .....   | 23                                   |
| Tabla 7 Normalidad de Datos .....   | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Tabla 8 Correlación Juegos Tradicionales -Motricidad.....   | 23                                   |

### **Palabras clave**

Tema : Juegos Tradicionales, Motricidad

Especialidad : Educación

Key Words:

Theme : Games Motor

Specialty : Education

### **Línea de investigación**

|                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| Línea de Programa | Teoría y Métodos Educativos |
| Área              | Ciencias Sociales           |
| Sub Área          | Ciencias de la Educación    |
| Disciplina        | Educación General           |



**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 motricidad en estudiantes de segundo grado de primaria, Institución Educativa N° 82486-Catalina, 2021** " del (a) estudiante: **QUISPE SALAZAR LEILER DACIO**, identificado(a) con Código N° **3612100026**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, 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, 17 de agosto de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

**Título**

Juegos tradicionales y motricidad en estudiantes de segundo grado de primaria, Institución Educativa N°82486-Catalina, 2021

## **Resumen**

La presente investigación tuvo por finalidad determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I. E. N°82486 del caserío de Catalina, distrito de Miguel Iglesias. En cuanto a la metodología se utilizó el método deductivo, bajo el enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, diseño correlacional, se trabajó con una población de 64 estudiantes y muestra no probabilística de 20 estudiantes; como instrumento para la variable 01 se utilizó el cuestionario y para la variable 02 la ficha de observación; debidamente validados. Los resultados de dicho estudio demostraron que existe relación entre la variable juegos tradicionales y motricidad de los estudiantes del segundo grado de la mencionada institución.

## **Abstract**

The purpose of this research was to determine the relationship that exists between traditional games and motor skills in the students of the second grade of primary education of the I. E. N°82486 of the Catalina hamlet, district of Miguel Iglesias. Regarding the methodology, the deductive method was used, under the quantitative approach, type of basic research, correlational design, working with a population of 64 students and a non-probabilistic sample of 20 students; The questionnaire was used as an instrument for variable 01 and the observation sheet was used for variable 02; Descriptive and inferential statistics were used and SPSS v.27 as tools. The results of this study demonstrated that there is a significant positive relationship between the variable traditional games and motor skills of the second-grade students of the aforementioned institution.

## **Introducción**

Las investigaciones a nivel internacional, Arévalo, Herrera (2020) constataron que los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica promueven los valores y la motricidad en los estudiantes del grado 5 de básica primaria del Colegio Departamental Manuela Ayala de Gaitán, Cundinamarca, Colombia, mediante la participación activa en las actividades recreativas, esto se debe a la satisfacción que le genera el juego, la competencia y la interacción con sus compañeros de clases, así mismo afirmo que dicha propuesta promueve los valores institucionales, en la medida en que los docentes y padres de familia establezcan un método de comunicación efectiva, donde ambas partes se interesen por el aprendizaje integral de los niños, contemplado en el respeto, la solidaridad y la responsabilidad; Utilizo un tipo de investigación aplicada, diseño pre experimental; sin embargo en los resultados de dicha investigación se evidencian que se deben plantear mecanismos de control conductual dentro de la institución, para reforzar los valores analizados en conjunto con en el proyecto educativo institucional y el manual de convivencias, frente a la virtud y moral de los estudiantes.

Barrios (2019) investigación que tuvo por objetivo determinar el perfil psicomotor de los niños de edad escolar, mediante actividades físico creativas, identificando diferencias existentes entre el desarrollo motor grueso con respecto a su edad, género y nivel educativo, en cuanto a la metodología fue un estudio cuantitativo de tipo descriptivo transversal y correlacional del cual participaron 168 niños de 6 y 10 años hombres y mujeres, para la recolección de los datos se realizó la aplicación del Test TMGD-2 (Test of Gross Motor Development), de Ulrich (2012), este instrumento mide las habilidades: locomotoras y de control de objetos, con respecto a los resultados muestra en cuanto al cociente motor de los estudiantes el 41,6% tenían un desarrollo motor pobre o muy pobre, el 25,6% estaban por debajo del promedio, el 31% eran de edad o promedio, el 1,2% estaban por encima del promedio y el 0,6% eran altos. No se registró un mayor nivel de desarrollo motor. En cuanto a las pruebas motrices, las chicas puntuaron más alto que los chicos en todas las pruebas excepto en

las pruebas de paso y desgaste, pero no se encontraron diferencias estadísticamente significativas ( $p > 0,05$ ).

Guillén (2019) realizó un estudio investigativo que tuvo por objetivo conocer la relación entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico mediante los juegos tradicionales en estudiantes de subnivel de preparatoria (nivel primaria), de la unidad educativa “La Inmaculada” Azuay -Ecuador, utilizó un enfoque mixto, como técnica la observación y el análisis documental y el test estandarizado de Vayer, los que permitieron obtener datos sobre la realidad de los estudiantes. La población de estudio estuvo conformada por 28 estudiantes a quienes se les aplicó el test de Vayer para evaluar su desarrollo psicomotor utilizando las siguientes herramientas: ficha de revisión de literatura, ficha de observación grupal, evaluación trimestral, se analizaron, interpretaron y describieron los resultados de la aplicación de la prueba, para su posterior comparación con las valoraciones cualitativas del rendimiento académico alcanzado en el primer semestre dentro de las siete áreas de aprendizaje y desarrollo. Las inferencias son áreas donde la psicomotricidad influye en los estudiantes.

A nivel nacional, Capcha (2021) en su tesis titulada juegos tradicionales en estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E Mariscal Caseres de Huacavelica tuvo por objetivo determinar la relación entre los juegos motores en el desarrollo cognitivo de los mencionados estudiantes, en cuanto a la metodología utilizó tipo de investigación descriptiva correlacional, población de 168 estudiantes y muestra 36 concluyendo que dichos juegos influyen positivamente logrando desarrollar la motricidad corporal de los participantes, mediante las actividades lúdicas, las mismas que tienen un valor cultural así mismo describe que los juegos de locomoción intervienen positivamente en el desarrollo de la carrera y desplazamiento, de manipulación y exploración; así mismo mediante los juegos de lanzamiento se logra desarrollar e intervenir positivamente en cuanto a la distancia y la presión de los estudiantes. también sugiere que se debe motivar la práctica de juegos de lanzamiento ya que dicho juego permite el desarrollo del cálculo de áreas matemáticas y por consiguiente mejora el rendimiento académico.

Córdova (2018) manifiesta que: para contribuir favorablemente con el desarrollo motor de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa San Miguel de la ciudad de Lima, es necesario tomar en cuenta y planificar las diferentes actividades basándose en la aplicación de las estrategias lúdicas legendarias y ancestrales en forma libre y espontánea por un mejor desarrollo y aplicabilidad de los juegos tradicionales, tuvo como objetivo general determinar en qué manera la estrategia de las actividades lúdicas legendarias influyen en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado, la muestra estuvo constituida por 10 alumnos de 1º Grado de Educación Primaria, a los que se le aplicó tanto un pre-test como un post-test. Empleo el método hipotético-deductivo para realizar la investigación. Utilizo el enfoque cuantitativo y se utilizó como diseño el experimental de tipo preexperimental. Se procedió a recoger los datos en un periodo específico, correspondientes al Pre y Post Test del programa el cual se basa en los juegos tradicionales y cuyos resultados se exponen en el presente documento de forma gráfica y textual, concluyo que el programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motor en los mencionados estudiantes.

Localmente la investigación de Marin (2018) tuvo como objetivo principal determinar en que medida la aplicación de un programa "Juegos Didácticos" influye en el área de matemática de los niños (as) del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N°82394, "San Cayetano" Celendín, durante el año 2018. para lo cual se utilizó el diseño de investigación - Aplicada diseño pre experimental, como técnica la encuesta, instrumento el cuestionario, la población estuvo conformado por 220 alumnos del nivel primario y la muestra 20 a alumnos de segundo grado, en cuanto a los resultados se logró determinar que la aplicación de dicho programa influyo significativamente en el proceso enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes en mención.

En cuanto a la fundamentación científica, la teoría de Piaget (1951) manifiesta en su teoría del desarrollo cognitivo que el niño nace con un mapa mental elemental y sencillo sobre lo que es el mundo y a medida que va pasando sus etapas van formando su mapa mental con el mundo que lo rodea, por ello que cada etapa el

niño necesita el fortalecimiento de su motricidad mediante el juego; así mismo el niño requiere asimilar detalles físicos y cognitivos desde la infancia hasta la adultez. Zapata (1989) La motricidad se define como la capacidad de producir movimiento, los cuales son producto de la contracción muscular que se producen por los desplazamientos del cuerpo, por la actitud y el mantenimiento del equilibrio.

La vega (2000) manifiesta que los juegos tradicionales o llamados populares son juegos que son transmitidos por generaciones, los mismos que se practican con frecuencia y son representaciones de un determinado lugar.

Sarmiento (2008) dichos juegos son actividades que se transmiten por generaciones, mediante los relatos, evidencias de la existencia en épocas pasadas; así lo mismos nos dice que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”. (p.115).

Al hablar de juegos tradicionales no referimos a aquellos juegos de muchos años atrás y que siguen perdurando en el tiempo y que pasa por generación en generación, sufriendo cambios, pero la esencia no se perdido, Pérez (2011)

Jiménez (2009) expresa que “son juegos que se juegan constantemente a lo largo de los años, se transmiten de generación en generación, y los padres les enseñan estos juegos a sus hijos, quienes a su vez les enseñan estos juegos a sus hijos, y así sucesivamente”

Ahora respecto a los **Tipos de juegos tradicionales**

**Juego popular** es aquel que se encuentra muy arraigado en una zona determinada y es practicado de forma habitual por los habitantes de ese lugar, ya sea de forma general o por un sector concreto de la población.

**Juegos clásicos** que son aquellos juegos que se han ido transmitiendo y que han tenido una cierta continuidad en el tiempo.

Por tal motivo también son llamados juegos populares – tradicionales los mismos que son juegos que tienen su origen en un determinado lugar y que ha sido transmitido de generación en generación. Este fenómeno nos permite conocer la importancia y la necesidad que tiene como medio de enseñanza aprendizaje en el aula y en la sociedad. Lavega (2000)

**Juegos sociales.** son juegos tradicionales donde implica la participación de más de un integrante en una determinada sociedad y su práctica es sucesiva por lo que se considera juego tradicional.

**El origen de los juegos tradicionales, radica en el juego, el juego tiene sus orígenes** en la acción individual de cada persona y la relación con los objetos, posteriormente en forma grupal estableciendo una serie de relaciones con otros semejantes, compartiendo de este modo un objetivo en común.

Jiménez (2009) puntualiza que a través del juego los niños pueden establecer relaciones con sus iguales y adultos, lo que favorece la comprensión por parte de los niños de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, a la vez que les permite aprender los roles propios de la sociedad; así mismo dicho autor señala que existe una amplia relación entre el aprendizaje y la diversión, la supervivencia y el trabajo como factores de gran importancia para el desarrollo de una sociedad.

Yagüe (2002) en algunas comunidades pre hispánicas a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso, así mismo se les consideraba como un medio de aprendizaje para la supervivencia.

