

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES**



**JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

AUTORES

Br. Cadillo Jaimes, Julián Justo
Br. Fernández Muñoz, Carlos

ASESOR

Dr. Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez
<https://orcid.org/0000-0002-0924-9131>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2023

Informe de originalidad

INFORME

INFORME DE ORIGINALIDAD

18% INDICE DE SIMILITUD	18% FUENTES DE INTERNET	2% PUBLICACIONES	10% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

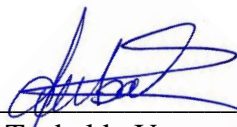
Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, Dr. Vergara Vásquez, Aníbal Teobaldo, con DNI N° 41020020 como asesor de la Tesis titulada JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021, desarrollada por los (las) Bachilleres – Cadillo Jaimes, Julian Justo con DNI° 04084465, y Fernández Muñoz, Carlos con DNI°43077726, egresados de la carrera profesional Educación Física, Recreación y deporte, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos para titulación del Vicerrectorado de Investigación de la UCT. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dr. Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez
DNI:41020020
Asesor

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis hijas e hijo por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. Con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Julián

A Dios por haberme permitido llegar hasta estas instancias y haberme dado salud para lograr mis objetivos. A mis padres, mi hermano y alguien especial que lo llevo en mi corazón por estar siempre conmigo, por apoyarme, comprenderme y guiarme en los momentos que más lo necesitaba, por ser las bases fundamentales que me ayudaron a llegar hasta aquí.

Carlos

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por ser el autor y consumidor de la vida. A mis familiares y amigos, por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida.

A la Universidad Católica de Trujillo BENEDICTO XVI, por acogerme en sus aulas para realizar mis estudios. A los estudiantes de Primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, por su tiempo y las facilidades que me brindaron en el desarrollo del presente trabajo de investigación. Por otro lado, al asesor de Tesis, por los conocimientos brindados durante la elaboración y culminación de la presente investigación.

Muchas gracias.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Cadillo Jaimes, Julian Justo, identificado con DNI N° 04084465 y Fernández Muñoz, Carlos, identificado con DNI N° 43077726, egresado de la Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades de la Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulado:

JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021, la que consta de un total de 81 páginas, en las que se incluye 17 tablas y 11 figuras, más un total de 12 páginas en apéndices y/o anexos.

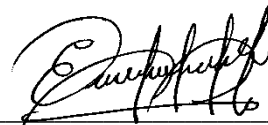
Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 18 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Cadillo Jaimes, Julián Justo
DNI: 04084465



Fernández Muñoz, Carlos
DNI: 43077726

Índice general

Informe de originalidad	II
Conformidad del asesor	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento	VI
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	VII
Índice general	VIII
Índice de tablas	X
Índice de figuras	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIV
I: INTRODUCCIÓN	15
Como problema general se tiene.	18
Como problemas específicos se tiene los siguientes:.....	18
Como objetivo general se tiene:	19
Como hipótesis específicas se tienen:	20
II: METODOLOGÍA.....	36
2.1 Enfoque y tipo de investigación.....	36
2.2 Diseño de investigación	36
2.3 Población, muestra y muestreo	37
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	38
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	38
2.6 Aspectos éticos en una investigación.....	40
III: RESULTADOS	41
3.1 Presentación y análisis de los resultados estadísticos	41
3.2 Prueba de hipótesis	48
3.2.1 Prueba de hipótesis general	48
3.2.2 Prueba de hipótesis específicas.....	50
IV. DISCUSIÓN.....	61
V. CONCLUSIONES.....	64
VI: RECOMENDACIONES	66
VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67

ANEXOS	69
Anexo 1: Instrumentos de medición	70
Anexo 2: Ficha técnica	72
Anexo 3: Operacionalización de variables	73
Anexo 4: Carta de presentación	75
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos....	76
Anexo 6: Consentimiento informado.....	77
Anexo 7: Asentimiento informado	78
Anexo 8: Matriz de consistencia.....	80

Índice de tablas

Tabla 1	41
“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”	41
Tabla 2	42
“Tabla de frecuencias porcentuales para los juegos tradicionales”	42
Tabla 3	43
“Tabla de frecuencias porcentuales sobre juegos individuales”	43
Tabla 4	44
“Tabla de frecuencias porcentuales de juegos colectivos”	44
Tabla 5	45
“Tabla de frecuencias porcentuales de la psicomotricidad”	45
Tabla 6	46
“Tabla de frecuencias porcentuales de aprender jugando”	46
Tabla 7	47
“Tabla de frecuencias porcentuales del desarrollo psicomotor”	47
Tabla 8	48
“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”	48
Tabla 9	49
“Resultados de la correlación entre las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”	49
Tabla 10	51
“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”	51
Tabla 11	51
“Resultados de la correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”	51
Tabla 12	53
“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la variable juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”	53
Tabla 13	54

“Resultados de la correlación entre las variables de juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”	54
Tabla 14	56
“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”	56
Tabla 15	56
“Resultados de la correlación entre la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”	56
Tabla 16	58
“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”	58
Tabla 17	59
“Resultados de la correlación entre la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”	59

Índice de figuras

Figura 1.....	42
“Frecuencias porcentuales sobre los juegos tradicionales”	42
Figura 2.....	43
“Frecuencias porcentuales sobre juegos individuales”	43
Figura 3.....	44
“Frecuencias porcentuales sobre los juegos colectivos”	44
Figura 4.....	45
“Frecuencias porcentuales sobre la psicomotricidad”	45
Figura 5.....	46
“Frecuencias porcentuales sobre aprender jugando”	46
Figura 6.....	47
“Frecuencias porcentuales sobre el desarrollo psicomotor”	47
Figura 7.....	50
“Diagrama de dispersión de la correlación entre las variables de juegos tradicionales y la psicomotricidad”	50
Figura 8.....	52
“Diagrama de dispersión de la correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”	52
Figura 9.....	54
“Diagrama de dispersión de la correlación entre la variable jugos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”	54
Figura 10.....	57
“Diagrama de dispersión de la correlación entre la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”	57
Figura 11.....	59
“Diagrama de dispersión de la correlación entre la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”	59

RESUMEN

La presente tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021 tuvo su ámbito de estudio en la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, provincia de Antonio Raimondi del departamento de Ancash, en los alumnos de Educación Primaria; el presente se propuso determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes de primaria de la mencionada institución.

Esta, responde a ser de tipología básica teórica correlacional descriptiva, en la cual se hizo uso del método hipotético deductivo y el método científico. A su vez, su enfoque es cuantitativo, de diseño no experimental, cuya muestra fue de 30 alumnos. Para recoger y procesar datos, se recurrió al cuestionario como instrumento, el cual se compuso por 24 preguntas para lograr determinar la relación de las variables. La prueba estadística se logró comprobar con la correlación de Pearson, cuyo resultado fue de 0,888**, y 0,964 de confiabilidad según Alfa de Cron Bach.

A partir de lo obtenido, se pudo concluir, que los juegos tradicionales y la psicomotricidad serían una de las opciones metodológicas de enseñanza y aprendizaje para el logro de las competencias en el área de Educación Física del alumnado.

Palabras Clave: Juegos individuales, juegos colectivos, psicomotricidad fina y gruesa.

ABSTRACT

This thesis entitled TRADITIONAL GAMES AND PSYCHOMOTRICITY IN PRIMARY STUDENTS OF THE RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO EDUCATIONAL INSTITUTION, 2021, had its scope of study in the "Ricardo Palma Soriano de Chaccho" Educational Institution, province of Antonio Raimondi of the department of Ancash, in Primary Education students; the present will determine the relationship between traditional games and psychomotricity in primary school students of the aforementioned institution.

This responds to being of basic descriptive correlational theoretical typology, in which the hypothetical-deductive method and the scientific method were used. In turn, its approach is quantitative, non-experimental design, whose sample was 30 students. To collect and process data, the questionnaire was used as an instrument, which was made up of 24 questions to determine the relationship of the variables. The statistical test was verified with Pearson's confirmation, whose result was 0.888**, and 0.964 reliability according to Cron Bach's Alpha.

From what was obtained, it was possible to conclude that traditional games and psychomotricity would be one of the methodological options for teaching and learning to achieve competencies in the area of Physical Education for students.

Keywords: Individual games, collective games, fine and gross motor skills.

I: INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “Juegos tradicionales y psicomotricidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021”. es un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional con diseño no experimental, correlación simple. Tuvo como propósito principal (Determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho). Se desarrollo con la finalidad de que los niños y niñas de edad escolar tengan en cuenta que los juegos tradicionales y la psicomotricidad son tan importantes para el desarrollo corporal y para salud mental. De generación en generación se conocen los juegos tradicionales y se conocen en todas las regiones, algunos de ellos tienen modificaciones, también se conocen en algunos países con nuevas variaciones, en suma, creados sin la necesidad de algún tipo de elemento, simplemente se usa el propio cuerpo, algunos entes naturales como rocas, palos, etc. Estos son los juegos que crean considerable diversión y permiten que los niños jueguen por diversión, a menudo se juegan estacionalmente según el lugar y el clima, como en el caso de las cometas en los meses de agosto y las velas del diablo en diciembre como evento cultural. y práctica social.

Es el niño quien decide cuándo, dónde y cómo jugar, y si sus necesidades básicas están satisfechas, tiene reglas que son fáciles de entender, recordar y seguir, pero son pasible de negociar y no requieren demasiado equipo y costo.

Hoy, sin embargo, ocupa un lugar destacado en la formación de la niñez, principalmente durante los primeros años de vida del menor, debido a la enorme interdependencia entre el desarrollo motor, en lo emocional e intelectualmente.

La presente investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I se detalla el Problema, el mismo que es visto desde sus causas, consecuencias, haciendo énfasis en la identificación del objeto del estudio, así como de la problemática que la origina, delimitación, objetivos y la correspondiente justificación.

En el capítulo II se conoce el Marco Teórico, con sus respectivos argumentos científicos, filosóficos, pedagógicos, psicológicos y legales, constituyen las bases que fundamentan la investigación y relevancia. Esta parte teórica consta con toda la información recolectada de libros, páginas de Internet constructos que se tomaron en cuenta en el proceso de elaboración de tesis, además del glosario de términos y la presentación de las hipótesis, así como de las variables dependiente e independiente.

En el capítulo III se encuentra el Marco Metodológico de la investigación que se realizó recurriendo a la investigación de campo y bibliográfica.

En el capítulo IV, se detalla todo en cuanto al Análisis e Interpretación de Resultados, donde se representan a los mismos obtenidos en una forma estadística dando a conocer los efectos logrados después de aplicada la encuesta a estudiantes y padres de familia.

En el capítulo V se presenta las discusiones del resultado.

En el capítulo VI se presenta las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

En lo referente a la situación problemática nos referimos al desenvolvimiento de niños y niñas al concluir el IV ciclo de primaria de la Educación Básica Regular va marcado con el desarrollo de una mayor autonomía y habilidades sociomotrices, manifestando su mayor interés por los deportes y participar activamente para el progreso de la eficacia de vida. Se cree que los y las púberes han logrado un desarrollo en evolución que les permite advertir con mayor independencia y activismo en una mayor gama variada y abundante de experiencias educativas cuando logre el desarrollo de diversas competencias; la cual, se fortalece como resultado de estrategias y metodologías adecuadas que el docente de nivel primario ataca. Sin embargo, existen preocupaciones al observar que la misma población de alumnos; es decir, del IV ciclo de primaria de la educación básica regular, en cuanto a los juegos tradicionales y la psicomotricidad, ya que se ven de cierto modo influenciados por ciertos factores para el desarrollo en la praxis de las actividades físicas como el deporte, el juego, expresar y comunicar a través de su cuerpo, entre otros; evidenciándose en inadecuada

coordinación de su psicomotricidad, limitadas habilidades físicas o que no logren realizar de manera adecuada la expresión corporal, ausencia de prácticas físicas que mejoren su calidad de vida, entre otros.

Las Instituciones Educativas, son la instancia encargada de gestionar los aprendizajes de calidad para sus escolares de diversos niveles educativos tal como indica en la Ley General de Educación, específicamente en su artículo 66, el cual puntualiza sobre la Institución Educativa lo siguiente, como entidad de aprendizaje, es la primera e importante instancia de gestión del sistema educativo descentralizado. Es propósito de la Institución Educativa el logro de los aprendizajes y la formación completa de los escolares. (Ley N° 28044, 2003). Sin embargo, existen dificultades en el logro de las competencias físicas, básicamente por factores de gestión del desarrollo de competencias (estrategias metodológicas). Además, en los niveles superiores del grado de primaria peruano, se evidencian las dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad a través de juego, baja calidad de vida o deficiencia en interactuar a través de sus habilidades sociomotrices.

Por ello, es importante plantearse las preguntas como: ¿Por qué a algunos estudiantes le va mejor desarrollar sus competencias físicas?, ¿Por qué algunos estudiantes a pesar de tratar de hacer esfuerzos no logran en sus competencias o que están muy distraídos durante las clases del área de educación física?, ¿Por qué algunos estudiantes tienen mayor fluidez en las habilidades psicomotrices y sociomotrices que otros?, ¿Por qué no todos tienen la misma capacidad para hacer frente a contratiempos o superar obstáculos sencillos durante el desarrollo de las actividades físicas?, ¿Por qué algunos estudiantes no muestran el dominio de su motricidad fina y gruesa cuando tengan que realizar actividades físicas?. Estas y otras interrogantes pueden ser respondidos con el concepto de los juegos tradicionales para la psicomotricidad, la cual es considerada como las estrategias que pretende una observación directa para determinar las habilidades y destrezas de los estudiantes, lo que admitirá preferir el juego; tiempo para la elaboración del material para utilizar en su creatividad, dinamismo ejecución e imaginación.

Hasta el momento se desconoce cuál es el nivel de correspondencia de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, Antonio Raimondi – Ancash. En razón de esto, el presente estudio pretende determinar dicha relación en los diferentes niveles de estudios; se incorporaron los juegos individuales, los juegos colectivos, la psicomotricidad fina, la psicomotricidad gruesa, asumiendo la responsabilidad de incluir en las otras modalidades de educación.

Por lo que se formula los siguientes problemas

Como problema general se tiene.

¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?

Como problemas específicos se tiene los siguientes:

- ¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?
- ¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?
- ¿Cuál es la relación de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?
- ¿Cuál es la relación de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?

Se ha considerado los siguientes objetivos

Como objetivo general se tiene:

Determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.

Y como objetivos específicos se tienen:

- Determinar la relación de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Determinar la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Determinar la relación de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Determinar la relación de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.

Se han planteado las siguientes hipótesis:

Como hipótesis general se tienen:

- Hi: Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Ho: No existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.

Como hipótesis específicas se tienen:

- Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Existe relación significativa directa de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Existe relación significativa directa de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.

La justificación de la investigación está referida en los siguientes criterios:

Las bases científicas sobre los juegos tradicionales permiten al niño descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad. Plantean retos e impulsan al pequeño a esforzarse venciendo dificultades. Potencian algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas. Ayudan al niño a socializar y ganar confianza, servirán de valor teórico porque permiten la verificación o aportar una información valiosa con conocimientos científicos sobre en los estudiantes de tercero y cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho durante el año 2021. También servirá de base de apoyo para otros estudios y aplicaciones en otras instituciones con problemas similares.