Giró (1998), el autor señala que a medida va transcurriendo el tiempo fueron surgiendo conflictos bélicos y en defensa de los territorios, por lo que el juego toma relevancia; ya que se utilizaba para entrenamiento para futuras batallas. Finalmente, dicho autor destaca la importancia del juego frente a la relación de comunidad con los dioses ya que muchas veces se realizaba juegos con el fin de asegurar la supervivencia en función de lograr una buena caza, salud, la cura de enfermedades, etc,

Fernández (2011) expresa que los juegos tradicionales “reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” (p. 54).

Mediante este enfoque podemos manifestar que los juegos tradicionales sirven de medio y trasmisión de valores de generación en generación los mismos que fueron los pilares para formar los cimientos del desarrollo de una cultura.

Las características, según Yagüe (2002) “constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son la expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (p. 30). A partir de los juegos el niño desarrollan una serie de habilidades tanto físicas, como psíquicas y sociales con los demás, produciéndose una relación con el ámbito cultural. A partir de Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002), podemos extraer una serie de características como:

Cuentan con una serie de reglas fáciles de entender y memorizar por parte de los niños.

Pueden ayudar a los niños a diferenciar los estudios etnográficos del juego tradicional en nuestro país.

Favorece el acercamiento de los mismos desde la escuela, teniendo en cuenta la escasez de recursos que pueden existir en algunos colegios.

Promueve la educación en valores, el intercambio cultural a través de las relaciones que se establecen entre los profesores y los alumnos (Sarmiento, 2008).

Ayuda a mejorar aspectos de la condición física, como el conocimiento de la cultura, adquisición de valores (Yagüe, 2002, p. 26).

Estos juegos se pueden jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, y los niños pueden decidir cuándo, dónde y cómo jugar.

El juego promueve el descubrimiento de un patrimonio interesante, desarrolla la capacidad de estudio y exploración del entorno, es decir, formar un acercamiento a la cultura ambiental en los niños.

## **Ventajas de la aplicación de los juegos tradicionales en la educación infantil, rol de la escuela.**

Jiménez (2009) La escuela es el centro donde los niños y niñas construyen sus conocimientos y las veces fortalecen sus emociones, mediante la aplicación de los juegos populares tradicionales fomenta el aprendizaje desde una doble perspectiva; En otras palabras, promueve el desarrollo integral y fundamental de estas primeras etapas.

En conclusión, Trigo (1995) señala que “por eso la escuela es el mejor lugar donde todos los ciudadanos podemos conocer el patrimonio cultural de nuestros antepasados” Desde este punto de vista, es fácil resaltar la importancia de los docentes en esta tarea educativa, pues en su labor como docente se centra en dar a los alumnos una serie de valores y conocimientos más allá y es consciente de sus necesidades e intereses y elige los recursos y métodos que le parecen más adecuados.

Nuestros adultos son los que transmiten las enseñanzas sobre la riqueza e importancia de nuestras costumbres y tradiciones mediante los juegos tradicionales conllevando a que las futuras generaciones continúen con el legado mejorando, pero en esencia con su propia originalidad.

Existen muchos juegos tradicionales, sin embargo en esta oportunidad lo vamos a clasificar según la teoría de Subiza (1981) y establece 3 tipos de juegos de la siguiente manera: Juegos de carrera y persecución (el kiwi, la chapadita,), Juego de saltos o rítmicos (baile, salto con soga, en costal), Juegos de intelectuales (adivinanza, rayuela, el crucigrama) y Juego con animales u objetos (el trompo, las canicas, el yas)

### **Dimensiones de los juegos tradicionales**

Dimensión motriz. mediante esta dimensión el niño desarrolla la capacidad de movimiento de los músculos en coordinación y en equilibrio.

Sensorial, creativa. Mediante esta dimensión el niño o niña desarrolla los sentidos como nuevas texturas, ruidos, olores y situaciones - sin expectativas. Esto les permite desarrollar naturalmente conexiones positivas con estos nuevos estimulantes,

Cognitiva. Mediante esta dimensión el niño desarrolla el pensamiento y la representación simbólica, así mismo la empatía

Social, afectiva. son los cambios de personalidad que sufre el individuo a través de sus etapas de desarrollo, mediante la presentación de episodios que ha vivido o vivirá, nos referimos a los juegos de roles

Emocional y cultural. Se refiere a al desarrollo de los sentimientos hacia los demás y desarrollo de los principios y valores de una determinada comunidad.

La **Motricidad, según la definición etimológica** provendría o es que deriva de Psique (mente) y de motor (movimiento), que se refiere al efecto de la mente sobre el movimiento o la acción dirigidos por la mente.

**Berruezo** (2005). Expresa que la psicomotricidad es una importante área del conocimiento que establece que por medio del movimiento o la locomoción es que se desarrollan un sin número de aprendizajes en los ámbitos de inteligencia, comunicación, afectividad y entre otros. Por lo tanto además agrega que se debe tener en cuenta dentro de la planificación educativa o terapéutica ya que tiene como objetivo desarrollar la motricidad y las habilidades a través del movimiento y es una intervención pedagógica o terapéutica dirigida a desarrollar el movimiento, la expresión y la creatividad del cuerpo, que le permite centrar sus actividades e intereses en el movimiento y la conducta, incluyendo todo lo que de ahí se deriva: disfunción, patología, estimulación, aprendizaje, etc.

**López** (2018) manifiesta que los niños planifican determinadas actividades, donde involucran el manejo y dominio de su cuerpo, además tienen la capacidad de estructurar y diseñar ambientes y espacios para efectuar dichos movimientos. Así mismos manifiesta que debe existir una estrecha relación entre mente y cuerpo a fin de realizar todas y cada una de las actividades propuestas.

La psicomotricidad intenta descifrar de manera integral el curso de la evolución humana y el aprendizaje motor, cuya importancia determina el futuro de otros procesos (lenguaje, relaciones afectivas, aprender a leer, escribir y contar, etc.).

En este sentido se considera a la psicomotricidad se considera un campo de conocimiento para estudiar y comprender los fenómenos relacionados con el movimiento del cuerpo y su desarrollo. La evolución psicomotriz se considera uno de los principales aspectos del desarrollo hasta que aparece el pensamiento operativo (alrededor de los 7 años) y no se completa hasta que se alcanza el pensamiento formal (alrededor de los 12 años). Además de estudiar el desarrollo del sujeto, también incluye la comprensión de las dificultades u obstáculos que pueden surgir al cambiar el aprendizaje de patrones de movimiento normales.

**Pastor** (2005) detalla que a medida que va evolucionando la ciencia y paralelo a ella el hombre, pues vemos que el concepto de Psicomotricidad cada vez se va desfasando, por cuanto es necesario también ir actualizando dicha conceptualización basándonos en las ciencias humanas con la finalidad de poner al alcance del sector educativo la enorme importancia del movimiento en el desarrollo y aprendizaje del ser humano. Es en este sentido que es de suma relevancia tratar de basarnos en los diferentes paradigmas existentes a fin de actualizar dicha conceptualización, pero sobre todo tenerlo en cuenta en el campo educativo de manera muy especial por su gran valor y aporte al desarrollo bio-psico y social del individuo.

De Lièvre Staes (1992) indica que puede entenderse como una función humana que integra habilidades mentales y motrices para permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa a su entorno. Puede entenderse como una visión global de la interacción entre sensoriomotora y psicología, y entre los individuos globales y el mundo exterior. Puede entenderse como una técnica cuya organización de actividades permite a las personas tomar conciencia concreta de su existencia y entorno inmediato y, por lo tanto, actuar de forma adaptativa. Es necesario aclarar que las intervenciones psicomotoras no siguen una pauta, sino que tienen diferentes direcciones de práctica y diferentes enfoques para su implementación.

## Los tipos de motricidad

**Motricidad fina**, se refieren a movimientos finos, precisos y diestros. Esto se debe a la capacidad de coordinar con precisión los movimientos de pequeños grupos musculares, como entre las manos y los ojos. Se requiere mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. Las habilidades motoras finas son importantes para experimentar con el entorno y están asociadas con una mayor inteligencia. (Duarte, 2011).

La motricidad fina se refiere a movimientos voluntarios más precisos que involucran pequeños grupos de músculos (y requieren una mejor coordinación). Habilidades motoras finas: Esto incluye movimientos más precisos, especialmente en tareas que usan los ojos, las manos y los dedos al mismo tiempo, como: rasgar, cortar, dibujar, pintar, enhebrar, perforar, escribir (Duarte, 2011).

**Motricidad Gruesa**, hace referencia a los movimientos que requiera mayor destreza y precisión, es consecuencia del desarrollo de la motricidad gruesa ya que demanda una adecuada coordinación de las acciones que ejecutan diferentes grupos de músculos.

El sistema nervioso central, las articulaciones y los músculos participan en los movimientos voluntarios. A través de un proceso de aprendizaje, los niños van. En definitiva, la motricidad no es lo mismo que el deporte.

El movimiento es el acto de movimiento, como resultado de lo cual cambia la posición de algunas partes del cuerpo o de todo el cuerpo. Las habilidades motoras incluyen todas las funciones y procesos relacionados con el movimiento, incluidos los factores mentales.

Las habilidades motrices se desarrollan desde el nacimiento y poco a poco van adquiriendo habilidades como ponerse de pie o caminar. Primero se demuestra la motricidad gruesa y luego, cuando se alcanza la madurez y el crecimiento físico

necesarios, la motricidad fina. Para facilitar estos procesos, es importante que los niños realicen actividades físicas y reciban estimulación de los adultos.

### **Deficiencias motrices**

Los problemas de movimiento forman parte de los llamados déficits de movimiento, que se manifiestan como trastornos del aparato locomotor (compuesto por el sistema muscular y artrósico). Las personas con estos problemas pueden tener dificultades para realizar tareas comunes, como levantar una pelota para escribir, caminar, coordinar ciertos movimientos o mantener una postura estable.

La precisión del movimiento es una de las habilidades afectadas por los déficits motores, que pueden ser muy graves en la actualidad, ya que casi todas nuestras actividades diarias, ya sea en nuestro tiempo libre, en el trabajo o en el ámbito escolar, requieren una gran precisión. En algunos casos, los problemas motores también pueden afectar el habla y provocar una disminución anormal de la fuerza muscular.

En el fondo, el déficit motor se produce por cambios en diferentes partes del cuerpo: músculos, articulaciones, huesos y, por supuesto, áreas del cerebro encargadas de coordinar los movimientos.

### **Clasificación de las dificultades de la motricidad**

Se distingue dos tipos de problemas de motricidad:

Físicos periféricos: Afecta articulaciones, músculos, huesos y extremidades; Sistema nervioso: Daño cerebral que interfiere con la transmisión de información motora a otras partes del cuerpo.

Estos trastornos del movimiento pueden ocurrir antes, durante o después del nacimiento.

En el primer grupo se presenta una enfermedad infecciosa o metabólica que afecta a la madre, generalmente por incompatibilidad con la sangre del padre. Al nacer, los déficits motores pueden ocurrir debido a la falta prolongada de oxígeno (a veces las fosas nasales bloqueadas en los bebés), nacimiento prematuro o traumatismo craneal por fórceps.

### **Importancia del movimiento y motricidad**

El movimiento representa “un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas”. Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón valedera para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad. Por su naturaleza, los movimientos se clasifican en dos clases: motricidad fina y gruesa.

### **Dimensiones de la Motricidad**

**Habilidades Motrices: Esquema corporal**, es la imagen corporal o representación de su cuerpo donde cada quien tiene en estados de movimiento o de reposo. **Equilibrio**, es la capacidad de conseguir la orientación del cuerpo y sus partes en relación con el espacio exterior. **Lateralidad**, es la preferencia que tiene la persona para hacer usos de su cuerpo u órgano. **Coordinación motriz**, consiste en la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficiencia y armonía. Es la integración del sistema nervioso centran entre los motores sensitivos y sensoriales. **Espacio y tiempo**, constituyen elementos esenciales para la coordinación de las posiciones por ello es un indicador que mide la buena aplicación de las diferentes dimensiones asociadas a la psicomotricidad.

**Habilidades Cognitivas:** Son habilidades que desarrolla la persona para conocer, almacenar información organizar y transformar hasta genera nuevos conocimientos, para luego establecer relaciones formular generalizaciones, tomar decisiones y resolver problemas

**Habilidades Afecto sociales:** Son habilidades que están orientadas a desarrollar su capacidad como la empatía, la inteligencia emocional, el asertividad, la capacidad de escucha, de comunicarse sus emociones, de definir un problema y evaluar soluciones y capacidad de negociar, en conclusión, de administrar y gestionar adecuadamente sus emociones dentro de la sociedad.

**La investigación se justificación teóricamente dado que la** motricidad es un puente entre el esquema corporal y la estructuración espacio – temporal, por ello es sumamente importante para todo individuo ya que nos permitirá orientarnos en el espacio y organizar nuestras acciones y la ejecución de las mismas, según vigotsky (1915) manifiesta que el conocimiento físico e intelectual de los niños no se desarrollan aislados sino cuando interactúan con el entorno social. La **Justificación práctica**, como docentes de la especialidad nos enfrentamos a nuevos retos como de mejorar constante nuestra forma y metodología de enseñanza por ello los juegos tradicionales son medios que permiten la realización optima y efectiva del proceso enseñanza aprendizaje y de igual manera para nuestros niños les permite fortalecer sus conocimientos y estados emocional y físico; cuando los medios son de su agrado ya que desarrollan sus actividades académicas de forma divertida. La **justificación metodológica**, Bernal (2010) manifiesta que metodológicamente se justifica cuando se propone o se desarrolla nuevas estrategias o métodos que permita generar conocimiento, por lo tanto, se cumple con lo especificado ya que mediante esta investigación se ha generado nuevos enfoques que permiten el desarrollo de nuevas estrategias que permitirán al docente y alumnos mejorar sus aprendizajes y la **justificación social**, los niños están inmersos dentro de una sociedad por ello la importancia de que los resultados obtenidos sean difundidos a la IE para poder tomarse las decisiones correspondientes dentro de los trabajos colegiados del líder y sus docente, así también dar a conocer a los padres de familia para apoyar el trabajo de los docentes. Finalmente el aporte científico se da en cuanto, este trabajo se convierte en un apoyo a los futuros investigadores convirtiéndose en un antecedente, en cuanto al uso de los instrumentos debidamente contextualizados, y en un referente

para poder continuar bajo un diseño experimental o cuasiexperimental proponiendo estrategias de mejora del área de psicomotricidad.

El problema indica que habiendo entrado en contacto con los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, del distrito de Miguel Iglesias, de la provincia de Celendín, pude notar claramente un enorme retraso en cuanto se refiere al desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes de la citada institución como son: problemas en el momento de desplazarse, al manipular objetos y problemas de comunicación al momento de expresarse corporalmente (realizaban movimientos toscos), tanto en sus aspectos receptivos y expresivos; razón por la cual es que opté en indagar y buscar literatura pertinente a fin de buscar alternativas de solución a tan preocupante realidad, según Jean Piaget (1973), menciona que los niños y niñas tienen su primer punto de contacto u acercamiento con todo aquello que lo rodea en su mundo real, de tal manera que dicho contacto para los niños constituye la verdadera realidad circundante de su mundo motriz, es decir que los niños y niñas por medio del movimiento aprenden a conocer el mundo que los rodea, es por ello se optó por la utilización de los juegos tradicionales como herramienta para que aprenden a moverse y así satisfacer sus necesidades, explorando todo aquello que les resulte muy curioso. ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 – Catalina 2021?

Conceptualmente las variables se definen:

**Juegos Tradicionales**, Huizinga (1938) El juego es una actividad u ocupación libre, dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, según reglas absolutamente obligatorias, que, aunque libremente aceptada, tiene un fin propio y va acompañada de un sentimiento de excitación, alegría y conciencia. Diferente de la vida ordinaria.

**Motricidad**, Trigo (2000) viene a ser el conjunto de cada una de las funciones expresadas o ejecutadas por el esqueleto, los músculos y el sistema nervioso central que faculta o permiten los movimientos y el desplazamiento. La motricidad es controlada por el sistema locomotor, el cual a su vez es coordinado por la corteza

cerebral y demás estructuras secundarias que lo modulan. López (2018) nos indican que la psicomotricidad viene hacer una habilidad o destreza impulsada por el movimiento corporal, cuya finalidad es establecer un vínculo estrecho con su contexto social que lo rodea, de este modo diremos que gracias a la acción y movimiento que el niño o niña efectúa se va involucrando dentro de un mundo más dinámico, completo y globalizado, por tal motivos es que se debe comprender y promover un adecuado desarrollo de sus estructuras somáticas, Cognitivas y afectivas en todo el sentido de la palabra.

En cuanto a la **definición conceptual y operacional**

Juegos Tradicionales, Cagigal, J. M. (1996) Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.»

Motricidad, Damásio (1996) es el uso de todas sus capacidades y posibilidades corporales donde el cerebro es el encargado y permitir la comunicación, con el cuerpo, donde así mismo crear o inventar cosas, resolver problemas, percibir, retener, tener sensaciones, relacionar, tener sentimientos, comprender, desear, creer, recordar, proyectar, organizar, sacar conclusiones, etc., en conclusión, para realizar actividades, de forma más o menos controlada o espontánea, que constituyen la especificidad de su conducta, lo que le identifica como ser humano, además de su forma humana. En todas las actividades que el hombre realiza, (sean o no evidentes) existe un componente corporal, no siempre fácil de reducir al funcionamiento de un conjunto de músculos, huesos, fibras y glándulas que actúan de manera más o menos automática.

Operacionalmente nuestras variables se utilizarán como sigue; El cuestionario estará compuesto por 3 dimensiones: Juegos clásicos, juegos populares y juegos sociales los mismos que están conformados por 10 ítems, que se detallan en el Anexo 01.

La ficha de observación estará compuesta por 3 dimensiones: motriz o físico, cognitivo y afectivo los mismos que están conformados por 10 ítems, los mismos que se detallan en el Anexo 01. matriz de operacionalización.

La **hipótesis planteada**, los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices de los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021.

**El objetivo general** a seguir es determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021. Por tanto, **para cumplir este objetivo se trabaja:** Identificar el nivel de uso de juegos tradicionales en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021. Identificar el nivel de habilidades Motrices en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021. Establecer el nivel de relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021.

## **Metodología**

### **Tipo y Diseño de Investigación**

#### **Tipo de Investigación**

Según su finalidad se empleó una investigación básica donde se busca incrementar los conocimientos mediante un proceso reflexivo sistemático y crítico con la finalidad de encontrar y aclarar hechos y eventos relacionados a una realidad, Ander-Egg(1992).

Según su alcance es investigación relacional ya que el propósito es medir el grado de relación que existe entre dos variables, cuantificando y analizando la vinculación, mediante pruebas de hipótesis. (Hernández et al., 2010)

#### **Diseño de la investigación**

Se ha empleado un diseño correlacional por cuanto mide el grado de relación entre dos variables sin que el investigador intervenga en ninguna de ellas (Hernández et al., 2010)

Donde:

V1: Juegos tradicionales

X: Relación entre Juegos tradicionales y Motricidad

V2: Motricidad

### **Población y Muestra**

**Población.** Estuvo constituida por 64 estudiantes del primer al sexto grado de la institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, distrito de Miguel Iglesias, provincia de Celendín, Región Cajamarca, durante el año 2021.

**Muestra:** se utilizó una muestra **no** probabilística escogida por conveniencia conformada por 20 estudiantes de segundo grado de educación primaria de la institución educativa N°82486 del caserío de Catalina, distrito de Miguel Iglesias, provincia de Celendín, Región Cajamarca, durante el año 2021. Barriga (2005, p.188).

**Tabla 1**

*Estudiantes IEP N°82486*

| <b>I.E. Nro.</b>                         | <b>Grado o sección</b> | <b>Hombres</b> | <b>Mujeres</b> | <b>Año</b> | <b>Total</b> |
|--|------------------------|----------------|----------------|------------|--------------|
| <b>82486</b>                             | 2° Grado               | 8              | 12             | 2021       | 20           |
| <b>Total, estudiantes de la muestra:</b> |                        |                |                |            | 20           |

Fuente: nómina de estudiantes 2021.

### **Técnicas e Instrumentos de la investigación**

#### **Técnicas**

Carrasco (2005) son aquellas que nos brindan u otorgan las normas y patrones fundamentales que encaminan y direccionan cada una de las principales acciones u diferentes actividades que efectúan los investigadores en cada una de las diferentes

etapas de la investigación científica. para el presente caso en mención se ha utilizado la observación para la recopilación de la variable “Juegos tradicionales “ y para el recojo de datos de la variable Motricidad se ha utilizado también la técnica de la observación.

### **Instrumento**

Dicho cuestionario estaba compuesto por 3 dimensiones: Juegos clásicos, juegos populares y juegos sociales los mismos que están conformados por 10 ítems, los mismos que se detallan en el Anexo 01:

La ficha de observación estaba compuesta por 3 dimensiones: motriz o físico, cognitivo y afectivo los mismos que están conformados por 10 ítems, los mismos que se detallan en el Anexo 01. matriz de operacionalización.

### **Validez y Confiabilidad**

La validez de un instrumento de recolección de datos, es el grado en que un instrumento verdaderamente mide la variable que se pretende medir, para el presente caso se contó con la validación de los instrumentos mediante juicio de expertos o fase validity, en cuanto a la confiabilidad detallamos que un instrumento es confiable cuando aplicado a un objeto o sujeto en varias oportunidades produce resultados iguales hecho que se ha tenido también en consideración para el presente.

**Tabla 2**

*Resultados de la validez de los instrumentos a través del juicio de expertos*

| <b>Validador</b> | <b>Grado del Validador</b> | <b>Instrumento</b>                    | <b>Resultado</b> |
|------------------|----------------------------|---------------------------------------|------------------|
| Experto 1        | Mg. Rodríguez Marín Amparo | Ficha de observación (13 indicadores) | Aplicable        |
| Experto 2        | Mg. Pedro Rojas Araujo     |                                       | Aplicable        |
| Experto 3        | Mg. Ever Sánchez Cotrina   |                                       | Aplicable        |

### **Procesamiento y Análisis de la Información**

Teniendo en cuenta de que el procesamiento y análisis de la información constituyen una parte fundamental de la investigación, en el presente informe se ha tenido en cuenta el uso correcto y adecuado de las estadística e indicadores descriptivos e inferenciales; así mismo las herramientas informáticas como son el Excel y el SPSS v. 27. Los mismos que contribuyeron al proceso, análisis y sistematización de los datos mostrándose en tablas y gráficos con los resultados acertados y confiables con la finalidad de una mejor toma de decisiones.