Las diferentes metodologías que se logren crear sobre los juegos tradicionales servirán de metodología para que los docentes se apoyen en promocionar los juegos tradicionales con el objeto de reparar el nivel físico no solo de los alumnos de la escuela en estudio, sino también de otras instituciones.

A su vez, la práctica de los juegos tradicionales tendrá implicancias prácticas para que los docentes encuentren estrategias de solución para lograr un mejor rendimiento físico

de sus educandos del nivel primario y ayudarán también a resolver las limitaciones educativas en el proceso de la enseñanza y del aprendizaje de los escolares.

Los diferentes autores que se muestran a continuación, revelan la relación de nuestras variables.

En el ámbito internacional, se ha considerado las siguientes investigaciones:

Polo y otros (2019), en la tesis “Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la Vereda Boca de Catabre del Municipio de Chimá Córdoba”, se propuso el desarrollo de una propuesta que tuviera basado en el uso de los juegos tradicionales para el fomento de un uso adecuado del ocio del alumnado que menciona en su título. El estudio realizado es del enfoque cualitativo y el diseño es de una investigación acción. La población y muestra con la que trabajó fue de 18 alumnos. El instrumento empleado fue una encuesta. Concluyó: Las experiencias divertidas e interesantes que las personas construyen sobre su aprendizaje a título personal, a efectos de este, de los juegos tradicionales que aplican en su tiempo libre, repercuten de manera positiva en este aprendizaje, pues apenas son conscientes de ello, ya que pasan momentos entretenidos con su familia y con todos los vecinos de su comunidad, facilitando la comunicación en el aplicar las reglas del juego. Jugar, los hace disciplinados y les enseña el respeto, y al mismo tiempo enriquece su propia cultura, porque conocen lo histórico de los juegos tradicionales contadas por personas adultas.

López (2018), en la tesis de licenciatura “Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, Universidad Técnica de Ambato. Ambato. Ecuador. Es de enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva. Concluyó: Siendo las habilidades motoras una de las partes del proceso educativo, estas deben propiciar brindarles los pequeños y a los profesores, experiencias significativas que promuevan el desarrollo holístico. En ese sentido, aquellas actividades que impliquen el desarrollo motor debieran programarse, planificarse y organizarse, tal como se hace con actividades académicas distintas. La utilización de acciones para el desarrollar motor de entre los 3 a 4 años, en la rutina diaria de la escuela, facilitando el aprendizaje inclusivo. Al momento del diagnóstico de la motricidad gruesa en los pequeños de esas edades utilizando la Escala de Desarrollo de

Nelson Ortiz, el indicador promedio obtenido en el área de motricidad gruesa, indicó un retraso en su desarrollo de acuerdo a la edad del niño sobre sus habilidades motoras.

Aguilar y Pérez (2017), en la tesis “Juegos Tradicionales Venezolanos como Herramienta Educativa enmarcados en los Contenidos Programáticos de los Estudiantes de E.B. Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado sección D y E Municipio Naguanagua Estado Carabobo”. Buscó principalmente la evaluación del empleo de los juegos tradicionales venezolanos como mecanismo en la educación. El diseño del estudio es no experimental que se ayuda de un estudio de campo, en donde se utilizó al cuestionario como técnica para el recojo de datos del cuestionario, este estuvo compuesto por 20 ítems que se aplicaron a 9 estudiantes (muestra). Finalmente, concluyeron que la consecuencia en los estudiantes por la carencia de juegos tradicionales en el contenido se puede demostrar en las respuestas de la población principal, está claro que la norma no está en una situación en la que los estudiantes esperarían y serían capaces de observar cómo, a medida que avanza el estudio de los datos, pueden notar las debilidades que existen y así pensar en las medidas correctivas necesarias que se aplican. Planificar estratégicamente es importante para lograr los objetivos de cualquier organización, y en educación principalmente estas medidas son valoradas por los expertos para la investigación. Esta, a través del tiempo puede llevar a ganar o fracasar una organización, aunque siempre hay un elemento de incertidumbre, un llamado equipo docente debe buscar reducir los riesgos y planificar con anticipación.

A su vez en el ámbito nacional, se ha considerado las siguientes investigaciones:

García (2018), en la tesis de maestría “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP”. “AMM” – Celendín. Universidad peruana San Pedro, Celendín. La tipología de búsqueda es una aplicación experimental. Su diseño de estudio aprobado fue un diseño de grupo único previo y posterior al experimento, en el que se tiene a la observación como técnica para el recojo de datos, una herramienta para usar papel de observación y experimento, y se utilizará el método de inducción deductiva. En los resultados, al sugerir el juego tradicional, se hará una evaluación y análisis del desarrollo de la motricidad gruesa en los alumnos de la edad de tres años de la escuela aplicada IESPP. "Aristides Merino" de la provincia de Celendín. Concluye: la consecuencia de los juegos cotidianos para con el desarrollo de la motricidad gruesa se puede determinar

a los 3 años I.E. Centro de Aplicaciones IESPP “AMM” – Celendín, año 2018. El desarrollo motor global se puede determinar en estos estudiantes, previo a la adopción de la recomendación de juego tradicional.

Araujo (2018), desarrolla la tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho”. Cuyo propósito fue identificar cómo influyen los juegos tradicionales para con el desarrollar de la psicomotricidad de los referidos menores de la institución. El tipo de investigación fue descriptivo. Se utilizaron diversas técnicas y herramientas para recoger los datos: se aplicó un cuestionario docente compuesto de 11 ítems, firmas para investigación y desarrollo, y se evaluaron actividades programadas. Para construir, alcanzar y validar los objetivos propuestos se acudió a la prueba de hipótesis utilizando la chi-cuadrado, analizar e interpretar datos, y el asistente SPSS Versión 21. Concluye que la investigación brinda un espacio para analizar y reflexionar acerca de lo importantes que son los juegos tradicionales en las escuelas, posibilitando que sus alumnos adquieran las destrezas, valores, caracteres y habilidades hacia su futuro. Además, colige que sí existe incidencia de estos juegos en el desarrollo mental de los pequeños analizados. Asimismo, menciona que impartir y enseñar los juegos tradicionales como herramientas útiles para la educación y fuera de ella, es de mayor importancia, no sólo para potenciar al máximo la motricidad sino también las diferentes destrezas y habilidades que posee cada niño.

Acuña y Gutiérrez (2018) desarrollan, “Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica”. Se proponen identificar la repercusión de los juegos tradicionales en el proceso de desarrollo de las nociones a nivel espacial en la edad de los pequeños de la institución en estudio. Su tipología de estudio fue aplicada, con el nivel explicativo, su población se compuso por 16 niños (as) de la edad de cuatro años, el muestreo fue no probabilístico, su técnica fue observacional y su herramienta, una lista de control de percepción espacial. Obtiene los siguientes resultados para el desarrollo de conceptos espaciales: 93,8%, representados por 15 alumnos, en un nivel principiante y 6,3%, representados por 1 alumno, en el nivel de proceso. Tras la aplicación de los juegos tradicionales, la totalidad, o sea el 100% de alumnos logran el pase. En consecuencia, se colige que estos juegos influyen de manera significativa en el desarrollo de los conceptos a nivel

espacial de los niños (as) en la edad primaria de cuatro años, en la institución de estudio. Ello se compara con la prueba paramétrica de T de Student cuyo valor de significación fue de 0,00 menor que 0,05.

Para la presente investigación se ha considerado a diferentes autores, quienes nos aportan con sus conocimientos en base a sustentos teóricos, tal como se explican a continuación.

El juego según varios autores que dialogan sobre el juego, además para algunos este es necesario en la vida de hombre, en especial del niño. Diversos autores piensan sobre el juego como una actividad innata y automática. Mediante el juego, los niños interactúan con otros, no solo de su edad, sino también con adultos y entorno en general, aprendiendo a combinar con otros y a explorar su alrededor. Esto, les permite descubrir y aprender, desarrollar su personalidad y habilidades en lo social e intelectual, logran resolver conflictos y más. El juego es un espacio y tiempo libre donde todo es posible, por lo que aprender es totalmente abierto. Aprende formas de funcionamiento, se gestionan personas, es posible repetir roles, se descubren y prueban objetos antes desconocidos, y se forman nuevas relaciones y asociaciones entre cosas y otros. (Burgos, 2010)

Los Juegos tradicionales se transmiten de generación en generación y se conocen en todas las regiones, algunos de ellos tienen modificaciones, también se conocen en algunos países con nuevas variaciones, en suma, creados sin la necesidad de algún tipo de elemento, simplemente se usa el propio cuerpo, algunos entes naturales como rocas, palos, etc.

Cuando conversamos de juegos tradicionales, dialogamos de juegos que existen a partir de hace mucho tiempo, los cuales se transmiten de época en época, es decir, de abuelos a padres y de padres a hijos, etc.; pudiendo tener algunos cambios, empero conservan su particularidad. Estos son aquellos juegos que no se encuentran en ningún libro específico, y por lo tanto no se pueden adquirir en ningún establecimiento de juegos, tal vez solo algunos artículos. Son juegos que surgen en diferentes períodos o estaciones del año, esfuman por un tiempo y luego reaparecen. (Kishimot, 1994)

Sobre el juego tradicional y su significado, La vega escribió: El método del juego tradicional es acercarse al folclore, el saber, los usos, las creencias, las costumbres y las

leyendas del juego. Es dificultoso apartar los juegos tradicionales de la actuación humana o estudiar el folklore los juegos, etnografía o la etología. (Lavega, 1995)

Las características de los juegos tradicionales, son muy fáciles de implementar, porque se memorizan, se pueden aplicar variantes a voluntad y también son muy populares. Estos son los juegos que crean considerable diversión y permiten que los niños jueguen por diversión, a menudo se juegan estacionalmente según el lugar y el clima, como en el caso de las cometas en los meses de agosto y las velas del diablo en diciembre como evento cultural. y práctica social.

Es el niño quien decide cuándo, dónde y cómo jugar, y si sus necesidades básicas están satisfechas, tiene reglas que son fáciles de entender, recordar y seguir, pero son pasible de negociar y no requieren demasiado equipo y costo; son de fácil manera de compartir y cualquier lugar o momento es propicio para realizarse. (Öfele, 1998)

Los tipos de juegos tradicionales que se han considerado son las siguientes:

El juego individual. - El juego solitario es lo que hace un niño sin interactuar con otro niño, incluso cuando están con otros. Los niños juegan individualmente para explorar y mover sus cuerpos (juguetes de coche) mientras exploran lo que está cerca y lo que tienen a mano. Entre ellos tenemos:

Avión. Los juegos de aviones se juegan principalmente en el patio o al aire libre, utilizando únicamente papel como materia prima, y se juegan por separado, pueden participar niños y niñas; progreso del juego: Reside en crear cometas y lanzarlas al aire a efectos de que sobrevuelen en simulación de tener un motor de diferentes tamaños, formas y modelos. Únicamente alcanzan vuelo con el lanzamiento que se les logre aplicar con los brazos en alto, formando aspas y luego aterrizando en diferentes lugares desde donde son lanzados. (Gualpa, 2016)

Encostalados. El juego de los encostalados se juega en cualquier lugar o campo, y las bolsas se usan solo como dispositivos. En este juego, un mínimo de 2 y un máximo de 12 participantes. Esta es una competencia individual. El objetivo es hacer sprints,

donde cada participante se pone una bolsa desde el pie hasta la cintura, a continuación, debe pararse en un lugar específico y debe llegar a otro con salto y la bolsa encima. Este juego se desarrolla colocando una bolsa o cuerda; Se atan por la cintura y a la señal dará un salto. Vence el juego el que primero llegue al punto meta. El juego tiene como regla, respetar el punto de la partida y el punto final. Espere una indicación de cuándo comenzará o comenzará la carrera. Salta hacia adelante y sostén la bolsa sobre él. Si te caes, puedes levantarte y continuar la carrera. Tienes que llegar a la meta con la bolsa. (Bayard R. , 2021)

Canicas. Es un juego que se juega en el espacio donde se requieren canicas como elemento principal. Este juego es una competencia en vivo en la que los participantes juegan individualmente. Su transcurso consiste en lograr dar golpe por tres veces a las bolas de otros participantes. Al primer golpe realizado se le llama chiva, y para el segundo se hace con el pie, el jugador deberá poner el pie entre su propio balón y el del contrario y el tercer golpe, para sacarlo, tendrá que tirar “gua” y drapear la pelota. Las reglas del juego son que cada jugador o participante puede lanzar cualquier bola de cristal. Si falla, aún no perderá sus aciertos y el turno pasará a otro. En el caso que canica caiga en un área obstaculizada, el jugador tiene opción a: “Te pido perdón”, lo que se traduce en despejar el área quitando los obstáculos, pero si no, el jugador juega a la defensa con las canicas y dice que es imperdonable el obstáculo que lanzará cada jugador desde donde recaiga su bola, de manera que se alcance a la distancia donde la mano no logre al lanzamiento de la bola. El método de lanzamiento de canicas varía de entre a través de una uña o la última articulación del pulgar. Algunos jugadores han jugado juegos llamados "Verdad" o "Mentira", lo que significa que, si juegas "Verdad" y pierdes, tienes que darle a tu oponente una bola de cristal, y si juegas "Por una mentira" y pierdes, no lo hagas. No se lo des. mármol. (Gonzáles, 2010)

Yaz. Las matatenas o ayudantes de cámara, también conocidas como latinoamericanas, ubicadas en Perú, es un juego que incide principalmente en la habilidad de los participantes. El equipo requerido es un juego de bates y una pequeña pelota que rebota. El juego de jotas se juega lanzando una pelota de goma al suelo y haciéndola rebotar en él, mientras esta se mantiene al aire, las pelotas se recogen una

a una en la primera ronda. Luego se suman de dos en dos, de tres en tres, y así sucesivamente, hasta reunir todos los objetivos. (Ortíz, 2020)

Ron – ron. Es un juego que se puede jugar en cualquier lugar y en cualquier momento. Para este juego se necesitan materiales como chapa o alambre. Los participantes pueden jugar individualmente o en grupos. El proceso del juego consiste en tomar la cuerda e introducirla por dos orificios del círculo a fin de quedar centrado, luego se deben sujetar ambos extremos de la cuerda para que quede enrollada. Una vez hecho esto, la cuerda se estira y gira a medida que se extienden y juntan los brazos, creando un sonido de carrera, esa es la razón del nombre. (Study, 2013)

El rey manda. Se juega en un espacio, puede ser en el suelo, para implementar el juego se requiere de recursos humanos como equipamiento y se juega individualmente. La mecánica del juego consiste en sortear si puede ser un niño o en su caso una niña, el cual vendrá a ser el rey. El inicio del juego se produce cuando los integrantes se paran frente al rey, en posición de atención, el rey gritará en voz alta, por ejemplo: “toca tu rodilla derecha!” y los niños deberán hacerlo, “¡Toca su brazo izquierdo!” y de igual forma deben hacerlo; el participante debe continuar con todas sus tareas, y el juego termina cuando el rey lo decida. (Buyvip, 2020)

El juego grupal. - Ofrece a los estudiantes la opción de convivir con sus compañeros, aprender sobre cooperación, crear y respetar reglas, aceptar la posibilidad de ganar o perder y compartir con los demás. Entre tenemos:

San miguel. Este juego se juega principalmente en un espacio o campo con más o menos 12 a 15 jugadores y todos tienen un rol. El desarrollo del juego consiste en encontrar dos participantes, uno de los cuales será el dueño y el otro el ladrón, y el resto serán los participantes sentados a la cintura por turno. El ladrón llamó a la puerta e informó al dueño (Señora, su bebé estaba llorando) Entonces la señora corrió hacia su hijo y dio la vuelta a la columna y regresó. El niño que sale del grupo también ayuda a tirar en fila hasta el final con el último chico y el juego concluye con las diferencias. (Yannucci, 2008)

Gallina ciega. Es un juego muy humilde y entretenido, tanto para divertir por su sencillez como para hacer reír a los niños. Este juego se juega en el piso, el material

necesario es una servilleta o un parche en el ojo y lo juegan 3 participantes, este juego favorece a los niños a entender la jerarquía del uso de los sentidos, se realiza el juego con los ojos vendados. Así, los niños siempre podrán moverse con más confianza y rapidez. Este juego se juega para un participante, y será elegido como una gallina ciega, con los ojos vendados, y su cuerpo se acercará a la gallinita, evitando hacer ruidos que distraigan. Cuando el pollo atrape al compañero, adivine el nombre, si no puede adivinar, continúe y si acierta, el nombre es la gallina. (Bayard M. , 2021)

Gato y ratón. Es un juego que se lleva a cabo en el balcón, y es un equipo necesario como una máscara y se juega en un grupo de participantes, y este juego consiste en formar un círculo con las manos de los participantes tomándose las manos. Se seleccionan dos personas y se asignan los roles restantes del gato y el ratón. Se desarrolla cuando niños (as) crean un círculo tomándose de la mano. El niño se elige como un ratón y se posiciona dentro; otro niño elegido como gato, está afuera. A continuación, se manifiesta el presente diálogo:

¡Ratón, ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Quiero comérmelo! ¡Si es que puedes, entonces cómeme! ¡Te ves gordo! ¡A por mi cola!