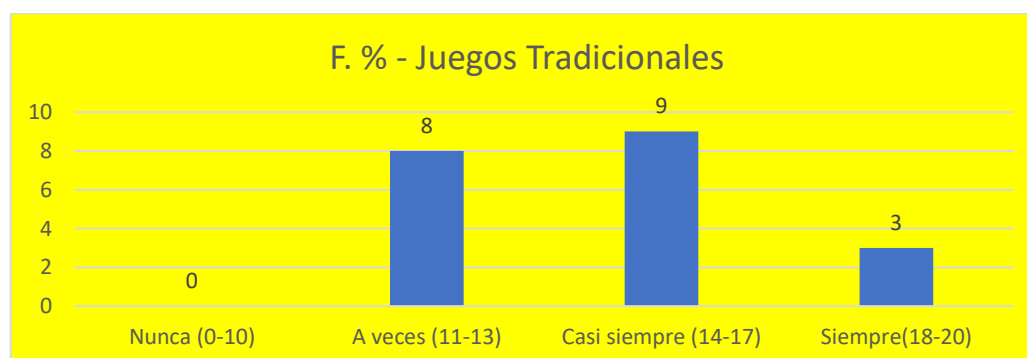
## Resultados

### Variable 1: Juegos Tradicionales

**Tabla 3**

*Nivel de juegos tradicionales en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021*

| Juegos Tradicionales | Frecuencia  |               |             |
|----------------------|-------------|---------------|-------------|
|                      | F. Absoluta | F. porcentual | F.Acumulada |
| Nunca (0-10)         | 0           | 0             | 25          |
| A veces (11-13)      | 8           | 40            | 70          |
| Casi siempre (14-17) | 9           | 45            | 100         |
| Siempre (18-20)      | 3           | 15            | 0           |
| Total                | 20          | 100           |             |



**Figura 1.** Nivel de juegos tradicionales en los estudiantes

### Interpretación.

En la tabla 3, indica la clasificación por niveles a partir de la frecuencia y porcentajes de la variable juegos tradicionales, donde el 40 % a veces y el 45% casi siempre y

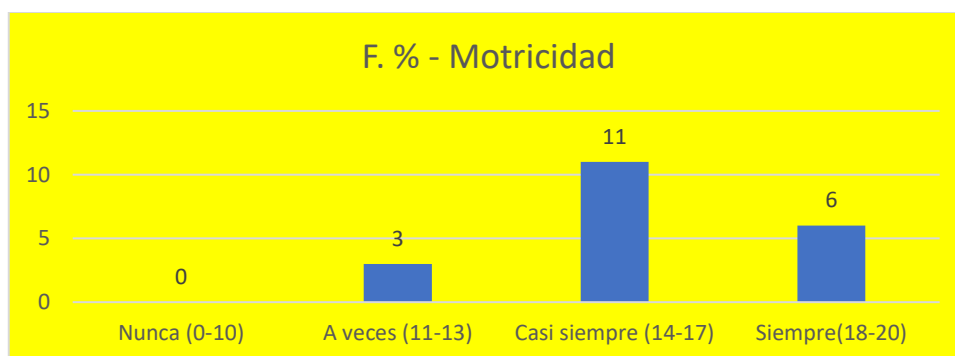
siempre 15 % reconocen respetan y valoran los juegos tradicionales. En cuanto a las dimensiones. Siendo el que más destaca el nivel de casi siempre usan los juegos tradicionales con un 45% .

## Variable 2: Motricidad

**Tabla 4**

*Nivel de habilidades Motrices en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021*

| MOTRICIDAD           | Frecuencia  |               |             |
|----------------------|-------------|---------------|-------------|
|                      | F. Absoluta | F. porcentual | F.Acumulada |
| Nunca (0-10)         | 0           | 0             | 0           |
| A veces (11-13)      | 3           | 13            | 13          |
| Casi siempre (14-17) | 11          | 47            | 60          |
| Siempre (18-20)      | 6           | 40            | 100         |
| Total                | 20          | 100           |             |



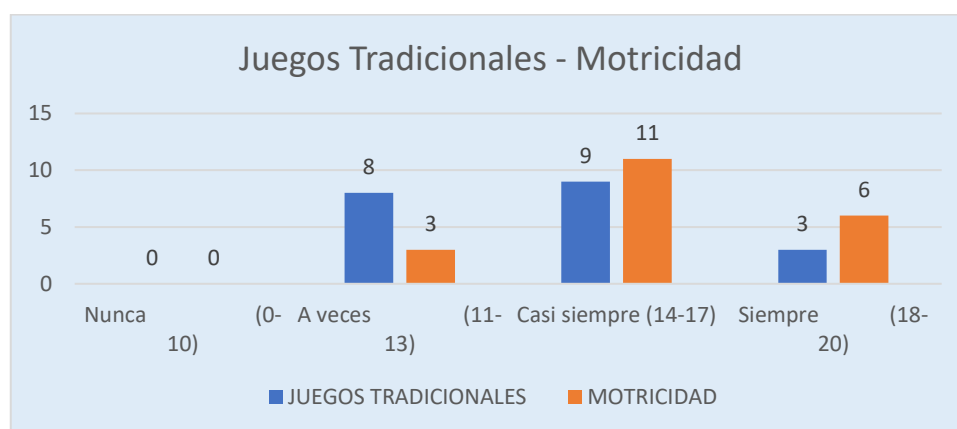
**Figura 2.** Nivel de habilidades Motrices en los estudiantes

### Interpretación

En la tabla 4: indica los niveles a partir de la frecuencia y porcentajes de la variable Motricidad, donde el 13 % a veces y el 47% casi siempre, y 40% siempre, demuestran sus habilidades motrices en las dimensiones físicas, cognitivas y afectivas en el momento de la observación al realizar las actividades con juegos tradicionales, destacando el nivel casi siempre con un 47%.

**Tabla 5**  
Niveles de Juegos tradicionales – Motricidad

| NIVEL                | Nunca<br>(0-10) | A veces<br>(11-13) | Casi siempre<br>(14-17) | Siempre<br>(18-20) |
|----------------------|-----------------|--------------------|-------------------------|--------------------|
| JUEGOS TRADICIONALES | 0               | 8                  | 9                       | 3                  |
| MOTRICIDAD           | 0               | 3                  | 11                      | 6                  |



**Figura 3.** Nivel de juegos tradicionales y habilidades Motrices en los estudiantes

### Interpretación

En la tabla 5: se logra comparar los niveles en relación a los juegos tradicionales y las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021; donde podemos inferir que existe homogeneidad en cuanto a los niveles de ambas variables (nivel nunca, a veces, casi siempre, siempre) con cierta proporcionalidad en el nivel casi siempre.

**Tabla 6**  
*Estadísticos Descriptivos*

|   |   | Estadístico     | Error estándar |        |
|---|---|-----------------|----------------|--------|
| Juegos_                                     | Media                                       | 15,2000         | ,48450         |        |
| Tradicional                                 | 95% de intervalo de confianza para la media | Límite inferior | 14,1859        |        |
|   |   | Límite superior | 16,2141        |        |
|   | Media recortada al 5%                       |                 | 15,0556        |        |
|   | Mediana                                     |                 | 15,0000        |        |
|   | Varianza                                    |                 | 4,695          |        |
|   | Desviación estándar                         |                 | 2,16673        |        |
|   | Mínimo                                      |                 | 13,00          |        |
|   | Máximo                                      |                 | 20,00          |        |
|   | Rango                                       |                 | 7,00           |        |
|   | Rango intercuartil                          |                 | 3,25           |        |
|   | Asimetría                                   |                 | 1,129          | ,512   |
|   | Curtosis                                    |                 | ,615           | ,992   |
|   | Motricidad                                  | Media           | 16,9000        | ,57537 |
| 95% de intervalo de confianza para la media |   | Límite inferior | 15,6957        |        |
|   |   | Límite superior | 18,1043        |        |
| Media recortada al 5%                       |   |                 | 17,0000        |        |
| Mediana                                     |   |                 | 18,0000        |        |
| Varianza                                    |   |                 | 6,621          |        |
| Desviación estándar                         |   |                 | 2,57314        |        |
| Mínimo                                      |   |                 | 12,00          |        |
| Máximo                                      |   |                 | 20,00          |        |
| Rango                                       |   |                 | 8,00           |        |
| Rango intercuartil                          |   |                 | 2,00           |        |
| Asimetría                                   |   |                 | -,928          | ,512   |
| Curtosis                                    |   |                 | -,062          | ,992   |

## Prueba estadística

**Tabla 7**  
*Correlación Juegos Tradicionales -Motricidad*

|          |             | Juegos Tradicionales       | Motricidad |      |
|----------|-------------|----------------------------|------------|------|
| Rho de   | Juegos      | Coeficiente de correlación | 1,000      | ,233 |
| Spearman | Tradicional | Sig. (bilateral)           | .          | ,322 |

|            |                            |      |       |
|------------|----------------------------|------|-------|
|            | N                          | 20   | 20    |
| Motricidad | Coeficiente de correlación | ,233 | 1,000 |
|            | Sig. (bilateral)           | ,322 | .     |
|            | N                          | 20   | 20    |

Tabla 8: podemos observar que  $p=0,322$ ; el coeficiente de correlación es de 0,233 lo que significa que existe un grado de correlación positiva baja, según el grado de correlaciones. Lo que significa que si una variable aumenta la otra también aumenta viceversa.

## **Análisis y Discusión**

### **Análisis**

Observando la clasificación por niveles a partir de las frecuencias absolutas y porcentuales se infiere que la mayoría de los estudiantes conocen, respetan y valoran los juegos traccionales, equivalente al 45%, de igual forma en cuanto a la variable motricidad el 73% se observa que desarrollan su motricidad en las dimensiones físico, cognitivo y afectivo.

Lo que significa que existe una homogeneidad en cuanto a los niveles de casi siempre. Notándose la predisposición y conocimiento al momento de desarrollar dichas actividades relacionadas a ambas variables.

En cuanto a la existencia de relación entre ambas variables se evidencia una relación positiva baja según el grado de relación del indicador estadísticos no paramétrico Rho de Spearman

### **Discusión**

López (2018). Delgado (2018), Quincho & Rojas (2019). En investigaciones anteriores destacan la importancia de los juegos tradiciones en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes y a la vez concluyen que dentro de la programación o planificación curricular se deben priorizar e incluir como estrategia fundamental los juegos tradicionales por cuanto contribuyen al desarrollo integral y holístico del ser humano, ya que son herramientas primordiales para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Moreno (2004). Nos indica que actualmente se nota claramente la presencia de cuadros de retraso motor, entendiendo como tal, a la evolución de la función motora que no corresponde a su debida fase de desarrollo evolutivo, es decir de acuerdo a su edad. Situación que realmente preocupa en la enseñanza de habilidades complejas, debido a que no se cuenta con el adecuado desarrollo de sus habilidades básicas que sirven de fundamento para la asimilación de estas. En tanto es sabido

que las habilidades básicas o fundamentales son base de aprendizajes posteriores por lo que es necesario remarcar que los actos motrices como los desplazamientos, saltos, equilibrios, lanzamientos y recepciones y entre otros constituyen el verdadero andamiaje del desarrollo normal de las habilidades motrices, donde el aprendizaje motor se apoya en las habilidades previamente adquiridas para la construcción de nuevas habilidades. En conclusión diremos que para el aprendizaje motor se requieren de alguna experiencia previa la cual constituye la base para la asimilación del nuevo aprendizaje, en este sentido aclaro que al no producirse oportunamente estos aprendizajes, los cuadros de torpeza motriz culminan tornándose crónicos, y los problemas de la dimensión motriz impactan a la dimensión afectiva, con lo cual suelen aparecer los casos de baja autoestima, bullying en términos de rechazo hacia los menos hábiles, renuncia y aislamiento social por los afectados en cuanto a la participación en actividades, y más adelante, debido a la no adquisición del hábito de la actividad física se propicia la aparición de enfermedades asociadas al sedentarismo en edades no contempladas en otros tiempos. Del mismo modo debemos aclarar que la falta de estimulación motriz produce en el ser humano preocupantes cuadros como la carencia de tonicidad y descoordinación de toda la parte motora.

Mi aporte como investigador concluyo que los juegos tradicionales, el juego motor y toda actividad que induzca al movimiento en los niños ha de ser “infaltable en la crianza, ha de ser garantizado por los padres y debería ser parte de una política sanitaria integral, holística y si se quiere obligatoria durante los seis primeros años de vida tal como lo da a conocer don Jean Piaget en sus diferentes estudios.

Por último, puedo afirmar que si vemos este álgido problema a tiempo entonces estaremos pensando en una presente y futura generación deseada, ya que de lo contrario nos lamentaremos y será tarde, En tal sentido promovamos el juego en general y de manera muy en especial los juegos tradicionales por su enorme valor educativo y sobre todo motivador, creativo e impulsor del acervo cultural que nos han dejado nuestros antepasados.

## Conclusiones

Se logró determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021, donde se concluye que según Rho de Spearman donde  $p=0,322$ ; el coeficiente de correlación es de 0,233 lo que significa que existe un grado de correlación positiva baja, según el grado de correlaciones

Se logró Identificar el nivel de uso de juegos tradicionales en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021, donde el 40 % a veces y el 45% casi siempre y siempre 15 %, reconocen respetan y valoran los juegos tradicionales, concluyendo que existe un nivel de casi siempre usan los juegos tradicionales los estudiantes de dicha IE.

Se logró Identificar el nivel de habilidades Motrices en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021, donde el 13 % a veces y el 47% casi siempre, y 40% siempre, demuestran sus habilidades motrices en las dimensiones físicas, cognitivas y afectivas en el momento de realizar las actividades con juegos tradicionales, concluyendo que casi siempre desarrollan las actividades motrices.

Al establecer la relación entre ambas variables concluimos que; si una variable aumenta la otra también aumenta y viceversa.

## **Recomendaciones**

A los docentes buscar nuevas metodologías de enseñanza para mejorar la labor docente mediante herramientas prácticas y activas, tal es el caso de ampliar la investigación en los temas en mención.

A los padres de Familia brindar todas las facilidades y apoyo a sus hijos con la finalidad de desarrollar habilidades, físicas, cognitivas y afecto -sociales.

A los alumnos buscar el perfeccionamiento de habilidades que fortalezcan la formación integral mente - cuerpo

## Referencias bibliográficas

- Alva Fernandez, E. (2018). *Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686, Marcash - Huari, 2018.* Tesis, Nro. 686- Marcash, Huaráz , Marcash-Huari.
- Araujo Bernal, C. Y. (2018). *Los Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.Nro. 324 Niña Virgen María de Huacho.* Tesis, Nro. 324-Huacho, Lima, Huacho, Lima - Perú.
- Atuncar Saravia, D. A., & Gonzales Morán, R. (2017). *El Juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de cinco años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi" -Huancavelica, 2017.* Tesis, "Virgen de Chapi", Huancavelica, Huancavelica.
- Bauzer Medeiros, E. (1997). *Los juegos de recreación* (Tercera edición ed., Vol. V). Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Berruezo, P. P. (2005). El contenido de la psicomotricidad. ((. P. conceptos, Ed.) *El contenido de la psicomotricidad.*
- Cagigal Gutierrez, J. M. (1996). Aproximaciones al concepto de juego. *Conceptualización del juego en el ámbito de la educación física.*
- Chilcho Carrasco, R. (2019). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad Gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 017, Huancavelica.* Tesis, Nro. 107- Inicial., Huancavelica, Huancavelica.
- Córdova Hernández, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018.* Tesis, Colegio Villanova de San Miguel Lima, Lima, Lima.
- Damacio, A. (1996). El Error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro Humano. *El Error de Descartes.*

- Delgado Fuentes, M. A. (2018). *“Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV “Copitos de Miel” ubicado en el D.M.Q. periodo académico 2016”*. Tesis, " Copitos de Miel" D.M.Q, Quito , Quito.
- García Cortegana, E. L. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM”-Celendín*. Tesis, I.E. EESPP "AMM", Cajamarca, Celendín.
- Grande Vera, J., & Alemany Arrebola, I. (2002). *Aprendizaje y desarrollo motor, una perspectiva educativa*. Grana-España, España.
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños* (Vol. 1). Barcelona, Barcelona, España: Original 1973.
- Huayllany Champi, N. (2018). *Los Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. Nro. 643 de patria Kosñipata-Paucartaamabo-Cusco*. Tesis, Nro. 463, Cusco, Cusco.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Educación y cultura*. Holanda, Holanda.
- López Velásco, E. F. (2018). *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de la Motricidad”*. Tesis, Universidad Técnica de Amabato, Amabato, Ambato-Ecuador.
- López Velasco, E. F. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad Gruesa en Niños y niñas de 3 a 4 años*. Tesis, Ecuador, Ambato.
- Mesonero, c. p. (2018). *“Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Motricidad”*. Tesis, Universidad Técnica de Ambato, Ambato-Ecuador, Ambato-Ecuador.
- Moreno Murcia, J. A. (2004). Situación actual de la motricidad en la etapa de 0 a 6 años según el profesorado de Educación Infantil. *Motricidad en las aulas de educación infantil*.

- Pastor Pradillo, J. L. (2005). Vigencia y concepto de el juego y la psicomotricidad. V *Congreso Internacional Virtual de Educación. Ciber educación.com*. Madrid, España, Madrid.
- Piaget, J. (2001). *El pensamiento, acción sobre los objetos*. Suiza, Suiza, Suiza.
- Portuguez Tapia, Y. R. (2018). *El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos Instituciones Educativas-Lima, 2018*. Tesis, Dos Instituciones educativas de Lima, Lima, Lima.
- Trigo, E. (2000). La experiencia de ser cuerpo. *Fundamentos de la motricidad*.
- Trigo, E. (2009). *Motricidad Humana* (Vol. 1). España, España, Madrid.
- Trigo, E., Ganú, M., Toro, Sergio, & Manuel Sergio. (2014). *Motricidad Humana una mirada retrospectiva* (Vol. 1). (2da.edición., Ed.) España-Colombia., Madrid, España-Colombia: Léeme.
- Yañes Casal, A. (1996). *Fundamentos de la Motricidad*. Lisboa -Portugal, Lisboa, Portugal: Edicoes Cosmos.

## **Anexos**

**Anexo 1: Matriz de operacionalización de las Variables**

| <b>Variables</b>                        | <b>conceptual</b>  | <b>operacional</b>   | <b>Dimensiones</b>              | <b>Indicadores</b>   | <b>ítems</b> |
|---|--|--|---------------------------------|--|--------------|
| <b>V.1<br/>Juegos<br/>tradicionales</b> | Juegos Tradicionales, Cagigal, J. M. (1996) Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.» | Dicho cuestionario estaba compuesto por 3 dimensiones: Juegos clásicos, juegos populares y juegos sociales los mismos que están conformados por 10 ítems, los mismos que se detallan en el Anexo 01. | Juegos de carrera y persecución | Reconoce los juegos de carrera y persecución (el kiwi, la chapadita,)                        | <b>1,2,3</b> |
|   |  |  |                                 | Respetar las normas de juego de carrera y persecución  |              |
|   |  |  |                                 | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos de carrera y persecución |              |
|   |  |  | Juego de saltos o rítmicos      | Reconoce los juegos de saltos o rítmicos (baile, salto con soga, encostalados)               | <b>1,2,3</b> |
|   |  |  |                                 | Respetar las normas de juego de saltos o rítmicos  |              |
|   |  |  |                                 | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos de saltos y rítmicos     |              |
|   |  |  | Juegos de intelectuales         | Reconoce los juegos intelectuales (adivinanza, rayuela, el crucigrama)                       | <b>1,2,3</b> |
|   |  |  |                                 | Respetar las normas de juego intelectuales   |              |
|   |  |  |                                 | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos intelectuales            |              |
|   |  |  | Juego con animales o objetos    | Reconoce los juegos con animales o objetos (el trompo, las canicas, el yas)                  | <b>1,2,3</b> |
|   |  |  |                                 | Respetar las normas de juego con animales o objetos  |              |
|   |  |  |                                 | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos con animales o objetos   |              |

| Variables                 | conceptual   | operacional  | Dimensiones  | Indicadores  | ítems |
|---------------------------|--|--|--|--|-------|
| <b>V 2<br/>Motricidad</b> | Motricidad, Damásio (1996) es el uso de todas sus capacidades y posibilidades corporales donde el cerebro es el encargado y permitir la comunicación, con el cuerpo, donde así mismo crear o inventar cosas, resolver problemas, percibir, retener, tener sensaciones, relacionar, tener sentimientos, comprender, desear, creer, recordar, proyectar, organizar, sacar conclusiones, etc., en conclusión, para realizar actividades, de forma más o menos controlada o espontánea, que constituyen la especificidad de su conducta, lo que le identifica como ser humano, además de su forma humana. En todas las actividades que el hombre realiza, (sean o no | La ficha de observación estaba compuesta por 3 dimensiones: motriz o físico, cognitivo y afectivo los mismos que están conformados por 10 ítems, los mismos que se detallan en el Anexo 01. matriz | Habilidades Físicas (Esquema corporal. Equilibrio, Lateralidad, Espacio y tiempo.) | Muestra un dominio adecuado del uso de su lateralidad (derecha e izquierda).                     | 1,2,3 |
|                           |  |  |  | Demuestra agilidad en sus movimientos de caminar, salto, atrapar una pelota, correr y agacharse. |       |
|                           |  |  |  | Demuestra un equilibrio y control postural en movimientos de correr, caminar y saltar.           |       |
|                           |  |  |  | Se ubica teniendo en cuenta el espacio y tempo cuando realiza la actividad                       |       |
|                           |  |  | Habilidades Cognitivas (Coordinación viso - motriz,)                               | Manipula adecuadamente los objetos que se les entrega en clase.                                  | 1,2,3 |
|                           |  |  |  | Moldea figuras que deben ser plasmadas en imágenes entregadas por el docente                     |       |
|                           | Logra colorear las imágenes que se les indica en clase   |  |  |  |       |

|  |   |                       |                                    |  |       |
|--|---|-----------------------|------------------------------------|--|-------|
|  | evidentes) existe un componente corporal, no siempre fácil de reducir al funcionamiento de un conjunto de músculos, huesos, fibras y glándulas que actúan de manera más o menos automática. | de operacionalización |                                    | Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante a atrás, derecha hacia izquierda, encima hacia abajo. | 1,2,3 |
|  |   |                       | Habilidades<br>Afecto<br>Emocional | Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos (correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear, etc.).    |       |
|  |   |                       |                                    | Expresa sus emociones, sentimientos y temores (alegría, tristeza, ira, miedo, enfado).                                 |       |
|  |   |                       |                                    | Muestra empatía con sus compañeros al momento de realizar la actividad propuesta                                       |       |
| Acepta jugar, compartir espacios, trabajar con niños (as) del sexo opuesto |   |                       |                                    |  |       |