El gato comienza en la persecución del ratón, rompe la cadena del círculo o se cuelga entre los demás. El otro escapó. La red lo protege. Cuando se golpea el ratón, concluye el juego y se reanuda con otro "ratón" y "gato". (Montargis, 2017)

Kiwi. Se realiza o desarrolla en dos grupos de 6 a 5 participantes, los materiales necesarios para jugar a este juego son pelotas, 10 latas de leche, cubos y vasos. Su realización comienza cuando el primer conjunto tira la pelota hacia el centro del cuadrado donde están colocadas las latas en posición de torre para ser derrumbada. Después del lanzamiento del primer grupo, debes huir, porque el segundo grupo puede matarlos con el balón y al jugador que le impacte, será descalificado. El primer grupo que logre poner la caja en el cuadrado gana y sigue acumulando puntos. Empezarán de nuevo y si el primer set pierde, el segundo equipo tira las latas. La regla del juego es romper la totalidad de las latas con el balón, y se tienen tres opciones para lanzarla. Tienes que derribar los frascos y si no puedes derribarlos, pierdes. El grupo de la oposición ocupará su lugar. Cuando se lanza el lanzador, el grupo A debe correr y el grupo B (el grupo opuesto) atrapará la pelota. Cualquiera

persona golpeada por una pelota de mano no podrá volver a jugar el juego, a menos que sus compañeros de equipo vuelvan a armar los frascos. (Equicio, 2020)

Trompo. Es un juguete que se puede hacer en cualquier lugar, ya sea en el patio de la escuela o en un bloque deportivo. Los materiales necesarios son un giroscopio de madera con una punta de metal y un trozo de tela o cuerda enrollada a partir de este punto. Una vez hecho todo el enhebrado, se tira el trompo con potencia y maña para bailar. Mientras gira, los oponentes pueden realizar algunos trucos. Su desarrollo implica primero que previo a iniciar a jugar, es fundamental hacer un salto giratorio. Para hacer esto, debe envolver completamente el cable, comenzando con la cerca de hierro. Después de rebobinar, el pulgar se coloca en la parte inferior del plato giratorio y el índice y el dedo medio se colocan en la parte alta de la mano. Es exigencia necesaria que el hilo este bien atada entre los dedos y así no se salga al arrojarlo para que baile. Cuando el trompo ya esté listo, se debe tirar al suelo y la vez, tirar de la cuerda hacia atrás de forma muy rápida con un movimiento fuerte, para así con el roce de la cuerda, el trompo gire sobre el suelo. Pero aparte del baile giroscópico, también hay algunos juegos que se pueden jugar como malabares con los trompos o luchas con trompos. La guerra de peonzas reside en trazar una forma circular en el suelo y arrojar varios giroscopios en él. El giro que siga saltando adentro de la circunferencia será el ganador. Si un jugador no logra hacer bailar su clímax, los demás pueden motivarlo para su deleite. (Hablemosdefamilia, 2020)

Salta soga. Es un juego muy simple y divertido que se lleva a cabo principalmente en áreas al aire libre y se requiere una cuerda, y se juega en grupos grandes. El juego se desarrolla de esta manera, dos niños toman ambos extremos de la cuerda para girarla, mientras los demás se turnan para saltar sobre ella en orden. Los pasos de baile van acompañados de un ritmo: "Manzanita de Perú, ¿cuántos años tienes? Responden. Aún no lo sé. Pero ya lo sabré, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Cuando pasó el bote, el barquero me dijo que las chicas Bellezas no pagan, no soy tonto y no quiero estar en el bote, 1, 2, 3". Al final de la canción, el otro niño salta la soga y así recíprocamente con los demás. (RommyDayan, 2015)

La psicomotricidad es aquello que involucran gradualmente muchas actividades y se expande a nuevas áreas. Originalmente, era una sucesión de ejercicios utilizados para modificar debilidades, problemas o invalideces. Hoy, sin embargo, ocupa un lugar destacado en la formación de la niñez, principalmente durante los primeros años de vida del menor, debido a la enorme interdependencia entre el desarrollo motor, en lo emocional e intelectualmente.

Es una regla en educación terapéutica, reflejada como una plática que ve a la humanidad como una unidad psicosomática e interviene en su totalidad a través del cuerpo y el movimiento, a través de métodos de mediación activa, especialmente del cuerpo, en un espacio relacional cálido y difuso para intervenir con el fin de para facilitar su pleno desarrollo. (Muniáin, 1997)

Aprender jugando, según Montero (2017). Señaló acerca del juego que es una acción más entretenida, entretenida y deleitable que es crucial para el progreso de un niño. A través del juego, los niños desarrollan habilidades físicas, motrices, técnicas y tácticas en una variedad de prácticas deportivas; exploran, observan y entienden lo que está a su alrededor llegando a tener conciencia de uno mismo; logran conocimientos, se conectan con otros y reducen el estrés, cualquiera que sea individual o colectivamente.

Coordinación. “La coordinación es la actividad sinérgica del sistema nervioso central y los músculos esqueléticos para desarrollar el movimiento planificado” (Schreiner, 2002).

“La coordinación es la capacidad de conectar el sistema nervioso central con los músculos, sincronizar sus acciones y lograr un juego perfecto entre los músculos agonistas y antagonistas de acuerdo con el movimiento previsto” (Romero, 2000).

Realiza ejercicios de equilibrio. Los ejercicios prácticos de equilibrio reducen la posibilidad de lesiones como se observa durante los ejercicios, es muy importante practicar el equilibrio en el ámbito educativo. Por eso se va voy a contar los secretos, para ayudar a convertirle en una persona más profesional. (García J. y., 2018)

Conoce técnicas de relajación. Los métodos de descanso apoyan a atenuar los efectos de los problemas psicosociales de relación y de estrés que se le plantean al individuo en su relación con el medio, y a restaurar el control de sí mismo necesarios para afrontar la vida diaria. (Castro, 2013)

Esta categoría comprende tres procesos de relajación: la muscular progresiva, como una técnica especialmente ventajosa para reducir la tensión muscular y es la forma más utilizado en la terapia conductual, y la reflexión trascendental, como método de revisión mental menos utilizado en la medicina conocida. estudiosos, pero desde un punto de vista social este es un fenómeno muy importante cuya base, si se acepta, puede entenderse desde la más estricta psicología experimental, y en muchos casos la inclusión es esotérica, tradicional. (Chóliz, s.f.)

Práctica de socialización. Es interesante recalcar que antes de volver a enfatizar las etapas del proceso de socialización, para que el proceso exista se requiere de un prerrequisito para la existencia de un ambiente físico mínimamente básico. Se permite la vida, y dos condiciones: la herencia y la presencia de la cultura, la socialización se produce sólo en individuos que recibieron de sus primeros padres rasgos característicos de color, y consistía en un instinto limitado y una alta capacidad de aprendizaje. (Ügburn, 1955)

Control de emociones. Las emociones facilitan nuestras decisiones y dirigen nuestro comportamiento, pero al mismo tiempo necesitan dirección. Hay cientos de emociones y muchas diferencias, mutaciones y matices entre ellas, por eso es importante saber reconocerlas, para poder gestionarlas y controlarlas, de hecho, las emociones contienen detalles más sutiles que las palabras para describirlas, como la puesta de apodos. (Porcel, 2017)

Desarrollo psicomotor. Es el resultante del interactuar de factores biológicos del individuo y los concernientes con los determinantes del contexto psicosocial de la familia, la vida y la red de apoyo, entre otros factores. Siguiendo a Young y Fujimoto Gómez, de la interacción con dinamismo y continua entre de la biología y la experiencia se desarrolla el humano. La cultura tiene influencia en la totalidad de aspectos del desarrollo y se refleja en las prácticas y creencias de crianza creadas para la promoción de un ajuste saludable. En desarrollo, el niño no es un sujeto

pasivo, sino tiene un papel activo, donde recepciona información o enseñanzas, descubriendo y ocupando gradualmente el entorno que lo rodea. Las relaciones sociales que rodean a un niño son críticas para desarrollarse saludablemente, creando factores protectores o resilientes, pero pudiendo ser también de riesgo. (Schonhaut, 2008)

Se tiene como elementos claves en la psicomotricidad a la respiración, esquema corporal, control postura, función tónica, coordinación motriz, óculo manual, lateralidad, coordinación, dinámica general y orientación temporal espacial. (Berruezo, 2000). Como elementos básicos de la psicomotricidad tenemos:

- “Globalidad y expresividad psicomotriz”: Debe considerarse al niño como un ser universal y su expresión es ininterrumpida, es decir, todos los parámetros de su entorno. Es el accionar físico del niño el que establece una relación con su "yo" interior y con quienes lo rodean, y revelan su expresión psicológica.
- “Motricidad: Implica la capacidad del niño para ejercer control del propio cuerpo. Entonces las partes de la motricidad son la motricidad gruesa y fina. Para la primera, se tiene a la coordinación de grandes movimientos, entre ellas tenemos: caminar, andar rodar, saltar, correr, saltar, etc.; para la segunda, la implicancia de movimientos con mayor precisión, sobre todo en tareas que utilizan en simultaneo los ojos, las manos y los dedos, tales como: rasgar, dibujar, colorear, cortar, dibujar, escribir, enhebrar, etc.
- “El esquema corporal”: “Viene a ser la grafía mental del cuerpo, considerando sus posibilidades y limitaciones espaciales y de sus fragmentos” (Pulache Ventura, 2020, pág. 23)
- “La imagen corporal”: Es el sentir y pensar al mirarse. Asimismo, es la imagen que tienes a cómo te ven los demás.
- “El tono muscular”: Está regulada a través del sistema nervioso y se puede concretar como el nivel de estimulación o relajación en que están los músculos del cuerpo que se necesitan para realizar una determinada acción u obtener una determinada posición.
- “El control postural o equilibrio”: Se asocia con una buena coordinación dinámica general; también interviene en el agarre del eje del cuerpo, lo que nos que el cuerpo se mantenga en una determinada posición.

- “Respiración”: Es de naturaleza reflexiva, pero a su vez, podemos intervenir conscientemente en él, y podemos ajustarlo de acuerdo a diferentes situaciones.
- “Relajación”: Es aquella voluntaria de la tensión muscular, que abarca solo una parte o la totalidad del cuerpo.
- “Comprensión de las porciones del cuerpo”: involucra ser conscientes de sí mismo y de los otros.
- “Ritmo”: a través de este, el niño ordena el tiempo y el espacio, primero adquiere conceptos y luego trabaja el aprendizaje en la escuela, ordena los trabajos, etc.
- “Estructuración espacial”: Es la capacidad de ubicarse en algún sitio y es tan fundamental e importante para el aprendizaje escolar así tenemos a la lectura, el escrito y la aritmética.
- “Estructuración temporal”: son necesarios para adquirir el trabajo escolar, ya que sería cuestión de tiempo conceptos tales como el tiempo, el día, la semana, el mes, ahora, mañana, antes, después, ayer, hoy. También conseguir los conceptos de lapso, persistencia, dirección y herencia.
- “La lateralidad”: Se trata de preferir usar un lado del cuerpo sobre el otro, permitiéndonos diferenciar entre la izquierda y la derecha de nuestro propio cuerpo y el de los demás, orientándonos así en el espacio y en relación con las cosas.
- “Creatividad”: Los descubrimientos básicos de los menores en el salón de psicología con ejercicios creativos reales, y la necesidad de algo y el anhelo de explorar, manifestar y advertir algo natural para los niños y se refuerza a través del programa de estudio.
- “Coordinación del movimiento”: resultado del apropiado interactuar entre el sistema nervioso. (Gutiérrez, 2017)

La psicomotricidad gruesa está definida como un cúmulo de funciones a nivel nervioso y muscular, que hacen posible el movimiento y la coordinación, el movimiento y movimiento de las extremidades. Estos movimientos resultan de los movimientos de contracción y relajación de varios grupos musculares. Para esto, se involucran en el juego los receptores sensoriales que están en la piel y los receptores en los músculos y tendones. (Jiménez, 1982)

La psicomotricidad fina implica las habilidades motoras finas como los movimientos de la punta de los dedos y movimientos pequeños de la mano y la muñeca. Uno de los principales objetivos para lograr la motricidad fina es tener un mejor agarre de los dedos, así como una mejor coordinación ojo-mano. (Da Fonseca, 1979)

Es una pregunta que examina el comportamiento motor humano frente a una tarea educativa como es la escritura. Deben dominarse elementos tales: concepto, lenguaje y motivación. Las habilidades motoras finas se desarrollan a través del tiempo, la experiencia, el lugar, la experiencia, las referencias y el conocimiento. Controlar necesita conocer y planificar para hacer la tarea, así como un equilibrio de fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. En las habilidades motoras finas se observa el trabajo de pequeños grupos de músculos que se encuentra en la cara y los pies. Realizando los movimientos precisos de manos, la cara y los pies. (Pentón, 2007)

Beneficios en el desarrollo cognitivo. El desarrollo cognitivo está relacionado con el conocimiento como proceso por el cual se aprende a usar la memoria, la percepción, el lenguaje, planificación y la resolución de problemas. Involucra responsabilidades sutiles y únicas, inherentes a cada individuo, y es aprendido por medio del aprendizaje y la experiencia; este parte de algo con lo que nace la humanidad; es decir, la necesidad de relacionarse como parte dentro de la sociedad. Tiene que ver con la capacidad natural de las personas para adaptarse y adaptarse a su entorno, no la inteligencia o el coeficiente intelectual, sino factores de personalidad.