Fuente: *Propuesta por el investigador*

## Anexo 2: Matriz de consistencia

| Problema  | Variables                   | Objetivos  | Hipótesis   | Metodología   |
|---|-----------------------------|--|---|---|
| ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486-Catalina, 2021? | <b>Juegos tradicionales</b> | <p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021.</p>  | Los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades motrices de los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021 | <p>Tipo de Investigación:</p> <p>Básica</p> <p>Diseño de Investigación: Correlacional</p> <p><b>Población y Muestra:</b></p> <p>Población 64 estudiantes<br/>Muestra 20 estudiantes</p> |
|   | <b>Motricidad</b>           | <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar el nivel de uso de los juegos tradicionales en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021</p> <p>Establecer el nivel de relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motriz en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución educativa Nro. 82486 del caserío de Catalina, 2021</p> |   | <p><b>Técnica observación</b></p> <p>Instrumento</p> <p>V1. Cuestionario<br/>V2. Ficha de Observación</p>   |

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de Datos

#### Cuestionario para evaluar la variable juegos tradicionales

##### Datos Generales

Institución Educativa : N°82486

Grado/Sección : segundo Primaria

Tema : Juegos tradicionales

Docente Responsables : Leiler Dacio Quispe Salazar

**Finalidad:** Se pretende medir y evaluar el nivel de conocimiento referente a la variable “Juegos tradicionales” en los estudiantes de la IEP. N°82486 del caserío de Catalina, y juegos tradicionales.

**Instrucciones:** Marque con una x la respuesta correspondiente

| Indicadores                                |  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|--|---|---|---|---|
| <b>D1: Juegos de Carrera y persecución</b> |  |   |   |   |   |
| 1  | Reconoce los juegos de carrera y persecución (el kiwi, la chapadita,)                        |   |   |   |   |
| 2  | Respetar las normas de juego de carrera y persecución  |   |   |   |   |
| 3  | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos de carrera y persecución |   |   |   |   |
| <b>D2: Juegos de Saltos o Rítmicos</b>     |  |   |   |   |   |
| 4  | Reconoce los juegos de saltos o rítmicos (baile, salto con soga, encostal)                   |   |   |   |   |
| 5  | Respetar las normas de juego de saltos o rítmicos  |   |   |   |   |
| 6  | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos de saltos y rítmicos     |   |   |   |   |
| <b>D3: Juegos Intelectuales</b>            |  |   |   |   |   |
| 7  | Reconoce los juegos intelectuales (adivinanza, rayuela, el crucigrama)                       |   |   |   |   |
| 8  | Respetar las normas de juego intelectuales   |   |   |   |   |
| 9  | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos intelectuales            |   |   |   |   |
| <b>D4: Juegos con animales o objetos</b>   |  |   |   |   |   |
| 10   | Reconoce los juegos con animales o objetos (el trompo, las canicas, el yas)                  |   |   |   |   |
| 11   | Respetar las normas de juego con animales o objetos  |   |   |   |   |
| 12   | Valora, coopera y muestra empatía al momento de jurar dichos juegos con animales o objetos   |   |   |   |   |

**Leyenda:** nunca =1, a veces =2; casi siempre =3; siempre=4

## Ficha de Observación para evaluar la variable Motricidad

### Datos Generales

Institución Educativa : N°82486  
 Grado/Sección : segundo Primaria  
 Tema : Juegos tradicionales  
 Alumnos :  
 Docente Responsables: Leiler Dacio Quispe Salazar

**Finalidad:** Se pretender medir y evaluar el nivel de habilidades motrices, cognitivas y afectivas en los estudiantes de la IEP. N°82486 del caserío de Catalina,

**Instrucciones:** Marque con una x la respuesta correspondiente

| Indicadores                                 |  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|--|---|---|---|---|
| <b>D1: Habilidades Físicas</b>              |  |   |   |   |   |
| 1   | Muestra un dominio adecuado del uso de su lateralidad (derecha e izquierda).   |   |   |   |   |
| 2   | Demuestra agilidad en sus movimientos de caminar, salto, atrapar una pelota, correr y agacharse.                       |   |   |   |   |
| 3   | Demuestra un equilibrio y control postural en movimientos de correr, caminar y saltar.                                 |   |   |   |   |
| 4   | Se ubica teniendo en cuenta el espacio y tempo cuando realiza la actividad   |   |   |   |   |
| <b>D2: Habilidades Cognitivas</b>           |  |   |   |   |   |
| 5   | Manipula adecuadamente los objetos que se les entrega en clase.  |   |   |   |   |
| 6   | Moldea figuras que deben ser plasmadas en imágenes entregadas por el docente   |   |   |   |   |
| 7   | Logra colorear las imágenes que se les indica en clase   |   |   |   |   |
| 8   | Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante a atrás, derecha hacia izquierda, encima hacia abajo. |   |   |   |   |
| <b>D3: Habilidades afectivas - sociales</b> |  |   |   |   |   |
| 9   | Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos (correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear, etc.).    |   |   |   |   |

|    |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|
| 10 | Expresa sus emociones, sentimientos y temores (alegría, tristeza, ira, miedo, enfado).         |  |  |  |  |
| 11 | Muestra empatía y se comunica con sus compañeros al momento de realizar la actividad propuesta |  |  |  |  |
| 12 | Acepta jugar, compartir espacios, trabajar con niños (as) del sexo opuesto                     |  |  |  |  |

**Leyenda:** nunca =1, a veces =2; casi siempre =3; siempre=4

#### Anexo 4. Evaluación de Juicio de expertos

#### UNIVERSIDAD SAN PEDRO

#### Facultad de Educación y Humanidades

#### VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

##### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Mg. Rodríguez Marín Amparo.

Especialidad: Educación primaria.

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de juegos tradicionales y motricidad en estudiantes de segundo grado de primaria institución educativa N 82486 catalina 2021.

Autor del instrumento: Leiler Dacio Quispe Salazar

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

##### **“JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 82486 CATALINA 2021”**

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 | Bueno   | Muy Bueno | Excelente |
|---|--|------------|---------|---------|-----------|-----------|
|   |  | (1-9)      | (10-13) | (14-16) | (17-18)   | (19-20)   |
| Claridad                                  | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?                                |            |         |         | 17        |           |
| Objetividad                               | ¿Está expresado con conductas observadas?                              |            |         |         | 17        |           |
| Actualidad                                | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?                           |            |         | 16      |           |           |
| Organización                              | ¿Existe una organización lógica del instrumento?                       |            |         | 16      |           |           |
| 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 estudios?         |            |         | 16      |           |           |
| Coherencia                                | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?                       |            |         | 15      |           |           |
| Propósito                                 | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |            |         | 16      |           |           |
| Conveniencia                              | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |            |         |         | 17        |           |

|   |  |  |    |    |  |
|---|--|--|----|----|--|
| <b>Sumatoria parcial</b>                                |  |  | 79 | 86 |  |
| <b>Sumatoria Total</b>                                  | <b>165(Siendo el puntaje máximo posible 200)</b> |  |    |    |  |
| <b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b> | <b>0.825(Siendo la valoración máxima en 1)</b>   |  |    |    |  |

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.

| <b>Intervalo</b> | <b>Resultado</b>  |
|------------------|-------------------|
| 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 |

|                               |   |       |
|-------------------------------|---|-------|
| <b>Coeficiente de Validez</b> |   |       |
| 165                           | = | 0.825 |

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

**Fecha: 25 de noviembre del 2021**



Escaneado con CamScanner

**Firma de experto**

**Mg. Rodríguez Marín Amparo.**

**DNI.42477819**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**Facultad de Educación y Humanidades**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Pedro Rojas Araujo.

Especialidad: Educación primaria.

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de juegos tradicionales y motricidad en estudiantes de segundo grado de primaria institución educativa N 82486 catalina 2021.

Autor del instrumento: Leiler Dacio Quispe Salazar

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

**“JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 82486 CATALINA 2021”**

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 | 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 observadas?                              |   |         |         | 18        |           |
| Actualidad                                | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?                           |   |         | 16      |           |           |
| Organización                              | ¿Existe una organización lógica del instrumento?                       |   |         | 16      |           |           |
| 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 estudios?         |   |         | 16      |           |           |
| Coherencia                                | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?                       |   |         | 16      |           |           |
| Propósito                                 | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |   |         | 16      |           |           |
| Conveniencia                              | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |   |         |         | 18        |           |
| <b>Sumatoria parcial</b>                  |  |   |         | 80      | 89        |           |
| <b>Sumatoria Total</b>                    |  | <b>169 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b> |         |         |           |           |

|   |  |
|---|--|
| <b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b> | <b>0.845(Siendo la valoración máxima en 1)</b> |
|---|--|

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

---



---



---



---



---

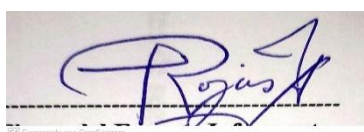
**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

| <b>Intervalo</b> | <b>Resultado</b>  |
|------------------|-------------------|
| 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 |

| <b>Coeficiente de Validez</b> |       |
|-------------------------------|-------|
| 169                           | =     |
|                               | 0.845 |

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

**Fecha: 25 de noviembre del 2021**




---

**Firma del Experto**  
**Mg. : Pedro Rojas Araujo.**  
**DNI.27058322**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**Facultad de Educación y Humanidades**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Ever Sánchez Cotrina.

Especialidad: Educación primaria.

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de juegos tradicionales y motricidad en estudiantes de segundo grado de primaria institución educativa N 82486 catalina 2021.