A través del cual un niño organiza en forma mental las informaciones que recibe mediante los sistemas sensoriales y perceptivos para solucionar nuevas circunstancias en base a experiencias vividas. Los análisis realizados y los resultados logrados son parte de las herramientas muy eficaces que favorecen el preparativo de los docentes teniendo en cuenta el nivel de información y la calidad de la estimulación prematura para el progreso cognitivo. Desarrollar la conciencia de los niños a partir de los 3 años y permitirles desarrollarse más globalmente con sus hijos. (Guaman, 2006)

Los juegos recreativos. La diversión es un uso planificado del tiempo para la terapia que refresca el cuerpo o la mente, mientras que el ocio es una forma de recreación o

descanso, que implica el placer de forma activa, pero de una manera refrescante y lúdica.

Los juegos tradicionales. Son aquellos típicos juegos específicos de alguna zona, región o país, que han sido creados sin necesitar de la interferencia de juegos tecnológicos complejos, usando solo tu cuerpo o recursos de fácil acceso.

La psicomotricidad. Según la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, y utiliza el movimiento para el logro del mismo.

El juego. Acción y efecto de jugar ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas. Disposición de dos cosas que tengan articuladas. Es cierto número de cosas interrelacionadas que sirven al mismo propósito.

El desarrollo psicomotor. Es el proceso mediante el cual los estudiantes adquieren y distinguen un conjunto de funciones motrices, sensoriales, intelectuales y emocionales, que les permiten adquirir un conjunto de habilidades para desempeñar las funciones propias de su edad, que corresponde a la maduración de las estructuras nerviosas como: cerebro, medula, nervios y músculos.

II: METODOLOGÍA

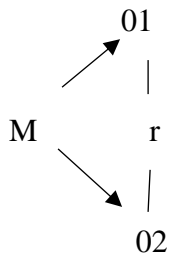
2.1 Enfoque y tipo de investigación

Este trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, del tipo básica donde se recurrió a recolectar datos para comprobar la hipótesis a través de la medición numérica y el respectivo análisis de estadística para crear modelos de comportamiento, guiados por el contexto, situación, recursos disponibles, objetivos y problema de estudio.

Asimismo, fue de tipo descriptivo-correlacional, según Hernández (2014). Busca explicar las propiedades y características importantes de cualquier fenómeno analizado. Describir las tendencias dentro de un grupo o población. El objetivo de los investigadores es la descripción de situaciones, contextos, fenómenos, y eventos; es decir, identificando el qué son y cómo estos surgen. La investigación de tipo descriptiva busca dilucidar las características, rasgos y características de una persona, grupo, comunidad, proceso, objeto, o cualquier otro fenómeno bajo análisis. En otras palabras, su finalidad es meramente medir o compilar información acerca de los conceptos o de las variables sobre los que se menciona, ya sea de manera independiente o en conjunta.

2.2 Diseño de investigación

El diseño del trabajo de investigación responde al diseño no experimental, de corte transversal correlacional. El presente trabajo de investigación es de diseño no experimental porque, el estudio se realizó sin la manipular las variables, solamente se observó el fenómeno en su ambiente originario, llegando a su análisis. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014) Así también, fue transversal, por el hecho de que los datos se recogieron en un único momento; y correlacional, pues solamente se ha buscado establecer la correlación existente entre las variables.



M= muestra

01= variable 1

02= variable 2

R= relación.

2.3 Población, muestra y muestreo

Población

La población objetivo de estudio es importante para precisar la investigación a desarrollar. Para ello, determinar las características del elemento que puede identificar si pertenece. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

El universo poblacional está conformado por todos los educandos de los diferentes niveles y modalidades de estudio de las diferentes instituciones a nivel público y privado; y la población responderá a 83 estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”.

Muestra

Una población bien definida que permite obtener una lista que contiene todos los elementos que lo componen se denomina marco muestral. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

La muestra de investigación para esta encuesta estuvo conformada por 30 alumnos de quinto ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho” en el año 2022. Con fines de determinación del tamaño muestral, se empleó el muestreo censal.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas

Las técnicas e instrumentos que se emplearon para recoger la información y que permitieron validar nuestra hipótesis fueron:

Encuestas: Esta técnica consiste en obtener datos directos de las personas encuestadas y/o cuestionadas, en este caso a los estudiantes.

Fichaje: Técnica que consiste en registrar datos ordenadamente teniendo en cuenta aspectos educativos o académicos que interesan a la investigación.

Instrumentos

Los instrumentos que han sido utilizados y que favorecieron el registro de la información y datos de las variables que se han estudiado fueron:

Cuestionarios: Vienen a ser varios interrogantes que incluyen una o más variables que se van a medir y en este caso fueron preguntas cerradas. Se suministro a los alumnos de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, que desarrollaron preguntas abiertas del tipo politómica de tipo escala Likert. Se aplicó este instrumento para identificar, con mayor claridad los juegos tradicionales y la psicomotricidad.

Fichas bibliográficas: Instrumento que sirvió para clasificar y verificar los datos e informaciones que se presentaron en los diferentes textos sobre las variables que se estudiaron.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de información

Técnicas de procesamiento

Se realizaron mediante el análisis documental de los instrumentos de sistematización de los datos.

- Se elaboró una base de datos en Microsoft Excel
- Análisis descriptivo de los resultantes en el programa SPSS
- Análisis inferencial
- Interpretación y discusión

Validación y confiabilidad del instrumento

Un instrumento tiene valor constructivo cuando sus elementos corresponden a las sinergias o claves derivadas del concepto del evento pretendido de medición (Hurtado, 2012, p. 790, 792).

La calidad del instrumento es que solo se mide el evento que queremos medir, lo que significa que la validez y la confiabilidad son criterios basados en la consistencia interna entre elementos que se relacionan entre sí en una misma aplicación, proceso y tecnología Alpha Cronbach (escala de respuesta). La confiabilidad se logró verificar utilizando el coeficiente de consistencia interna de alfa de Cronbach. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

Prueba de validez

Para la prueba de validez, nos hemos apoyado de tres expertos profesionales en el área de investigación, quienes dieron sus opiniones de aplicabilidad del instrumento de recojo de información, tal como se mencionan: Mg. Flormila Beatriz Verde Espinoza 80 %; Mg. Rommel Mauricio Huerta Rodríguez 83 % y Mg. Luis Alberto Reyes Morales 83 %.

Siendo el promedio de valoración y la decisión quedo como promedio 82 % por lo que el instrumento procede su aplicación en la investigación.

Prueba de confiabilidad

Para la prueba de confiabilidad se ha utilizado el programa SPSS, obteniendo como resumen del procesamiento de los casos del cálculo del índice del alfa de Cronbach para el cuestionario relación juegos tradicionales y la psicomotricidad el valor 0,964 como estadísticos de fiabilidad de cálculo del índice alfa de Cronbach para el cuestionario relación entre juegos tradicionales y la psicomotricidad, por lo que se ha concluido que, el instrumento está en un nivel de excelente confiabilidad.

Análisis de datos

Se especifican cómo se procesaron los datos. La tarea se ha realizado por medio de tablas de frecuencias y gráficos con sus análisis e interpretaciones debidas.

- **Tabla de frecuencias:** cuando sea necesario desglosar la información proporcionada en categorías o frecuencias.
- **Gráficos:** estas son las maneras visibles de mostrar datos. Reconocen las peculiaridades de observar datos o variables de una manera fácil y rápida. En la encuesta se utilizaron gráficas lineales.
- **Datos estadísticos:** Distribución de frecuencias, media aritmética, desviación estándar.

Para el análisis de la data, se utilizan datos estadísticos, tales como:

- Distribución de frecuencias y media aritmética.
- Los resultados se discuten comparándolos con los métodos de las conclusiones del trabajo y el marco teórico mencionado en los antecedentes.
- Sacar conclusiones asumiendo el número de objetivos marcados y los resultados conseguidos.
- La validación de hipótesis se ejecutó a través de la prueba de hipótesis bivariada con correlación Rho de Spearman.

2.6 Aspectos éticos en una investigación

El presente estudio está sujeto a los rigores del método científico, es decir, se rige estrictamente por los procedimientos del método. La información se revisa mediante citas y referencias a los estándares de la séptima edición de la APA. Las herramientas se basan en el valor del contenido, utilizando el método del juicio de expertos. “Una buena investigación utiliza sin vacilaciones el método científico, es decir, dilucida las relaciones entre las variables que se fijan en el fenómeno en estudio; asimismo, planifica escrupulosamente los asuntos metodológicos para afirmar la validez y confiabilidad de sus resultados” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

Los aspectos éticos son importantes en la vida cotidiana y este estudio no puede ser excluido de ellos; los encuestados desarrollaron las herramientas basadas en sus valores, por lo que los datos son confiables en la encuesta.

III: RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de los resultados estadísticos

En este apartado se ha analizado los resultados alcanzados durante el procesamiento de la parte estadística de los datos que permitió elaborar los cuadros y gráficos que surgen a continuación y que ayudan a percibir la información que se ha conseguido y se comparan con los de otros autores que han trabajado sobre este tema.

Según la tabla 1, la medida de la variable juegos tradicionales (25,00+8,383) es menor que la media de la variable psicomotricidad. (29,03+11,248).

Tabla 1

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”

	Estadísticos	Juegos tradicionales	La psicomotricidad
N	Válidos	30	30
	Perdidos	0	0
	Media	25,00	29,03
	Desviación típica.	8,383	11,248
	Mínimo	11	11
	Máximo	38	43

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

Juegos tradicionales

Tabla 2

“Tabla de frecuencias porcentuales para los juegos tradicionales”

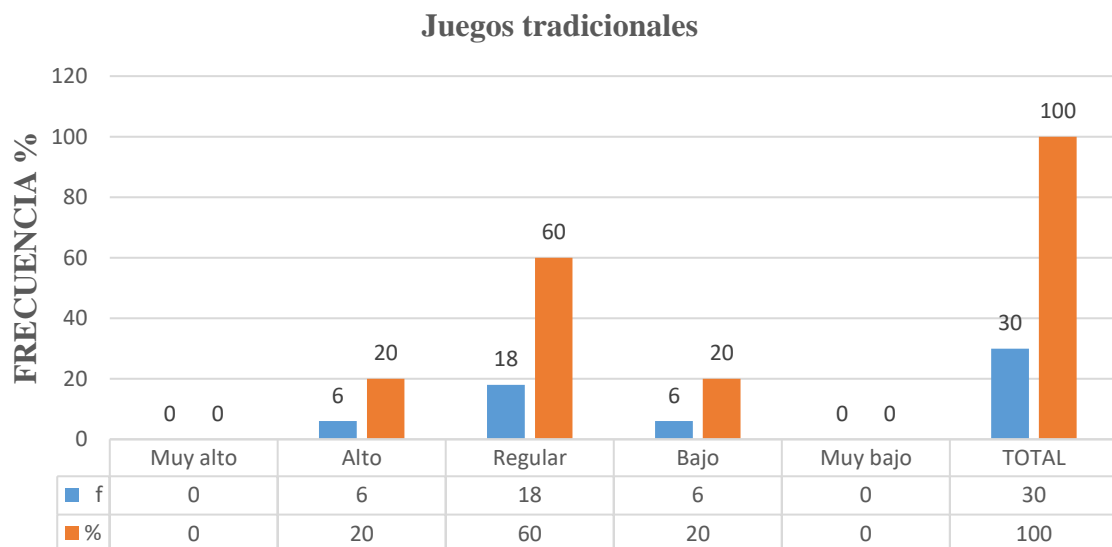
Niveles	F	%
Muy alto	0	0.00
Alto	6	20.0
Regular	18	60.0
Bajo	6	20.0
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

En la figura 1 se logró observar que el 20,0% de los estudiantes de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho mostró un alto nivel de desempeño en los juegos tradicionales, el 60,0% lo calificó como regular y el 20,0% respondió a los juegos tradicionales en un nivel bajo. Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población del juego tradicional.

Figura 1

“Frecuencias porcentuales sobre los juegos tradicionales”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Juegos individuales

Tabla 3

“Tabla de frecuencias porcentuales sobre juegos individuales”

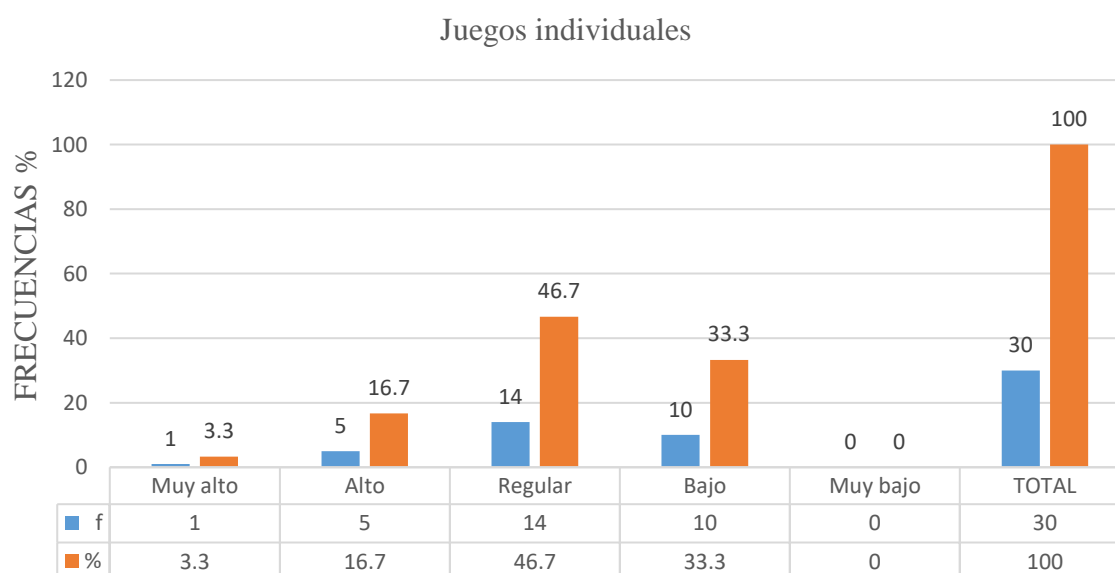
Niveles	F	%
Muy alto	1	3.3
Alto	5	16.7
Regular	14	46.7
Bajo	10	33.3
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

En la figura 2 se logró observar que en la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, el 3,3% de los estudiantes mostró un nivel de competencia individual muy alto, el 16,7% lo calificó como alto, el 46,7% lo calificó como normal y el 33,3% respondió como bajo. nivel de juego Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población de juegos individuales.

Figura 2

“Frecuencias porcentuales sobre juegos individuales”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Juegos colectivos

Tabla 4

“Tabla de frecuencias porcentuales de juegos colectivos”

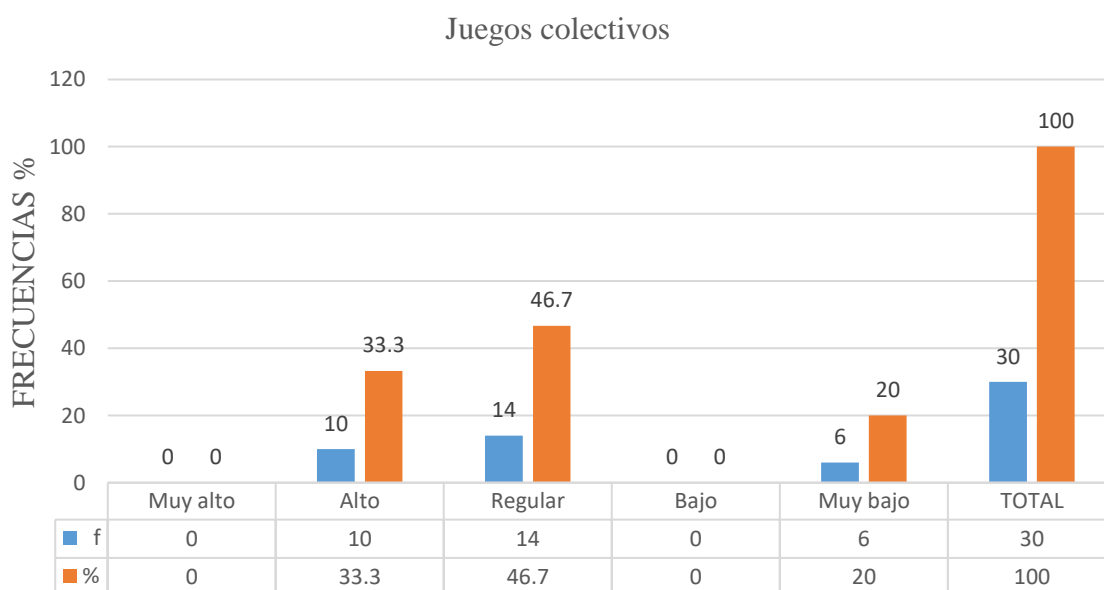
Niveles	F	%
Muy alto	0	0.00
Alto	10	33.3
Regular	14	46.7
Bajo	0	0.00
Muy bajo	6	20.0
TOTAL	30	100.00

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

En la figura 3 se logró observar que el 33,3% de los estudiantes de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho mostró un nivel de juego grupal alto, el 46,7% lo calificó como regular y el 20,0% mostró un nivel de juego grupal muy bajo. La suma de los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población de juegos colectivos.

Figura 3

“Frecuencias porcentuales sobre los juegos colectivos”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

La psicomotricidad

Tabla 5

“Tabla de frecuencias porcentuales de la psicomotricidad”

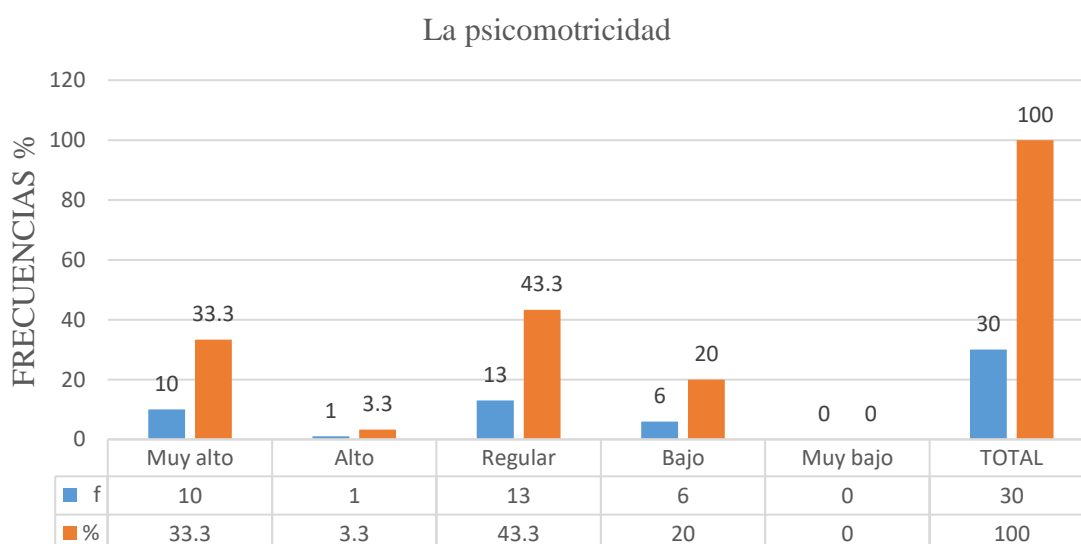
Niveles	F	%
Muy alto	10	33.3
Alto	1	3.3
Regular	13	43.3
Bajo	6	20.0
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

En la figura 4 se logró observar que el 33,3% de los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho presentaron un nivel muy alto de psicomotricidad, el 3,3% nivel alto, el 43,3% nivel normal y el 20,0% nivel bajo en psicomotricidad. Sumando los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población psicoactiva.

Figura 4

“Frecuencias porcentuales sobre la psicomotricidad”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Aprender jugando

Tabla 6

“Tabla de frecuencias porcentuales de aprender jugando”

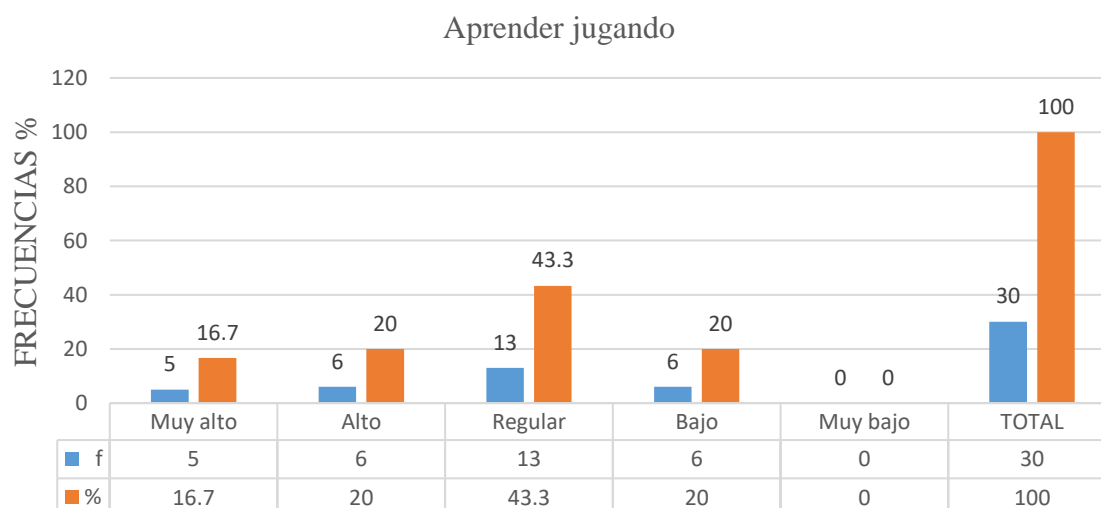
Niveles	F	%
Muy alto	5	16.7
Alto	6	20.0
Regular	13	43.3
Bajo	6	20.0
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

En la figura 5 se logró observar que el 16,7 % de estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho evidencian un nivel muy alto en el aspecto de aprender jugando, un 20,0 % afirman un nivel alto, un 43,3 % afirman un nivel regular y un 20.0 % responden en un nivel bajo sobre aprender jugando. El resultado de la suma de los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden el 100 % de una población en aprender jugando.

Figura 5

“Frecuencias porcentuales sobre aprender jugando”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Desarrollo psicomotor

Tabla 7
“Tabla de frecuencias porcentuales del desarrollo psicomotor”

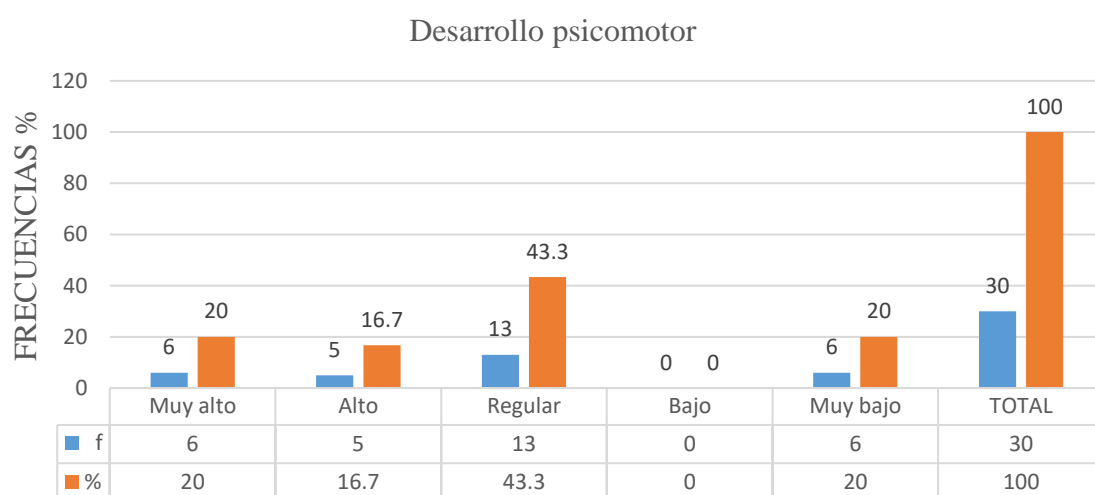
Niveles	F	%
Muy alto	6	20.0
Alto	5	16.7
Regular	13	43.3
Bajo	0	0.00
Muy bajo	6	20.0
TOTAL	30	100.00

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

En la figura 6 se logró observar que el 20.0 % de estudiantes de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho” evidencian un nivel muy alto en el aspecto de desarrollo psicomotor, un 16,7 % afirman un nivel alto, un 43,3 % afirman un nivel regular y un 20.0 % responden en un nivel muy bajo sobre el desarrollo psicomotor. Y como resultado de la suma de los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden el 100 % de una población en desarrollo psicomotor.

Figura 6

“Frecuencias porcentuales sobre el desarrollo psicomotor”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

3.2 Prueba de hipótesis

3.2.1 Prueba de hipótesis general

Prácticas neurodidácticas y logro de aprendizaje

- Hi: Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.
- Ho: No existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.

De acuerdo con la Tabla 8, el resultado de la prueba S-W para la variable juego tradicional es $p < .05$, lo que indica que los datos de la primera variable no se ajustan a una distribución normal, mientras que los datos de la variable psicomotricidad son $p < .05$ también proviene de una distribución no normal y requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 8

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos tradicionales	,850	30	,001
La psicomotricidad	,827	30	,000

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

La Tabla 9 demuestra que los resultados de la prueba realizada con el coeficiente de correlación Rho de Pearson arrojaron un resultado de $r=.888^{**}$, lo que corresponde a una correlación muy alta con un valor significativo de 0.01 ($p<.05$).

Tabla 9

“Resultados de la correlación entre las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”

		Juegos tradicionales	La psicomotricidad
Rho de Pearson	Juegos tradicionales	1	,888**
			,000
		30	30
	La psicomotricidad	,888**	1
		,000	.
		30	30

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

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

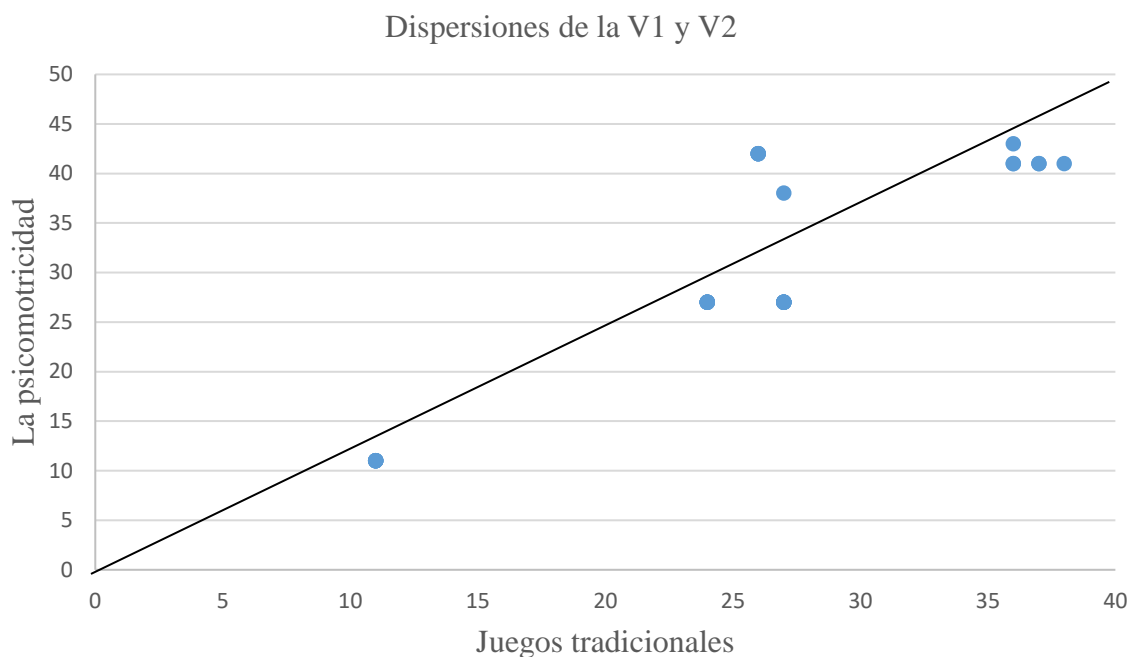
Decisión:

Con $p < .05$ nivel de significación, 01 de error, se concluyó que existe una relación directa significativa entre los juegos tradicionales y los movimientos psicomotores de los alumnos del IV ciclo de la escuela primaria de la institución educativa "Ricardo Palma Soriano de Chaccho”

La figura 7 refleja una correlación moderada entre las variables del juego tradicional y el rendimiento psicomotor. A medida que aumentaron las puntuaciones de las variables del juego tradicional, también lo hicieron las puntuaciones de las variables psicomotrices, con una tendencia equilibrada en el eje derecho de los dos ejes.

Figura 7

“Diagrama de dispersión de la correlación entre las variables de juegos tradicionales y la psicomotricidad”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

3.2.2 Prueba de hipótesis específicas

Juegos tradicionales y aprender jugando

Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2021.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar las variables de juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando.

En la Tabla 10 se logra observar que el resultado de la prueba S-W de la variable juego tradicional es $p < .05$, indicando que los datos de la primera variable no obedecen a la distribución normal, y los datos de la dimensión aprender jugando es $p < .05$. También proviene de una distribución no normal, y se necesita usar el coeficiente de correlación Rho de Pearson para la prueba de hipótesis general.

Tabla 10**“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”**

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos tradicionales	,850	30	,00
Aprender jugando	,891	30	,005

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

La Tabla 11 refleja que los resultantes de la prueba usando el coeficiente de correlación r de Pearson dieron un índice $r=.787^{**}$ correspondiente a una correlación alta con un valor significativo de 0.001 ($p<.05$).

Tabla 11**“Resultados de la correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”**

		Juegos tradicionales	Aprender jugando
Rho de Pearson	Juegos tradicionales		
		1	,787**
		.	,000
		30	30
Aprender jugando		,787**	1
		,000	.
		30	30

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

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

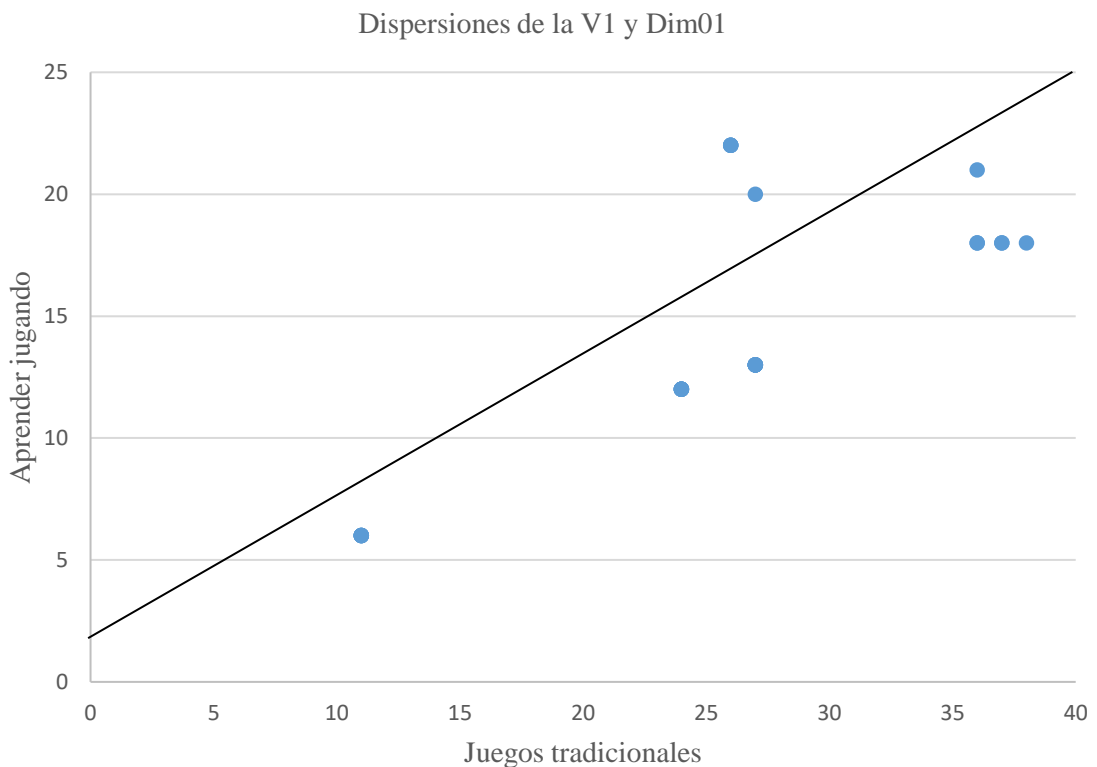
Decisión:

Dado que $p < .05$ con un nivel de significación de 01 de error, se puede concluir que existe una correlación directa significativa entre el juego tradicional y el aprendizaje a través del juego entre los alumnos del IV ciclo de primaria de la institución educativa Ricardo Palma Soriano en relación Chaccho.

La Figura 8 refleja la alta correlación entre las variables del juego tradicional y la dimensión aprendido-jugado. A medida que aumentan las puntuaciones de la variable del juego tradicional, también aumentan las puntuaciones de la dimensión de aprender mientras se juega, y ambos ejes tienden a la derecha.

Figura 8

“Diagrama de dispersión de la correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor

Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2021.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar la variable juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor.

Acorde a la Tabla 12, los resultados de la prueba SW para las variables del juego tradicional $p < .05$, lo que indica que los datos de la primera variable no siguen una distribución normal, mientras que los datos de la dimensión desarrollo psicomotor son $p < .05$ también de una distribución no normal, que requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 12

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la variable juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”

	Estadístico	gl	Shapiro-Wilk Sig.
Juegos tradicionales	,850	30	,001
Desarrollo psicomotor	,864	30	,001

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

La Tabla 13 refleja que los resultantes de la prueba usando el coeficiente de correlación Rho de Pearson dieron un índice $r=0.942^{**}$ correspondiente a una correlación muy alta con un valor significativo de 0.0.01 ($p<.05$)

Tabla 13**“Resultados de la correlación entre las variables de juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”**

		Juegos tradicionales	Desarrollo psicomotor
Rho de Pearson	Juegos tradicionales	1	,942**
			,003
	Desarrollo psicomotor	,942**	1
		,003	.
	N	54	54
	N	54	54

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

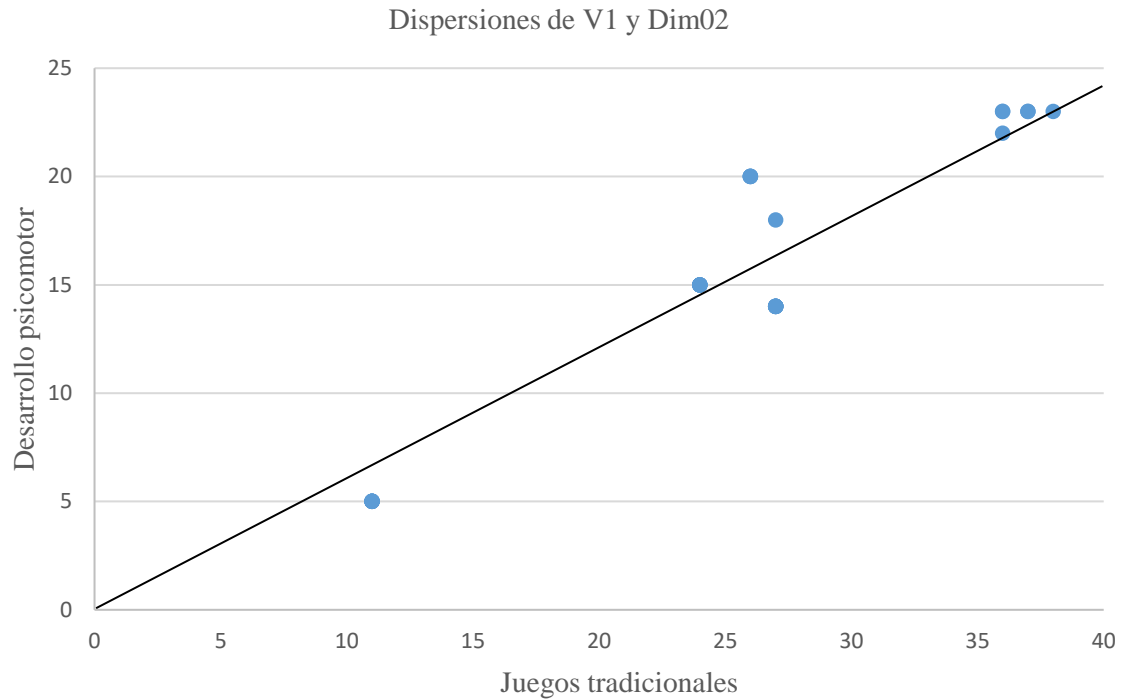
Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

Decisión:

Dado que $p < .05$ y un nivel de significación de 01 de error, se concluyó la existencia de una relación no solo directa sino también significativamente entre el juego tradicional y el desarrollo psicomotor de los alumnos de IV ciclo de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho.

La figura 9 refleja una correlación muy alta entre el juego tradicional y las dimensiones del desarrollo psicomotor. A medida que aumentaron las puntuaciones en las variables del juego tradicional, también aumentaron las puntuaciones en la dimensión de desarrollo psicomotor en ambos ejes al lado derecho.

Figura 9**“Diagrama de dispersión de la correlación entre la variable jugos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”**



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Juegos individuales y la psicomotricidad

Existe relación significativa directa de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2021.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad.

De acuerdo con la Tabla 14, los resultados de la prueba S-W dieron $p < .05$ para las dimensiones individuales del juego, lo que indica que los datos de la primera variable no siguieron una distribución normal, mientras que los datos de la variable psicomotora también dieron $p < .05$ de una distribución no Normal, lo que requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 14**“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”**

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos individuales	,832	30	,000
La psicomotricidad	,827	30	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

La Tabla 15 refleja que los resultantes de la prueba usando el coeficiente de correlación r de Pearson dieron un índice $r=.565^{**}$ correspondiente a una correlación moderada con un valor significativo de 0.01 ($p<.05$).

Tabla 15**“Resultados de la correlación entre la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”**

		Juegos individuales	La psicomotricidad
Rho de Pearson	Juegos individuales		
		1	,565**
		.	,001
		30	30
La psicomotricidad		,565**	1
		,001	.
		30	30

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

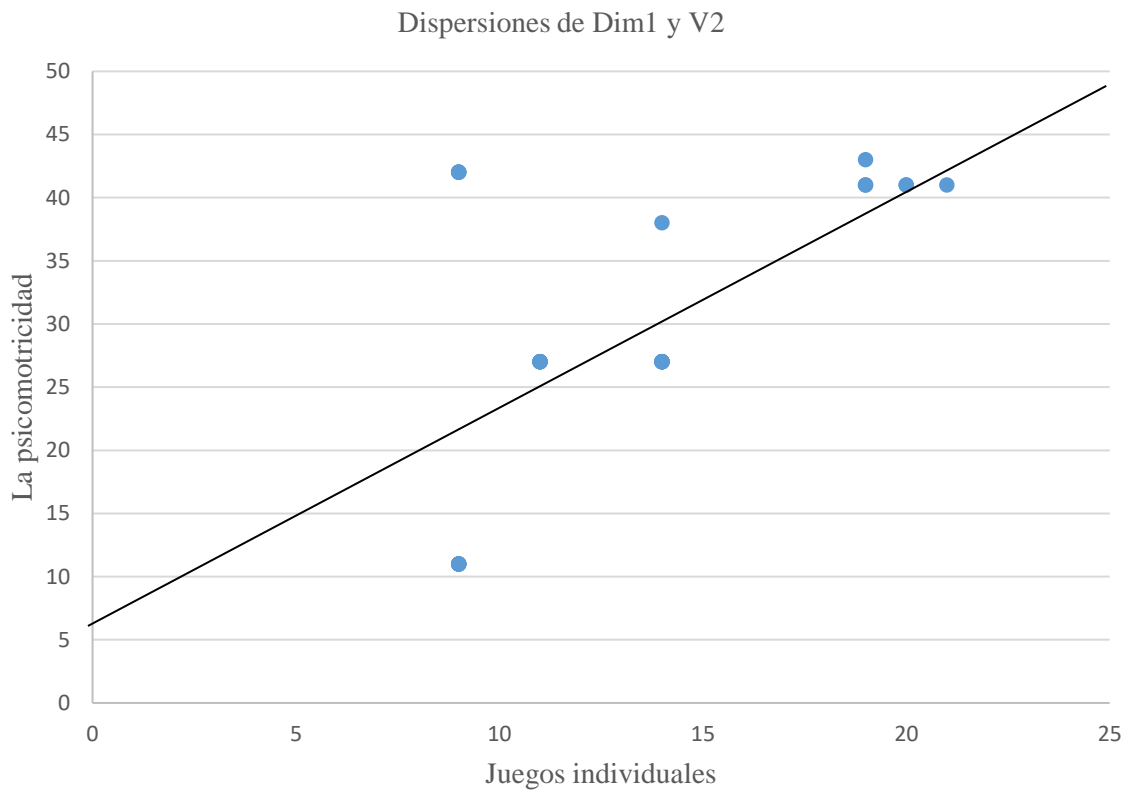
Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

Decisión:

Con $p < .05$, el nivel de significación es de 01 error, se logra concluir que existe relación tanto directa como significativa entre el juego personal y la psicomotricidad entre los alumnos de IV ciclo de primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”.

La figura 10 refleja la correlación entre las dimensiones individuales del juego y las variables psicomotrices, que es moderada. A medida que aumentaron las puntuaciones de las dimensiones individuales del juego, las puntuaciones de las variables psicomotoras también aumentaron en ambos ejes, con una tendencia hacia la derecha.

Figura 10
“Diagrama de dispersión de la correlación entre la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

Juegos colectivos y la psicomotricidad

Existe relación significativa directa de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2021.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad.

Acorde a la Tabla 16, los resultantes de la prueba S-W dieron $p < .05$ para la dimensión juego colectivo, indicando que los datos de la primera variable no se distribuyeron normalmente, mientras que los datos de la variable psicomotora dieron $p < .05$ también proviene de una distribución no normal y requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 16

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”

Pruebas de normalidad			
	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos colectivos	,717	30	,000
Psicomotricidad	,827	30	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

La Tabla 17 refleja que los resultados de la prueba usando el coeficiente de correlación Rho de Pearson arrojaron un índice $r = .951^{**}$ correspondiente a una correlación muy alta con un valor significativo de 0.001 ($p < .05$)

Tabla 17

“Resultados de la correlación entre la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”

		Juegos colectivos	La psicomotricidad
Juegos colectivos	Coefficiente de correlación	1	,951**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	30	30
La psicomotricidad	Coefficiente de correlación	,951**	1
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	30	30

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

Fuente: Datos obtenidos del programa SPSS.V-26

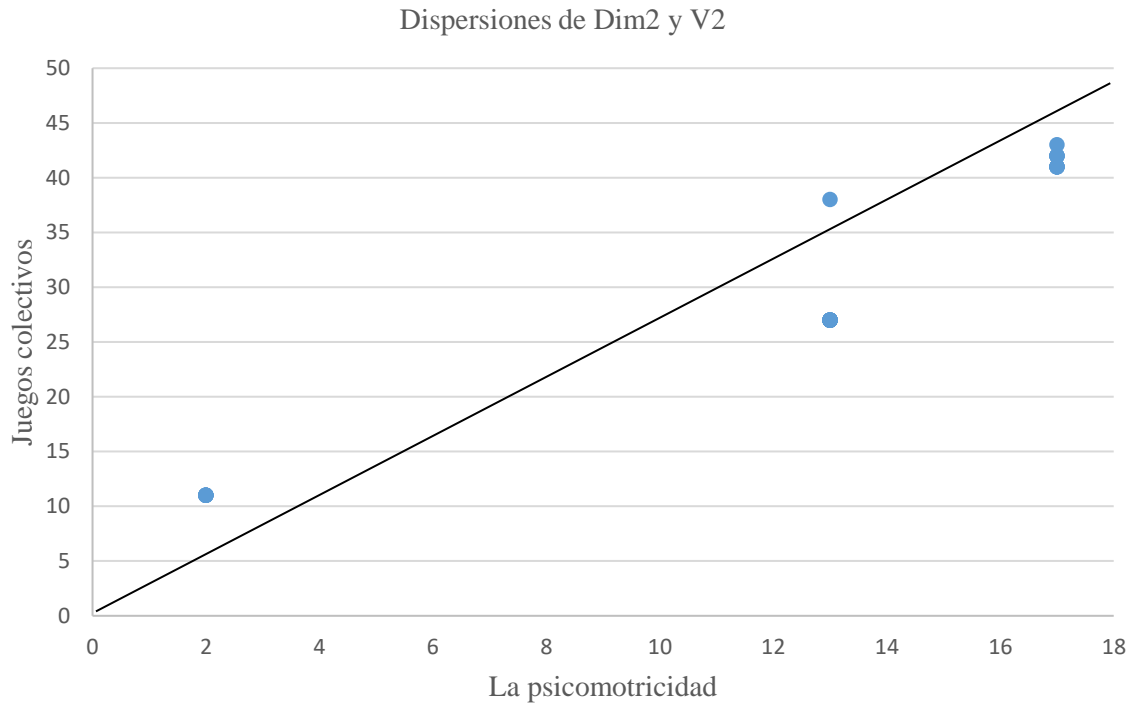
Decisión:

Debido al error de $p < .05$ nivel de significancia de 01, se logra concluir que existe una relación directa significativa entre el juego en grupo y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho.

La Figura 11 refleja la alta correlación entre las dimensiones del juego colectivo y las variables psicomotoras. A medida que aumentaron las puntuaciones en la variable dimensión juego colectivo, también aumentaron las puntuaciones en la variable psicomotora en ambos ejes, con una tendencia hacia la derecha.

Figura 11

“Diagrama de dispersión de la correlación entre la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”



Fuente: Datos obtenidos del programa EXCEL

IV. DISCUSIÓN

En base de los hallazgos encontrados, se logra aceptar la hipótesis general alternativa, la cual establece que existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”.

Estos resultantes guardan relación con los que sostienen Polo y otros (2019), las experiencias divertidas y amenas en las que los individuos logran construir su propio aprendizaje, en estos casos de los juegos tradicionales en el ocio harán más efectivo este aprendizaje, porque apenas se dan cuenta, porque tienen momentos de diversión con su familia y con las personas y vecinos sus comunidades, donde se hace la conexión, se aplican las reglas del juego. Esto les da disciplina y respeto por los demás, y al mismo tiempo se enriquecen, porque conocen las historias de juegos tradicionales contadas por adultos o ancianos. López (2018), Siendo las habilidades motoras una de las partes del proceso educativo, estas deben propiciar brindarle los pequeños y a los profesores, experiencias significativas que promuevan el desarrollo holístico. La utilización de actividades para el desarrollo motor de entre los 3 a 4 años, en la rutina diaria de la escuela, facilitando el aprendizaje inclusivo. Al momento del diagnóstico de la motricidad gruesa en los pequeños de esas edades utilizando la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, el indicador promedio obtenido en el área de motricidad gruesa, indicó un retraso en su desarrollo de acuerdo a la edad del niño sobre sus habilidades motoras.

Ello va en consonancia con lo que en este estudio encuentra, que tanto para los docentes y los estudiantes es de vital importancia conocer y comprender acerca de los juegos tradicionales, tanto individuales como colectivos y la psicomotricidad, el aprender jugando, el desarrollo psicomotor, que favorecen un mejor logro de las competencias del área de Educación Física, y que se requiere de una urgente transformación metodológica de enseñanza y aprendizaje en el proceso de educación, en sus diferentes niveles de estudio.

En lo que respecta a lo que existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando en el objeto de este estudio, guarda conexión con lo sostenido por Aguilar y Pérez (2017), el impacto en los alumnos por la falta de juegos tradicionales en los contenidos se puede identificar claramente en lo que responden los principales temas de la población, y es claro que la institución no está en la situación que los estudiantes esperaban. Esto también puede ser visto por los niños como una progresión en la búsqueda de datos, la forma en que pueden reconocer las lagunas que existen y así pensar en las medidas correctivas necesarias que deben aplicarse.

En lo que respecta a lo que existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en este estudio, guarda conexión con lo sostenido por García (2018), el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollar de la motricidad gruesa en educandos desde los 3 años I.E. Centro de Aplicaciones IESPP “AMM” - Celendín-2018, previo a la adopción de la recomendación de juego tradicional.

En lo que respecta a que, si existe relación significativa directa de los juegos individuales y la psicomotricidad en este estudio, guarda conexión con lo sostenido por Araujo (2018), brinda un espacio para analizar y reflexionar acerca de lo importantes que son los juegos tradicionales en las escuelas, posibilitando que sus alumnos adquieran las habilidades, valores, cualidades y destrezas para su futuro. Además, concluye que sí existe influencia de estos juegos en el desarrollo mental de los pequeños analizados. Asimismo, menciona que impartir y enseñar los juegos tradicionales como herramientas útiles para la educación y fuera de ella, es de mayor importancia, no sólo para potenciar al máximo la motricidad sino también las diferentes destrezas y habilidades que posee cada niño.

En lo que respecta a lo que existe relación significativa directa de los juegos colectivos y la psicomotricidad en este estudio, guarda conexión con lo sostenido por Acuña y Gutiérrez (2018), obtiene que 93,8%, representados por 15 alumnos, en un nivel principiante y 6,3%, representados por 1 alumno, en el nivel de proceso. Tras la aplicación de los juegos tradicionales, la totalidad, o sea el 100% de alumnos logran el pase. En consecuencia, se colige que estos juegos influyen de manera significativa en el desarrollo de los

conceptos a nivel espacial de los niños (as) en la edad primaria de cuatro años, en la institución de estudio. Ello se compara con la prueba paramétrica de Student cuyo nivel de significación fue de 0,00 menor que 0,05.

Finalmente, según sostiene Aguilar y Pérez (2017), la planificación estratégica es muy importante para lograr los objetivos de cualquier organización y principalmente en el campo de la educación, estas medidas son apreciadas por expertos en el campo de estudio de vez en cuando. El límite temporal, podría hacer diferencia entre el ganar o fracasar una organización, aunque siempre hay un elemento de incertidumbre, un llamado equipo docente debe buscar reducir los riesgos y planificar con anticipación, manteniendo los tradicionales juegos divertidos que pueden fortalecer la psique.

V. CONCLUSIONES

Con base en el objetivo general, este trabajo identifica la relación entre el juego tradicional y la psicomotricidad en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho” Ricardo Palma Soriano de Chaccho, obteniendo una correlación alta según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,787**, ello indica que las nociones sobre los juegos tradicionales y aprender jugando es amplio la práctica en los estudiantes en la Institución Educativa por encontrarse en una zona rural, que aún conservan sus tradiciones, en cuanto se refiere a los juegos tradicionales, el cual permite los logros de la competencia del área de Educación Física.

Según el objetivo específico 2, en esta tesis se determinó la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, obteniendo una correlación muy alta según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,942**, ello indica que las practicas sobre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes en bastante amplio en la Institución Educativa por estar ubicada en una zona rural por lo que permite el fortalecimiento el desarrollo psicomotor, para así obtener el logro de la competencia del área de Educación Física adecuadamente.

Según el objetivo específico 3, en esta tesis se determinó la relación de los juegos individuales y la psicomotricidad en los alumno del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, obteniendo una correlación moderada según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,565**, ello indica que las nociones sobre los juegos

individuales y la psicomotricidad favorecen moderadamente su práctica a los estudiantes de Educación Primaria porque le ayuda su fortalecimiento psicomotor permitiéndole los logros de la competencia del área de Educación Física.

Según el objetivo específico 4, en esta tesis se determinó la relación de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, obteniendo una correlación muy alta según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,951**, ello indica que la práctica de los juegos colectivos mejoran favorablemente la psicomotricidad en los estudiantes en las instituciones educativas de educación básica regular, para así conseguir mejores logros de la competencia del área de Educación Física.

VI: RECOMENDACIONES

En base a lo concluido, y tras el estudio realizado se recomienda para aquellos interesados en abordar el tema tratado:

Primera. - Inculcar a los estudiantes a compartir informaciones sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad como parte de la cultura peruana ancestral respetando el proceso de aprendizaje conforme a las exigencias de las normas educativas para lograr de forma adecuada las competencias del educando en el área de Educación Física.

Segunda. - A los docentes, que fomenten la sensibilización con los estudiantes sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad para que comuniquen informaciones, sobre todo contenidos educativo retomando las culturas ancestrales para su proceso de formación social adecuada.

Tercera. - A las autoridades de la institución educativa, promover talleres de sensibilización de los docentes y estudiantes sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en busca de las buenas prácticas de deporte sano sin prejuicios buscando mejorar la educación.

Cuarta. - A las autoridades encargadas del MINEDU, Ugel para que realicen orientaciones, capacitaciones, tanto a los directivos y docentes para que se involucren en la formación de los estudiantes, aplicando las buenas prácticas de informaciones de los juegos tradicionales y la psicomotricidad, con fines de rescatar culturas tradicionales.

VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, G. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños* . Huancavelica, Perú.
- Aguilar, P. (2017). *Juegos Tradicionales Venezolanos como Herramienta Educativa enmarcados en los Contenidos Programáticos de los Estudiantes*. Naguanagua, Venezuela.
- Araujo, V. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños* . Huacho, Perú.
- Bayard, M. (11 de Febrero de 2021). <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-panuelo-juegos-tradicionales-para-los-ninos/>. Obtenido de [ninos/ocio/juego-del-panuelo-juegos-tradicionales-para-los-ninos](https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-panuelo-juegos-tradicionales-para-los-ninos/): <https://www.conmishijos.com>
- Bayard, R. (12 de Abril de 2021). <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-escondite-juegos-tradicionales-para-ninos/>. Obtenido de [ninos/ocio/juego-del-escondite-juegos-tradicionales-para-ninos/](https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-escondite-juegos-tradicionales-para-ninos/): <https://www.conmishijos.com>
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. *En P. Bottini*, 43-99.
- Burgos, E. (21 de Setiembre de 2010). <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com>
- Buyvip, A. (13 de Junio de 2020). <https://pequenosgrandesamigos.com/actividades-infantiles/actividades-interior-actividades-infantiles/el-rey-manda/>. Obtenido de [actividades-infantiles/actividades-interior-actividades-infantiles/el-rey-manda/](https://pequenosgrandesamigos.com/actividades-infantiles/actividades-interior-actividades-infantiles/el-rey-manda/): <https://pequenosgrandesamigos.com>
- Castro, M. (2013). Técnicas de la relajación. Comunicación, estrés y accidentabilidad. 191-204.
- Chóliz, M. (s.f.). *Técnicas para el control de la activación: relajación y respiración*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Da Fonseca, V. (1979). Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. *Infancia y aprendizaje*, 12-15.
- Equicio, R. (18 de Agosto de 2020). <https://bebechito.com/juegos/juegos-tradicionales-del-peru/>. Obtenido de <https://bebechito.com/juegos/juegos-tradicionales-del-peru/>: <https://bebechito.com/juegos/juegos-tradicionales-del-peru/>
- García, F. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial* . Celendín, Perú.
- García, J. y. (2018). *Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano*. Universidad de León.
- González, J. (18 de Junio de 2010). <https://www.efdeportes.com/efd145/el-juego-de-las-canicas-o-bolitas.htm>. Obtenido de [efd145/el-juego-de-las-canicas-o-bolitas.htm](https://www.efdeportes.com/efd145/el-juego-de-las-canicas-o-bolitas.htm): <https://www.efdeportes.com>

- Gualpa, V. (12 de Setiembre de 2016). <https://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales2>. Obtenido de [https://www.monografias.com](https://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales2)
- Guaman, O. (2006). *Necesidades Educativas Especiales*. Sevilla, España: AFOE.
- Gutiérrez, L. (2017). *La importancia del desarrollo de la psicomotricidad en la etapa de infante juvenil*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Hablemosdefamilia. (12 de Octubre de 2020). <https://minimanual.com/juegos-tradicionales-del-peru/>. Obtenido de <https://minimanual.com/juegos-tradicionales-del-peru/>: <https://minimanual.com/juegos-tradicionales-del-peru/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, S. y. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Education.
- Jiménez, J. (1982). El equilibrio humano: un fenómeno. *Revista Digital Mipediatra.com*, 23-26.
- Kishimot, T. (1994). *O jogo e a educacao infantil*. Sao Paulo. Brasil: Editorial Pioneira.
- Lavega, P. (1995). *El juego tradicional en el curriculum de educación física*. Eugenia: En Trigo.
- Ley N° 28044. (17 de julio de 2003). *Ley General de Educación*. Obtenido de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- López, H. (2018). *Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños y niñas de*. Ambato, Ecuador.
- Montargis, E. (02 de Julio de 2017). <https://intered.org/pedagogiadelos cuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf>. Obtenido de [pedagogiadelos cuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf](https://intered.org/pedagogiadelos cuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf): <https://intered.org>
- Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología. *Una Revisión de la Literatura. Pensamiento Matemático*, 75-92.
- Muniáin, J. (1997). Noción/Definición de Psicomotricidad". *Revista de Estudios y Experiencias*, 53-86.
- Öfele, M. (1998). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Obra.
- Ortíz, M. (14 de Mayo de 2020). <http://www.venamimundo.com/DeAquiyAlla/Juegodelamatatena.html>. Obtenido de <http://www.venamimundo.com/DeAquiyAlla/Juegodelamatatena.html>: <http://www.venamimundo.com/DeAquiyAlla/Juegodelamatatena.html>

- Pentón, B. (2007). La motricidad fina en la etapa infantil. *Portal Deportivo*. CL, 4-6.
- Polo, E. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes*. Córdoba, Colombia.
- Porcel, C. y. (2017). *Psicología evolutiva y de la educación*. Castellón, España: Universitat Jaume I.
- Pulache Ventura, J. (2020). Jugamos a ser maratonistas. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17269/PULACHE%20VENTURA%20JESSICA%20YULIMAR.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Romero, C. (2000). *Las capacidades percitov motore*. Granada: Proyecto Sur.
- RommyDayan. (15 de Octubre de 2015). <https://deblogsyjuegos.wordpress.com/2015/10/17/saltar-la-soga/>. Obtenido de <https://deblogsyjuegos.wordpress.com/2015/10/17/saltar-la-soga/>: <https://deblogsyjuegos.wordpress.com/2015/10/17/saltar-la-soga/>
- Schonhaut, L. Á. (2008). El pediatra y la evaluación del desarrollo psicomotor. *Rev Chil Pediatr*, 26-31.
- Schreiner, P. (2002). *Entrenamiento de la coordinación en el fútbol*. Editorial Paidotribo.
- Study, L. (02 de Marzo de 2013). <https://studylib.es/doc/4981971/el-run-run-es-un-juguete-tradicional-de-latino-am%C3%A9rica.-c...> Obtenido de [el-run-run-es-un-juguete-tradicional-de-latino-am%C3%A9rica.-c...](https://studylib.es/doc/4981971/el-run-run-es-un-juguete-tradicional-de-latino-am%C3%A9rica.-c...): <https://studylib.es/doc/4981971/el-run-run-es-un-juguete-tradicional-de-latino-am%C3%A9rica.-c...>
- Ügburn, W. y. (1955). *Sociología*. Madrid: Aguilar.
- Yannucci, L. (23 de Abril de 2008). <https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=2808#:~:text=Reglas%20del%20juego,se%20hayan%20volteado%20hacia%20afuera.> Obtenido de [Reglas%20del%20juego,se%20hayan%20volteado%20hacia%20afuera.:](https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=2808#:~:text=Reglas%20del%20juego,se%20hayan%20volteado%20hacia%20afuera.) <https://www.mamalisa.com>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición



UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO
"BENEDICTO XVI"



CUESTIONARIO DE ENCUESTA

JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021

INTRODUCCIÓN: El presente instrumento, tiene por finalidad recoger la información para poder efectuar la sistematización estadística de los resultados, con relación los juegos tradicionales y la psicomotricidad de los estudiantes.

AUTORES:

- Prof. Fernández Muñoz, Carlos
- Prof. Cadillo Jaimes, Julián Justo

INSTRUCCIÓN: Estimado estudiante lea detenidamente cada enunciado del cuestionario, de acuerdo a su punto de vista. La respuesta es anónima, por lo que agradeceremos a que contestes todos los ítems con mayor sinceridad y veracidad. Todas las preguntas tienen cinco opciones de respuesta, elija la mejor opción que describa lo que piensa usted, solamente debe marcar con un aspa (X) una sola opción.

ESCALA DE OPCIONES DE RESPUESTAS:

Nunca=0, Casi nunca=1, A veces=2, Casi siempre=3, Siempre=4

Nº	ÍTEMS	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
JUEGOS TRADICIONALES						
JUEGOS INDIVIDUALES						
01	Buscas mejorar las condiciones físicas de equilibrio y coordinación personal a través del juego de la rayuela o el avión.					
02	Participas activamente en la carrera de sacos utilizando estrategias propias cuando se realizan las gymcanas en la institución educativa					
03	Participas en el juego de canicas con habilidades propias como parte de un juego divertido en diversos contextos de tu comunidad.					
04	Demuestras habilidades propias para destacar ante los rivales en una competición del juego de yaz.					
05	Al jugar el ron - ron o run - run tienes cuidado de no lastimar al oponente dado que es un juego muy peligroso.					

06	Has logrado desarrollar las habilidades de escucha o identificar las partes de cuerpo al jugar el juego del rey manda.					
JUEGOS COLECTIVOS						
07	Durante el juego de san miguel ha logrado comprender lo importante que es estar siempre agrupados y unidos para sobrevivir dificultades.					
08	El juego de la gallina ciega le ha permitido desarrollar el sentido del oído logrando diferenciar las voces y la ubicación de los participantes.					
09	El juego del gato y ratón es un pasatiempo infantil para jugar en grupo consideras divertido jugar este juego en tus tiempos libres.					
10	En el juego del kiwi desarrollas ciertas estrategias de ataque y refuerzo para ganar en la competición durante el juego.					
11	Logras hacer bailar el trompo con precisión al lanzar al suelo, luego levantarlo haciendo uso de la misma cuerda o acercando la mano para que el trompo gire sobre la palma.					
12	Practicar el salto de la soga en los patios de los colegios, parques, calles, entre otros como una fuente de diversión para mejorar la salud.					
LA PSICOMOTRICIDAD						
APRENDER JUGANDO						
13	Interaccionas el cerebro y la musculatura esquelética durante la práctica de la disciplina del voleibol.					
14	Sincronizas acciones entre la musculatura y el cerebro durante el juego logrando movimientos perfectos.					
15	Realizas ejercicios de equilibrio para disminuir el riesgo de sufrir lesiones durante la práctica de voleibol.					
16	Ejecutas técnicas de relajación con ayuda psicológica para afrontar situaciones complicadas contrarrestando efectos nocivos cotidianos.					
17	Usas cualidades de socialización determinadas según las condiciones de herencia y existencia de una cultura de sus progenitores					
18	Gestionas y controlas las emociones que te permite la toma de decisiones adecuadas en la conducta personal.					
DESARROLLO PSICOMOTOR						
19	Utilizas los elementos de la motricidad como: respiración, control postura, función tónica y óculo manual en la práctica de voleibol.					
20	Regulas a través del sistema nervioso el correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad al realizar movimientos.					
21	Relacionas las funciones nerviosas y musculares permitiendo la movilidad y coordinación de los miembros modificando la buena marcha del movimiento.					
22	Desarrollas los pequeños movimientos de la mano y muñeca para realizar tareas educativas en las diferentes vivencias deportivas.					
23	Utilizas la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación incluyendo funciones propias de la experiencia en el aprendizaje.					
24	Organizas mentalmente la información que recibes a través de los sistemas sensoriales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas.					

Le agradecemos por su aporte.

Anexo 2: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Cuestionario															
Autor	<ul style="list-style-type: none"> - Prof. Fernández Muñoz, Carlos - Prof. Cadillo Jaimes, Julián Justo 															
Año:	2021															
Objetivo del instrumento:	Determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho.															
Usuarios:	Estudiantes de la I. E. Ricardo Palma Soriano de Chaccho.															
Forma de administración o modo de aplicación:	Se les envió mensaje a través del whatsapp el archivo en digital del cuestionario, luego de desarrollarlo reenviaron al cual se procedió la revisión de la aplicación del instrumento para su posterior tratamiento estadístico.															
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">EXPERTOS</th> <th style="width: 20%;">RESULTADO DE VALORACION</th> <th style="width: 30%;">OPINION DE APLICABILIDAD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mg. Flormila Beatriz Verde Espinoza</td> <td>80 %</td> <td>Procede su aplicación</td> </tr> <tr> <td>Mg. Rommel Mauricio Huerta Rodríguez</td> <td>83 %</td> <td>Procede su aplicación</td> </tr> <tr> <td>Mg. Reyes Morales Luis Alberto</td> <td>83 %</td> <td>Procede su aplicación</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>82 %</td> <td>Es aplicable</td> </tr> </tbody> </table> <p>Su respectiva constancia lo encontramos en las páginas siguientes.</p>	EXPERTOS	RESULTADO DE VALORACION	OPINION DE APLICABILIDAD	Mg. Flormila Beatriz Verde Espinoza	80 %	Procede su aplicación	Mg. Rommel Mauricio Huerta Rodríguez	83 %	Procede su aplicación	Mg. Reyes Morales Luis Alberto	83 %	Procede su aplicación	TOTAL	82 %	Es aplicable
EXPERTOS	RESULTADO DE VALORACION	OPINION DE APLICABILIDAD														
Mg. Flormila Beatriz Verde Espinoza	80 %	Procede su aplicación														
Mg. Rommel Mauricio Huerta Rodríguez	83 %	Procede su aplicación														
Mg. Reyes Morales Luis Alberto	83 %	Procede su aplicación														
TOTAL	82 %	Es aplicable														
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	A través de Alfa de Cronbach, 0,964, podemos concluir que el instrumento está en un nivel de excelente confiabilidad.															

Anexo 3: Operacionalización de variables
Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades laborales humanas, que son comunes en la naturaleza y son parte de todo un ciclo de la vida del human y todas las situaciones de la vida. A lo largo de la historia de su existencia, el ser humano sintió la necesidad de inventar sus propios juegos, pero él no dejó de disfrutar de los juegos que le enseñaron sus padres. (Minerva y Torres, 2007)	En esta investigación las variables, dimensiones y los indicadores han sido medidas mediante la aplicación del cuestionario con un instrumento para la recolección de datos a través de una encuesta a la respectiva muestra seleccionada del estudio a realizarse.	Juegos individuales	- Avión	1	Cuestionario	Escala de Likert
				- Encostalados	2		
				- Canicas	3		
				- Yaz	4		
				- Run run	5		
				- El rey manda	6		
			Juegos colectivos	- San miguel	7		
				- Gallina ciega	8		
				- Gato y ratón	9		
				- Kiwi	10		
				- Trompo	11		
				- Salta sogá	12		
La psicomotricidad	La psicomotricidad es una ciencia de disciplina pedagógica, reeducativa, terapéutica, de impacto físico, cinética, en el marco de una relación cálida y descentralizada, a través de métodos positivos, principalmente para armonizar el cuerpo y contribuir al desarrollo integral. (Muniain, 1997)		Aprender jugando	- Ejerce la coordinación	13, 14		Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca (0)
				- Realiza ejercicios de equilibrio	15		
				- Conoce técnicas de relajación	16		
				- Práctica de socialización	17		
				- Control de emociones	18		
				Desarrollo psicomotor	- Elementos claves en la psicomotricidad		
			- Psicomotricidad gruesa		21		
			- Psicomotricidad fina		22		
			- Beneficios en el desarrollo cognitivo		23, 24		

Operacionalización de la variable juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION	NIVEL	RANGO
Juegos individuales	- Avión	1	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Encostalados	2	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Canicas	3	A veces (2)	Regular	8-11
	- Yaz	4	Casi nunca (1)	Bajo	4-7
	- Run - run	5	Nunca (0)	Muy bajo	0-3
	- El rey manda	6			
Juegos colectivos	- San miguel	7	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Gallina ciega	8	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Gato y ratón	9	A veces (2)	Regular	8-11
	- Kiwi	10	Casi nunca (1)	Bajo	4-7
	- Trompo	11	Nunca (0)	Muy bajo	0-3
	- Salta sogá	12			

Operacionalización de la variable psicomotricidad

DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION	NIVEL	RANGO
Aprender jugando	- Ejerce la coordinación				
	- Realiza ejercicios de equilibrio	13, 14	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Conoce técnicas de relajación	15	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Práctica de socialización	16	A veces (2)	Regular	8-11
	- Control de emociones	17	Casi nunca (1)	Bajo	4-7
		18	Nunca (0)	Muy bajo	0-3
Desarrollo psicomotor	- Elementos claves en la psicomotricidad	19, 20	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Psicomotricidad gruesa	21	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Psicomotricidad fina	22	A veces (2)	Regular	8-11
	- Beneficios en el desarrollo cognitivo	23, 24	Casi nunca (1)	Bajo	4-7
			Nunca (0)	Muy bajo	0-3

Anexo 4: Carta de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 27 de marzo del 2023

CARTA N°009-2023/UCT-FH

Director(a): Olmedo Silva Muñoz

Datos de la I.E.- Ricardo Palma Soriano –CIUDAD Chaccho - UGEL.

Antonio Raimondi – Ancash.

Asunto: PRESENTACIÓN DEL (LOS) BACHILLER (ES) PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento a la(s) bachiller(es) **Cadillo Jaimes Julian Justo y Fernández Muñoz Carlos**, de la Carrera de **EDUCACION FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES**, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “**JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021**” en su institución los días lunes y martes del mes de octubre del año 2021, quienes están regularizando mediante el presente documento la aplicación de sus instrumentos que son un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona. Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Decana de la Facultad de Humanidades

Universidad Católica de Trujillo

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional de
Educación Ancash



"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Chaccho, 28 de marzo del 2023

OFICIO N° 015- 2023 - ME/DREA/UGEL/AR/IE N° 86183 "RPS"-CHACCHO. -D

A LA : Dra. MARIA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la facultad de Humanidades de la Universidad Católica de
Trujillo.

ASUNTO : Autorización a los bachilleres Cadillo Jaimes Julián Justo y Fernández
Muñoz Carlos, para que realicen trabajo de investigación denominada
"JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES
EN LA I.E. N°86183 "RPS"

Ref. : CARTA N° 009-2023/UCT-FH

Tengo el alto honor de dirigirme a usted con la expresa finalidad de saludarle cordialmente y al mismo tiempo, informarle la aceptación de la autorización a los bachilleres Cadillo Jaimes Julián Justo y Fernández Muñoz Carlos, para que realicen trabajo de investigación denominada "JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES EN LA I.E. N°86183 "RPS"; quienes realizarán la aplicación de sus instrumentos de investigación los días lunes y martes del mes de octubre del presente año, según el cronograma de la CARTA N° 009-2023/UCT-FH.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente;



Alfredo Silva Muñoz
ALFREDO SILVA MUÑOZ
Director (e)

OSM/Dir.

C.C.

- Dist.

- Arch.

Anexo 6: Consentimiento informado



ANEXO N° 06

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 28 de septiembre del 2021

Olmedo Silva Muñoz.

Director. De la I.E.

Ricardo Palma Soriano Chaccho

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Julian, Justo Cadillo Jaimes y Br Carlos, Fernández Muñoz, estudiantes del programa de estudios de Educación Física, Recreación y Deportes, de la Facultad de Humanidades, quien (es) desarrollarán el proyecto de tesis titulado: **"JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021"**, con la asesoría del Dr. Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez ORCID 0000-0002-0924

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: el cuestionario y el fichaje. a los participantes de la muestra del IV ciclo de educación primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes, para el (los) Bachiller (es) presentado (s) líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 7: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: **“JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021”**.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (colocar el tiempo). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres, Cadillo Jaimes, Julian Justo con DNI° 04084465, y Fernández Muñoz, Carlos con DNI°43077726, a cargo de su asesor Dr. Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez, de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Chaccho el día 28, del mes de marzo de 2023

Firma [Firma]

Nombre ARQUINIGO LLASHAG ZONIELA

Documento de identificación No. 80819917

Investigador 1: Cadillo Jaimes, Julian Justo

Documento de Identidad: DNI° 04084465

Correo institucional o personal: jcadillojaimes@gmail.com

Investigador 2: Fernández Muñoz, Carlos

Documento de identidad: DNI°43077726

Correo institucional o personal: carfm3112@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dr. Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez

ORCID: ORCID 0000-0002-0924

Correo institucional: a.vergara@gmail.com

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 8: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2021	<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>- ¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?</p> <p>- ¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021?</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>- Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.</p> <p>- Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>- Determinar la relación de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2021.</p> <p>- Determinar la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo</p>	<p>Juegos Tradicionales</p> <p>La psicomotricidad</p>	<p>Juegos individuales</p> <p>Juegos colectivos</p> <p>Aprender jugando</p> <p>Desarrollo psicomotor</p>	<p>Tipo:</p> <p>Teórica básica pura: (Mejía, 2005 p. 29). Descriptiva</p> <p>Métodos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuantitativa. - Estadística descriptiva e inferencial <p>El análisis se hará utilizando los métodos: comparativo y sintético – analítico</p> <p>Diseño:</p> <p>No experimental porque, el estudio se realiza sin manipular la variable, solo se observará el fenómeno en su ambiente natural, para luego analizarlas (Hernández, et al., 2014, p.152), transversal, por cuanto que los datos serán recopilados en un solo momento (p. 151) y correlacional, debido a que solo se busca establecer la relación que existe entre las variables (p. 93).</p> <p>El modelo del diseño es: (p. 157)</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD M --> 01 M --> 02 01 --- r --- 02 </pre> <p>M= muestra 01= variable 1 02= variable 2</p> </div> <p>Población y muestra:</p> <p>Población: Conformado por 83 estudiantes de Primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho.</p>

Palma Soriano de Chaccho, 2021.

Muestra:

Conformado por 30 estudiantes del IV ciclo de Primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, se considera que es una muestra No probabilística por ser muy pequeña, definida por conveniencia, (Hernández, et al., 2014, p. 171)

GRADOS DE ESTUDIOS	CICLO	NUMERO DE ESTUDIANTES		
		H	M	TP
3° y 4° grado				
Primaria	IV	16	14	30
TOTAL		16	14	30

Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnicas:

- Encuesta
- Fichaje

Instrumento (s):

- Cuestionario

Métodos de análisis de investigación:

Pruebas estadísticas utilizadas.

Correlación con el Rho de Pearson, debido a que la se utiliza para muestras relacionadas que permite comparar las medias de dos series de mediciones.

Validación del Instrumentos:

Validez:

Juicio de expertos

Confiabilidad:

La confiabilidad se verificará mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach (Hernández et al. 2014, p. 208)