Autor del instrumento: Leiler Dacio Quispe Salazar

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

**“JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 82486 CATALINA 2021”**

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 | 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 observadas?                              |   |         |         | 18        |           |
| Actualidad                                | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?                           |   |         | 16      |           |           |
| Organización                              | ¿Existe una organización lógica del instrumento?                       |   |         | 16      |           |           |
| Suficiencia                               | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?                            |   |         |         | 18        |           |
| Intencionalidad                           | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos?                              |   |         |         | 18        |           |
| Consistencia                              | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?         |   |         | 16      |           |           |
| Coherencia                                | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?                       |   |         | 16      |           |           |
| Propósito                                 | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |   |         | 16      |           |           |
| Conveniencia                              | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |   |         |         | 18        |           |
| <b>Sumatoria parcial</b>                  |  |   |         | 80      | 90        |           |
| <b>Sumatoria Total</b>                    |  | <b>170 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b> |         |         |           |           |

|   |  |
|---|--|
| <b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b> | <b>0.85 (Siendo la valoración máxima en 1)</b> |
|---|--|

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.

| <b>Intervalo</b> | <b>Resultado</b>  |
|------------------|-------------------|
| 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 |

|                               |   |      |
|-------------------------------|---|------|
| <b>Coeficiente de Validez</b> |   |      |
| 170                           | = | 0.85 |

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

**Fecha: 25 de noviembre del 2021**

---

**Firma del Experto**  
**Mg. Ever Sánchez Cotrina.**  
**DNI.41647123**

### Anexo 5: base de Datos

| JUEGOS TRADICIONALES |                       |    |    |                  |    |    |               |    |    |                    |     |     |         |      |                      |
|----------------------|-----------------------|----|----|------------------|----|----|---------------|----|----|--------------------|-----|-----|---------|------|----------------------|
| Estudiantes          | DIMENSIONES           |    |    |                  |    |    |               |    |    |                    |     |     | Puntaje | Nota | Nivel                |
|                      | CARRERA Y PERSECUCION |    |    | SALTO O RITMICOS |    |    | INTELECTUALES |    |    | ANIMALES U OBJETOS |     |     |         |      |                      |
|                      | P1                    | P2 | P3 | P4               | P5 | P6 | P7            | P8 | P9 | P10                | P11 | P12 |         |      |                      |
| 1                    | 2                     | 2  | 3  | 2                | 3  | 2  | 2             | 3  | 2  | 3                  | 3   | 3   | 30      | 12.5 | A veces (11-13)      |
| 2                    | 3                     | 4  | 3  | 2                | 2  | 2  | 2             | 3  | 2  | 2                  | 2   | 3   | 30      | 12.5 | A veces (11-13)      |
| 3                    | 4                     | 2  | 3  | 2                | 3  | 4  | 4             | 3  | 2  | 3                  | 3   | 3   | 36      | 15.0 | Casi siempre (14-17) |
| 4                    | 3                     | 4  | 3  | 4                | 2  | 4  | 4             | 3  | 4  | 2                  | 4   | 3   | 40      | 16.7 | Casi siempre (14-17) |
| 5                    | 2                     | 3  | 2  | 2                | 3  | 3  | 2             | 3  | 3  | 3                  | 3   | 2   | 31      | 12.9 | A veces (11-13)      |
| 6                    | 2                     | 3  | 4  | 2                | 2  | 3  | 3             | 4  | 3  | 2                  | 2   | 3   | 33      | 13.8 | A veces (11-13)      |
| 7                    | 4                     | 4  | 4  | 2                | 4  | 3  | 2             | 3  | 4  | 4                  | 4   | 2   | 40      | 16.7 | Casi siempre (14-17) |
| 8                    | 4                     | 3  | 2  | 2                | 2  | 3  | 3             | 4  | 3  | 4                  | 4   | 3   | 37      | 15.4 | Casi siempre (14-17) |
| 9                    | 4                     | 4  | 4  | 4                | 4  | 3  | 4             | 4  | 4  | 3                  | 3   | 3   | 44      | 18.3 | Siempre(18-20)       |
| 10                   | 2                     | 3  | 3  | 3                | 2  | 3  | 4             | 3  | 4  | 2                  | 4   | 3   | 36      | 15.0 | Casi siempre (14-17) |
| 11                   | 2                     | 3  | 4  | 4                | 2  | 3  | 4             | 3  | 3  | 3                  | 3   | 2   | 36      | 15.0 | Casi siempre (14-17) |
| 12                   | 4                     | 4  | 4  | 4                | 4  | 4  | 4             | 4  | 4  | 4                  | 4   | 4   | 48      | 20.0 | Siempre(18-20)       |
| 13                   | 3                     | 2  | 3  | 2                | 3  | 4  | 2             | 3  | 3  | 3                  | 3   | 2   | 33      | 13.8 | A veces (11-13)      |
| 14                   | 3                     | 2  | 3  | 3                | 3  | 4  | 3             | 4  | 3  | 4                  | 2   | 3   | 37      | 15.4 | Casi siempre (14-17) |
| 15                   | 4                     | 4  | 3  | 2                | 3  | 4  | 2             | 3  | 3  | 3                  | 3   | 3   | 37      | 15.4 | Casi siempre (14-17) |
| 16                   | 2                     | 3  | 4  | 2                | 2  | 3  | 3             | 4  | 3  | 2                  | 2   | 3   | 33      | 13.8 | A veces (11-13)      |
| 17                   | 4                     | 1  | 1  | 4                | 4  | 3  | 2             | 3  | 1  | 2                  | 4   | 2   | 31      | 12.9 | A veces (11-13)      |
| 18                   | 2                     | 3  | 2  | 2                | 2  | 3  | 3             | 4  | 3  | 2                  | 2   | 3   | 31      | 12.9 | A veces (11-13)      |
| 19                   | 4                     | 4  | 4  | 4                | 4  | 4  | 4             | 4  | 4  | 4                  | 4   | 4   | 48      | 20.0 | Siempre(18-20)       |
| 20                   | 2                     | 3  | 3  | 3                | 4  | 3  | 4             | 3  | 2  | 4                  | 2   | 3   | 36      | 15.0 | Casi siempre (14-17) |

| MOTRICIDAD  |             |    |    |    |    |           |    |    |    |    |               |     |     |     |    |         |      |              |
|-------------|-------------|----|----|----|----|-----------|----|----|----|----|---------------|-----|-----|-----|----|---------|------|--------------|
| Estudiantes | DIMENSIONES |    |    |    |    |           |    |    |    |    |               |     |     |     |    | Puntaje | Nota | Nivel        |
|             | FISICO      |    |    |    |    | COGNITIVO |    |    |    |    | AFECTO SOCIAL |     |     |     |    |         |      |              |
|             | P1          | P2 | P3 | P4 |    | P5        | P6 | P7 | P8 |    | P9            | P10 | P11 | P12 |    |         |      |              |
| 1           | 3           | 3  | 4  | 4  | 18 | 3         | 3  | 4  | 3  | 16 | 4             | 3   | 4   | 4   | 19 | 42.0    | 17.5 | Casi Siempre |
| 2           | 3           | 3  | 4  | 3  | 16 | 3         | 3  | 3  | 4  | 16 | 3             | 4   | 3   | 2   | 15 | 38.0    | 15.8 | Casi Siempre |
| 3           | 4           | 4  | 4  | 4  | 20 | 4         | 4  | 4  | 4  | 20 | 4             | 4   | 4   | 4   | 20 | 48.0    | 20.0 | Siempre      |
| 4           | 4           | 3  | 4  | 4  | 19 | 4         | 3  | 3  | 4  | 18 | 3             | 4   | 3   | 3   | 16 | 42.0    | 17.5 | Casi Siempre |
| 5           | 3           | 3  | 4  | 4  | 18 | 3         | 3  | 4  | 3  | 16 | 4             | 3   | 4   | 4   | 19 | 42.0    | 17.5 | Casi Siempre |
| 6           | 3           | 3  | 4  | 3  | 16 | 3         | 3  | 3  | 4  | 16 | 3             | 4   | 3   | 4   | 18 | 40.0    | 16.7 | Casi Siempre |
| 7           | 2           | 2  | 3  | 3  | 13 | 2         | 3  | 2  | 3  | 13 | 2             | 3   | 2   | 2   | 11 | 29.0    | 12.1 | A veces      |
| 8           | 2           | 3  | 2  | 3  | 13 | 2         | 2  | 3  | 4  | 14 | 3             | 4   | 3   | 3   | 16 | 34.0    | 14.2 | Casi Siempre |
| 9           | 4           | 4  | 4  | 4  | 20 | 4         | 4  | 4  | 4  | 20 | 4             | 4   | 4   | 4   | 20 | 48.0    | 20.0 | Siempre      |
| 10          | 4           | 4  | 3  | 3  | 18 | 4         | 4  | 4  | 3  | 19 | 3             | 4   | 4   | 3   | 18 | 43.0    | 17.9 | Casi Siempre |
| 11          | 4           | 4  | 4  | 4  | 20 | 4         | 4  | 4  | 3  | 19 | 3             | 3   | 4   | 3   | 16 | 44.0    | 18.3 | Siempre      |
| 12          | 2           | 3  | 3  | 2  | 13 | 2         | 3  | 3  | 3  | 14 | 2             | 1   | 3   | 2   | 10 | 29.0    | 12.1 | A Veces      |
| 13          | 2           | 3  | 4  | 4  | 16 | 4         | 4  | 3  | 4  | 19 | 3             | 3   | 3   | 2   | 14 | 39.0    | 16.3 | Casi Siempre |
| 14          | 3           | 2  | 3  | 4  | 15 | 3         | 3  | 4  | 4  | 18 | 4             | 4   | 4   | 4   | 20 | 42.0    | 17.5 | Casi Siempre |
| 15          | 4           | 4  | 4  | 4  | 20 | 4         | 4  | 4  | 3  | 19 | 4             | 3   | 4   | 3   | 18 | 45.0    | 18.8 | Siempre      |
| 16          | 4           | 4  | 4  | 4  | 20 | 4         | 4  | 4  | 4  | 20 | 4             | 4   | 4   | 4   | 20 | 48.0    | 20.0 | Siempre      |
| 17          | 4           | 4  | 3  | 3  | 18 | 4         | 4  | 4  | 3  | 19 | 3             | 4   | 4   | 3   | 18 | 43.0    | 17.9 | Casi Siempre |
| 18          | 4           | 4  | 4  | 4  | 20 | 4         | 4  | 4  | 3  | 19 | 3             | 3   | 4   | 3   | 16 | 44.0    | 18.3 | Siempre      |
| 19          | 2           | 3  | 3  | 2  | 13 | 2         | 3  | 3  | 3  | 14 | 2             | 1   | 3   | 2   | 10 | 29.0    | 12.1 | A Veces      |
| 20          | 2           | 3  | 4  | 4  | 16 | 4         | 4  | 3  | 4  | 19 | 3             | 3   | 3   | 2   | 14 | 39.0    | 16.3 | Casi Siempre |

## Anexo 6. Formato de publicación en repositorio



### REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

| 1. Información del Autor   |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <b>QUISPE SALAZAR, LEILER DACIO</b><br>Apellidos y Nombres   |  | <b>47492153</b><br>DNI   | infoquispeleiler@gmail.com<br>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 <sup>1</sup>   |  |  |  |
| <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   |  |  |  |
| <b>Juegos tradicionales y motricidad en estudiantes de segundo grado primaria Institución Educativa N° 82486-Catalina, 2021.</b> |  |  |  |
| 5. Programa Académico  |  |  |  |
| <b>EDUCACION PRIMARIA</b>  |  |  |  |
| 6. Tipo de Acceso al Documento   |  |  |  |
| <input checked="" type="checkbox"/>  | Abierto o Público <sup>2</sup> (info en: <a href="http://repositorio.usp.edu.pe/informacion">http://repositorio.usp.edu.pe/informacion</a> ) | <input type="checkbox"/>   |  |
|  |  | Acceso restringido <sup>3</sup> (info en: <a href="http://repositorio.usp.edu.pe/informacion">repositorio.usp.edu.pe/informacion</a> ) |  |
| [*] 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<sup>4</sup>

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.<sup>5</sup>

Lugar: Chimbote Día: 06 Mes: 11 Año: 2022



*[Firma manuscrita]*  
Firma

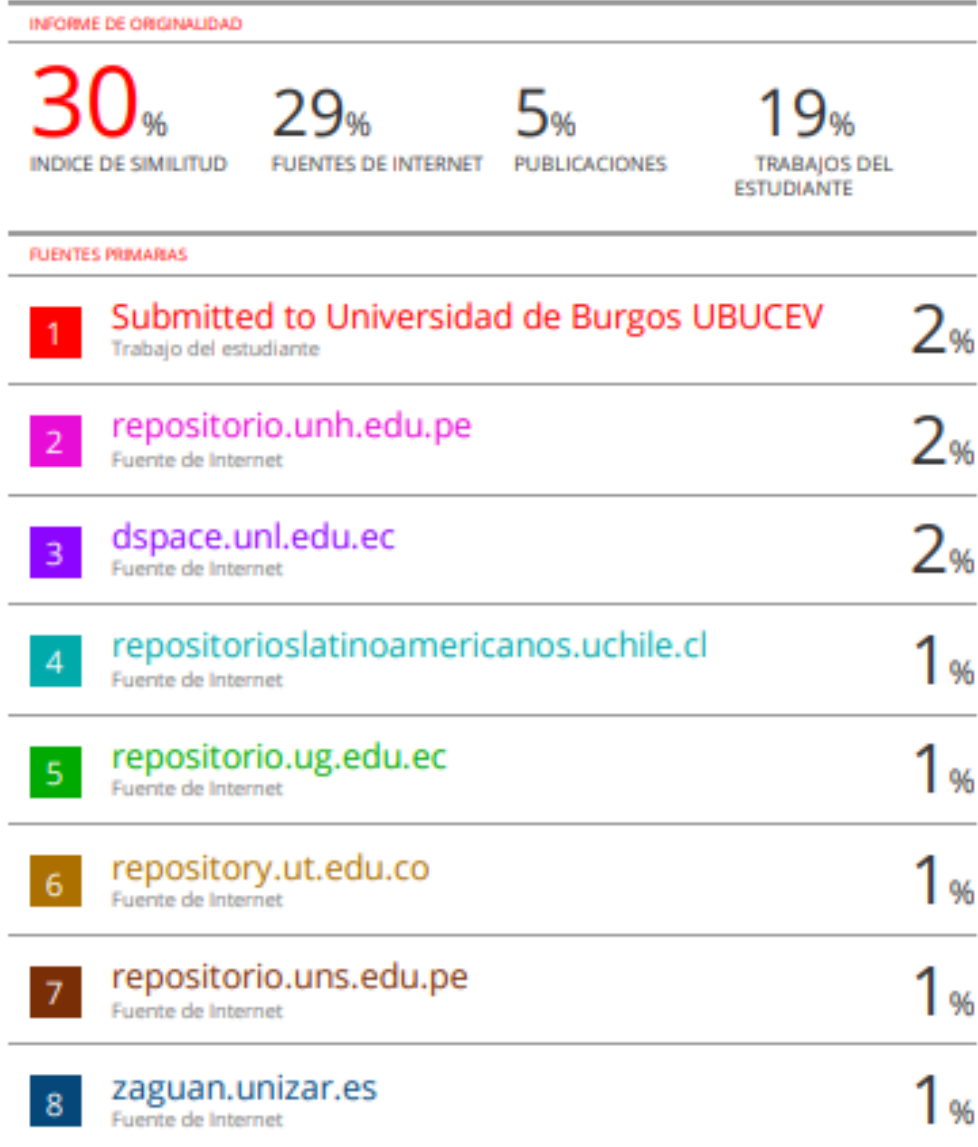
**Importante**

- Según Resolución del Consejo Superior N° 0027-2018-UNED/UCO, Reglamento del Registro de Tesis de Trabajo de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales en la UNED/UCO.
- Según Ley N° 28035, cualquier registro en el Repositorio Institucional Digital de la Universidad, es un acto de fe y no constituye un acto de fe, por lo que se puede hacer un registro de forma anónima y sin que se conozca el nombre del autor.
- El autor digital, al tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad, el derecho de publicar y difundir el trabajo de investigación en el Repositorio Institucional Digital.
- En caso de que el autor otorga el acceso restringido, únicamente se publicará los datos del autor y el título del trabajo de investigación en el Repositorio Institucional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) son un conjunto de licencias de derechos de autor que permiten a los autores compartir sus obras de manera libre y gratuita, de manera que otros puedan utilizarlas y modificarlas, siempre que se respeten los derechos de autor.
- Según el artículo 17.2 del artículo 17 del Reglamento del Registro de Tesis de Trabajo de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales en la UNED/UCO, el autor digital, al otorgar el acceso restringido, debe sustentar el motivo.

**Nota:** En caso de haber sido en el pasado, se procederá de acuerdo a lo que se indica en el artículo 17.2 del artículo 17 del Reglamento del Registro de Tesis de Trabajo de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales en la UNED/UCO.

## anexo 7. Reporte de Similitud.

### Juegos tradicionales y motricidad en estudiantes de segundo grado de primaria, Institución Educativa N° 82486-Catalina, 2021



|    |   |      |
|----|---|------|
| 9  | repositorio.unae.edu.ec<br>Fuente de Internet   | 1 %  |
| 10 | repositorio.udh.edu.pe<br>Fuente de Internet  | 1 %  |
| 11 | www.iesrusadir.es<br>Fuente de Internet   | 1 %  |
| 12 | www.aulavirtualusmp.pe<br>Fuente de Internet  | 1 %  |
| 13 | Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina<br>Trabajo del estudiante                  | 1 %  |
| 14 | Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana<br>Trabajo del estudiante                 | 1 %  |
| 15 | Submitted to Universidad San Francisco de Quito<br>Trabajo del estudiante                       | 1 %  |
| 16 | Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar<br>Trabajo del estudiante                          | 1 %  |
| 17 | Submitted to Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 18 | repositorio.unap.edu.pe<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 19 | www.repositorio.unu.edu.pe  |      |

|    |  |      |
|----|--|------|
|    | Fuente de Internet   | <1 % |
| 20 | <a href="http://xfactortech.com">xfactortech.com</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 21 | Submitted to Submitted on 1691379002186<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 22 | <a href="http://wiki2.org">wiki2.org</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 23 | <a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 24 | Submitted to Universidad Tecnológica<br>Centroamericana UNITEC<br>Trabajo del estudiante                                   | <1 % |
| 25 | Submitted to University of La Guajira<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 26 | <a href="http://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com">46.210.197.104.bc.googleusercontent.com</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 27 | Submitted to Consorcio CIXUG<br>Trabajo del estudiante   | <1 % |
| 28 | <a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a><br>Fuente de Internet                                 | <1 % |
| 29 | <a href="http://repositorio.unillanos.edu.co">repositorio.unillanos.edu.co</a><br>Fuente de Internet                       | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 30 | Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 31 | repositorio.unc.edu.pe<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 32 | repositorio.unsch.edu.pe<br>Fuente de Internet                                       | <1 % |
| 33 | metinvest.jimdo.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 34 | Submitted to Universidad Privada San Pedro<br>Trabajo del estudiante                 | <1 % |
| 35 | Submitted to Universidad Privada del Norte<br>Trabajo del estudiante                 | <1 % |
| 36 | vdocuments.mx<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 37 | repositorio.unfv.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 38 | www.clubensayos.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 39 | repositorio.uco.edu.co<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 40 | repositorio.unapiquitos.edu.pe<br>Fuente de Internet                                 | <1 % |
| 41 | repositorio.upagu.edu.pe   |      |

|    |   |      |
|----|---|------|
|    | Fuente de Internet  | <1 % |
| 42 | repositorio.upp.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 43 | bibliometria.ucm.es<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 44 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo<br>Trabajo del estudiante               | <1 % |
| 45 | Submitted to Universidad Pedagógica Nacional Mariscal Sucre<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 46 | Submitted to Universidad Alas Peruanas<br>Trabajo del estudiante                      | <1 % |
| 47 | apirepositorio.unh.edu.pe<br>Fuente de Internet                                       | <1 % |
| 48 | dspace.unitru.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 49 | lookformedical.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 50 | repositorio.uceva.edu.co:8080<br>Fuente de Internet                                   | <1 % |
| 51 | unividafulp.edu.co<br>Fuente de Internet  | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 52 | "Consideraciones para la implementación de tecnologías de información y comunicación en la enseñanza-aprendizaje : aplicación en el área de ciencias naturales en enseñanza básica", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2013<br>Publicación | <1 % |
| 53 | Submitted to Submitted on 1687831355549<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 54 | Submitted to Universidad Católica De Cuenca<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 55 | filadd.com<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 56 | mateupn0.blogspot.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 57 | de.slideshare.net<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 58 | faea.uncoma.edu.ar<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 59 | repositorio.unjfsc.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 60 | truthverifier.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 61 | universia.edu.pe<br>Fuente de Internet   | <1 % |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 62 | <a href="http://www.uklegaldocuments.org.uk">www.uklegaldocuments.org.uk</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 63 | <a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 64 | <a href="http://repositorio.ute.edu.ec">repositorio.ute.edu.ec</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 65 | <a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 66 | <a href="http://www.a360grados.net">www.a360grados.net</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 67 | <a href="http://www.circuloaleph.com">www.circuloaleph.com</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 68 | <a href="http://www.gruposophia.org.ar">www.gruposophia.org.ar</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 69 | <a href="http://www.icbf.gov.co">www.icbf.gov.co</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 70 | <a href="http://www.pre.gva.es">www.pre.gva.es</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 71 | Verónica Martínez, Aránzazu Antón. "Effects of a psychomotor intervention programme in preadolescents with Down syndrome / Efectos de un programa de intervención psicomotriz en preadolescentes con síndrome de Down", <i>Infancia y Aprendizaje</i> , 2017<br>Publicación | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 72 | <a href="http://cdeporte.rediris.es">cdeporte.rediris.es</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 73 | <a href="http://distancia.udh.edu.pe">distancia.udh.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 74 | <a href="http://repositorio.unicauca.edu.co:8080">repositorio.unicauca.edu.co:8080</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 75 | <a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 76 | <a href="http://repository.usta.edu.co">repository.usta.edu.co</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 77 | <a href="http://utadeo.academia.edu">utadeo.academia.edu</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 78 | <a href="http://vdocuments.net">vdocuments.net</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 79 | <a href="http://www.preval.org">www.preval.org</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 80 | J & E CONSULTORES GENERALES S.R.L.. "EIA-SD del Proyecto Instalación de la Línea de Transmisión en 60 kV Pongo de Caynarachi - Yurimaguas y Subestaciones-IGA0002612", R.D. N° 196-2017-MEM/DGAAE, 2020<br>Publicación | <1 % |
| 81 | <a href="http://archive.org">archive.org</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |