

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

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



**JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN,  
SITABAMBA, 2022**

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

**AUTOR**

Br. Wagner Eliseo, Escobedo Valverde

**ASESOR**

Mg. Miguel Guzmán Córdova  
<https://orcid.org/0000-0003-4398-8795>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO - PERÚ**

**2023**

# JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, SITABAMBA, 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

3%

2

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

3%

3

[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

4

[tesis.unap.edu.pe](https://tesis.unap.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

6

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

7

[repositorio.uct.edu.pe](https://repositorio.uct.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

8

Submitted to National University College - Online

Trabajo del estudiante

1%

**Autoridades universitarias**

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller de la Universidad**

**Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz

**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**

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrectora de Investigación**

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

**Secretaria General**

### **Conformidad de asesor**

Señora Decana de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Yo, MG. Guzmán Córdova miguel en mi calidad de asesor del trabajo de titulación de título “JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, SITABAMBA, 2022”, hago de su conocimiento que a petición del interesado y autor de la tesis: Br. Wagner Eliseo Escobedo Valverde, egresados de la carrera profesional de Educación Secundaria con mención en educación física, recreación y deporte, considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponde a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, y en lo normativo para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por lo tanto, autorizo la presentación de las misma ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por la comisión de clasificación designado por la Decana de la Facultad de Humanidades.

Trujillo, 18 de setiembre de 2023



---

MG. GUZMAN CORDOVA MIGUEL  
DNI No 18069783  
Asesor.

## **Dedicatoria**

A mis queridos hijos por apoyarme en los momentos difíciles, brindándome sus palabras de aliento para cumplir y hacer realidad mis metas y sueños.

## **Agradecimiento**

A Dios, por darme la vida y ser mi guía para cumplir un reto más en mi vida profesional.

A la Universidad Católica de Trujillo por darme la oportunidad de continuar creciendo profesionalmente.

Y en especial a mi asesora por sus oportunas orientaciones para la realización del presente trabajo.

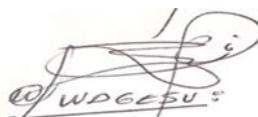
## **Declaratoria de autenticidad**

Yo Br. Wagner Eliseo Escobedo Valverde con DNI No 41544488 egresado del Programa de Estudios de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, SITABAMBA, 2022”, el cual consta de un total de 70 páginas, en las que se incluye 5 tablas y 4 figuras, más un total de 19 páginas en 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 17 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

*El autor.*



---

**Wagner Eliseo Escobedo Valverde**  
**DNI: 41544488**

## ÍNDICE

Autoridades Universitarias .....	iii
Conformidad del asesor .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Declaratoria de autenticidad .....	vii
Índice general .....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT.....	x
I: INTRODUCCIÓN .....	11
II. METODOLOGÍA. ....	39
2.1. Objeto de estudio .....	39
2.2. Instrumento, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos .....	43
2.3. Análisis de la información.....	45
2.4. Aspectos éticos en investigación .....	45
III. RESULTADOS.....	47
IV. DISCUSIÓN .....	58
V. CONCLUSIONES.....	15
VI. RECOMENDACIONES .....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	
Anexo 1: Instrumento de medición	
Anexo 2: ficha técnica	
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos	
Anexo 4: Base de datos	
Anexo 5: Matriz de consistencia	

## RESUMEN

La presente investigación consiste en determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. El estudio fue desarrollado siguiendo un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, diseño no experimental de corte transversal. Teniendo una población de 35 estudiantes y la muestra conformada por 15 estudiantes. Los instrumentos que se utilizaron para recolectar información en la variable juegos tradicionales y la motricidad gruesa. Para la contrastación de las hipótesis se ha empleado la prueba no paramétrica correlacional de Spearman. Los resultados obtenidos permitieron comprobar que los juegos tradicionales se relacionan de manera directa y altamente significativa con la motricidad gruesa. Se concluyó que existe una alta relación positiva al obtenerse el valor de Correlación de Spearman  $\rho = ,754$  con niveles de significancia menor al 1% ( $p < ,01$ ) y al compararlo con el nivel de significancia estandarizado de ,05 es menor, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, ejecución, organización, planificación, motricidad gruesa.

## ABSTRACT

The present investigation consists of determining the relationship that exists between traditional games and gross motor skills in an educational institution of the Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. The study was developed following a quantitative approach, of a correlational type, non-experimental cutting design. cross. Having a population of 35 students and the sample made up of 15 students. The instruments that were used to collect information on the variable traditional games and gross motor skills. Spearman's non-parametric correlational test was used to test the hypotheses. The results obtained allowed us to verify that traditional games are directly and highly significant related to gross motor skills. It was concluded that there is a high positive relationship when the Spearman Correlation value  $\rho = .754$  is obtained with significance levels less than 1% ( $p < .01$ ) and when compared with the standardized significance level of .05 it is lower, therefore Therefore, the null hypothesis is rejected.

Keywords: Traditional games, execution, organization, planning, gross motor skills.

## I. INTRODUCCIÓN

Desde un contexto internacional, Rowam (2018) manifiesta que en los últimos años cómo la tecnología se está apoderando de los niños, jóvenes y adultos. En efecto, se descarta la interacción directa entre ellos. Al respecto, Ruiz, et al.; (2017) precisa que los juegos tradicionales hoy en día están siendo olvidados a nivel mundial, pese a ser un factor importante en el desarrollo psicomotriz en los niños, a medida que los niños van creciendo tienen mayores capacidades de utilizar la digitalización evitándose de oportunidades en las cuales puedan socializarse y desarrollar actividades psicomotoras. Por su parte, Mosquero (2018) en el vecino país del Ecuador manifiesta que los estudiantes de una determinada institución educativa presentan diferentes dificultades al realizar movimientos corporales, ausencia de ejercicios de lateralidad lo que ha generado complicaciones en su desenvolvimiento en sus actividades cotidianas.

Según lo mencionado, la realidad problemática señalada es una muestra de lo que ocurre en muchos escenarios educativos donde creen que el aula es el único ambiente para generar aprendizajes y cuando raras veces salen de ella, lo hacen sin ninguna planificación, ni propósitos sino por insistencia de los propios estudiantes que se muestran totalmente aburridos. Asimismo, los docentes conciben los ejercicios físicos como una forma de agotamiento para mantenerlos estáticos en el aula. Además, se observa que en las sesiones de clase no se realizan dinámicas, ni movimientos corporales demostrando de esa manera que no tienen interés por mejorar su práctica pedagógica y desarrollar la formación integral, ya que desconocen el valor de la motricidad.

Del mismo modo, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019) estima que hay alrededor de seiscientos millones de estudiantes que, lamentablemente, no alcanzan el nivel mínimo requerido de competencia en las diversas áreas del plan de estudios. En otras palabras, el crecimiento de todos y cada uno de los países del planeta está bajo constante amenaza, ya que imposibilita el logro de sus respectivos objetivos. De esta forma, el planeta globalizado en el que vivimos hoy, que exige a los estudiantes un aprendizaje de calidad, es la única manera de beneficiarse en un proceso de calidad y altamente eficiente.

Asimismo, se considera un grupo de elementos, los cuales son transmitidos de generación en generación y que se sustentan a lo largo del tiempo, que engloban ya sea placer, alegría, energía o socialización, son conocidos como juegos tradicionales. Los

cuales constituyen una actividad de mucha trascendencia, desarrollado por el hombre desde que nace, incentivando su capacidad creativa; involucrando elementos didácticos, que desempeñan actividades prácticas y planificaciones. Por lo que los niños al ser entes de aprendizaje puro, desarrollan sus capacidades basándose en la observación, manipulación de objetos y la puesta en práctica de lo que aprende.

Según Mosquero (2018) en los países de América del sur y Ecuador los juegos tradicionales, establecen un pilar importante pero con el pasar del tiempo fue perdiendo la aplicación en los niños y niñas de nuestro país y fueron reemplazados por otro juego individualizado que viene ya en cada aparato electrónico, es por este motivo, que deben ser rescatados y seguir transmitiendo de generación en generación para así no ir perdiendo nuestra cultura, identidad cultural de cada País, región, distrito y comunidad.

Desde el contexto nacional, el Ministerio de Educación (2017) confirma que los juegos se han convertido en uno de los principios de la educación, ya que los estudiantes aprenden jugando. Entendemos que jugar es fortalecer poco a poco la seguridad. Es decir, abordar el tema del juego significa ante todo el desarrollo y el reconocimiento de ideas y comportamientos que lleven a la curiosidad de los estudiantes, como herramienta para guiarlos a comprender el planeta que los rodea. Los educadores y administradores de educación deben considerar esto en primer lugar, ya que todavía están inmersos en las limitaciones de la educación infantil.

Sin embargo, esta problemática va en paralelo con el surgimiento de las escuelas del sector privado donde su objetivo real es ganar dinero y todavía están más interesados en proporcionar contenido clásico que en desarrollar habilidades y valores. Todo esto genera que los estudiantes no desarrollen sus competencias porque reciben una educación que no ayuda a lograr altos resultados académicos y de entrenamiento personal. Es decir, enseñan a niños, centrándose principalmente en el aprendizaje cognitivo, pero no aportan un significado interesante.

En ese sentido, Robles (2017) afirma que, al evaluar la motricidad de los niños de las regiones altoandinas de nuestro Perú, se demostró que el 43% presentaba problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa, problema no solo local, sino también nacional.

A nivel local, los niños y niñas en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, no están ajenos a esta realidad, se ha visto que los niños y las niñas de dicho centro poblado están dejando de lado sus tradiciones, sobre todo los juegos tradicionales y pasan mayor tiempo con estos aparatos electrónicos que atentan contra su

salud física y mental. Pese a tener una amplia tradición de juegos, lamentablemente, se observa y como también se ha señalado en otras zonas del país no se toma en cuenta los juegos tradicionales ni los aprovechan como recurso pedagógico. Así mismo, se observó las dificultades de habilidades en la motricidad gruesa; de ahí la necesidad de poner en prácticas los juegos tradicionales para que pueda fortalecer la motricidad gruesa e identidad cultural en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, es necesaria una investigación sobre el mismo.

Asimismo, el contexto indica que los estudiantes no se sienten satisfechos cuando juegan juegos con antecedentes de aprendizaje, porque no están acostumbrados a hacer actividades divertidas. Este es el antecedente para la realización de esta indagación, es decir, querer conocer los factores sobresalientes en los juegos clásicos entre los estudiantes, con el fin de establecer interacciones con la motricidad gruesa. Por esta razón se formula la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022? Asimismo, los problemas específicos corresponden a ¿Cuál es la relación del juego tradicional y la dimensión coordinación en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022? ¿Cuál es la relación del juego tradicional y la dimensión equilibrio en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022? ¿Cuál es la relación del juego tradicional y la dimensión movimiento en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022?

La formulación del objetivo general fue Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. Los objetivos específicos fueron Identificar la relación del juego tradicional y la dimensión coordinación en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. Determinar la relación del juego tradicional y la dimensión equilibrio en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. Identificar la relación del juego tradicional y la dimensión movimiento en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

La justificación de la investigación a nivel Teórica consiste en brindar información teórica actualizada a la comunidad científica sobre la relación de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en las niñas y los niños den una institución educativa de la Ugel

Sánchez Carrión, Sitabamba. De acuerdo a la justificación Social, los juegos tradicionales son un recurso con suma importancia y fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa, esta investigación se basa en la realidad actual, existen niños, niñas y PP. FF de la comunidad de Moyabamba que desconocen de algunos juegos recreativos y de la importancia. En cuanto a los docentes de la I.E ante esta situación es complicado realizar un juego mediante un aparato tecnológico debido a que la comunicación entre los niños solo es mediante llamadas telefónicas. Asimismo, la justificación práctica, los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, pero en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba no se observa esto, quizás sea por falta de tiempo de ejecutarlos con las niñas y los niños del hogar, Así mismo, se observa que ante esta pandemia los padres de familia prolongan el uso de los dispositivos en los niños sin la supervisión de un adulto mayor, esto hace que dejen de lado los juegos tradicionales y estén sumisos al celular. Por último, la justificación metodológica, sobre los juegos tradicionales cuenta con importantes beneficios para el desarrollo de la motricidad gruesa esto implica la mejora de atención, concentración, memoria, por lo tanto, se evidencia en el Currículo Nacional el área de Psicomotricidad el desarrollo Psicomotor grueso involucra todos los aprendizajes y con los juegos tradicionales tiene beneficios como son: Memoria, atención, y concentración (Minedu, 2016). Es por ello que la presente investigación coopera a fortalecer la motricidad gruesa en las niñas y niños porque al momento de ofrecerles los juegos tradicionales ellos podrán desenvolverse. En tal sentido, las niñas y los estudiantes de secundaria de una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba muestran dificultades en la coordinación de sus extremidades y desarrollo de sus habilidades motoras (gruesas). Por dichas razones descubiertos se realiza la investigación con el objetivo de resolver el problema escrito en líneas anteriores.

Sobre el marco teórico, de acuerdo a los antecedentes de la investigación internacionales, Miranda (2020) investigó sobre Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del centro de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del centro de desarrollo infantil Galapaguitos”, Riobamba. Teniendo como objetivo general demostrar la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos “, Riobamba. Teniendo como objetivos específicos demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con rondas fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de desarrollo infantil “Galapaguitos”, Riobamba y comprobar que la

aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con juegos de patio fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba. La metodología de la investigación es cuantitativo, diseño de investigación es pre- experimental, debido a que se aplicó la guía de actividades lúdicas tradicionales, la técnica que se usó fue la observación, la población y muestra , la población de estudio de la presente investigación es de 63 niños Donde se concluye el proceso de desarrollo motriz grueso de los niños con la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos” ha creado un incremento positivo en la adquisición y desarrollo de las destrezas que los niños deben dominar en la primera infancia en el ámbito de exploración del cuerpo y motricidad gruesa.

Yepes & Surmay (2019) Esta investigación se realizó con el propósito de describir la relación que existe entre la implementación del juego cooperativo como estrategia de enseñanza y el fortalecimiento de la competencia matemáticas resolución de problemas en los estudiantes de 2° de la I.E.D Nuestra Señora del Rosario, partiendo de un enfoque cualitativo introspectivo-vivencial, teniendo en cuenta un paradigma socio-critico, además se fundamentó en las teorías de Jean Piaget, Cuicas, Chadwick, Polya, Omeñaca y Puyuelo. Para posibilitar las técnicas de recogida de datos, se emplearon la observación participante, la entrevista semiestructurada y una prueba escrita, implementando los instrumentos de las fichas de observación, diario de campo, cuestionario, y una prueba de aprovechamiento, aplicada a 26 niños de la Institución. Esto permitió identificar actividades como el juego cooperativo para la solución de problemas matemáticos. Concluyendo con este trabajo, los docentes deben continuar con la implementación del juego cooperativo para obtener mejor comprensión en las matemáticas, debido a que esta estrategia permitirá una aceptación y motivación en los estudiantes. Por esta razón, las recomendaciones son dirigidas a la capacitación, formación y aplicación de técnicas estratégicas para que los niños al momento de jugar y relacionarse, puedan así mismo aprender.

Encalada (2019) “Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla” La propuesta metodológica parte del diagnóstico realizado en el nivel de inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche en donde se evidenció que los niños no tienen un conocimiento adecuado sobre la noción cantidad y número por lo que se planteó la necesidad de elaborar un

manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizaje de las nociones básicas. Luego de analizar los resultados del diagnóstico y fundamentar teóricamente los conceptos que se utilizaron en la investigación se procedió a realizar un estudio de las estrategias más adecuadas para el nivel de inicial 2, basado en recursos que se elaboró con material del medio, como mazorcas de maíz, pepas de eucalipto, ciprés, vasos de plástico, frejol, paletas de helado, cubetas de huevos, cartón, fomix, pinturas de diferentes colores, entre otros; materiales que fueron utilizados con estrategias lúdicas en el aula de clases, lo cual fue muy satisfactorio para docente y estudiantes.

Arias (2019) en su tesis “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c”, Colombia. De enfoque cualitativo–descriptivo e investigación acción. Siendo la población y muestra de 35 niños. Como técnica se empleó la observación. Siendo los resultados: Mejoran su autonomía y son más independientes. Concluyendo que los juegos tradicionales, dentro de sus características dan la facilidad para generar ambientes de aprendizaje, que se direccionan en pro de la unidad, ocasionado que se disminuyan las divisiones, generando un pensamiento de fortaleza creadora y constructiva.

Osorio (2017) en su tesis “Estimulación a través del juego: una propuesta didáctica en el área de matemática en el grado 3 de la institución educativa Anorí”, Colombia. Tipo cualitativa, teniendo como técnica la observación y la encuesta. Muestra constituida por 32 niños. Siendo los resultados: En matemáticas, donde cada educando realizaba su trabajo con creatividad y así su aprendizaje fue mejorando. Concluyendo, que al implementarse estos juegos, el educando se ve ayudado por la presencia de diversas ventajas, siendo una de ellas, que usar los recursos matemáticos adecuadamente, permite que el educando preste atención para llevar a cabo las actividades respectivas.

De acuerdo a los antecedentes nacionales, Apaza (2020) En la investigación sobre “juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”, presentada por, tuvo como objetivo general, determinar el grado de correlación y la influencia que tienen los juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colque Rani, Palca-Puno, 2020. El nivel de investigación fue cuantitativo, metodología tipo correlacional diseño no experimental, en la población muestra participaron los estudiantes de la institución educativa, los mismos que alcanzan a 11 niños, cuyas edades oscilan de 3 a 5 años. Se concluye, que los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa

inicial Colque Rani, Palca-Puno, 2020; dentro de los resultados que se encuentra, los docentes que inician una práctica en las actividades lúdicas, deberán considerar la cuantificación para la dimensión “arrojar”, los juegos tradicionales, tienen una proporción de (p= .602, 602, .682, .602, . 790, . 562, .), implica que si cambia una cualidad positiva (de inicial a proceso), entonces el desarrollo de la motricidad gruesa, tendrá una proporción de cambio equivalente al coeficiente de Spearman, en el cambio de cualidad (Inicial a Elemental, o a Maduro), en tal sentido, concluyó que en el caso de los juegos de tejos, el niño que se encuentra en etapa “inicial” en el variable juego tradicional, y por factores de su práctica, su medición sube a “proceso”, el alumno, en caso se haya encontrado en estadio “inicial” en el pretest, en el post test, subió en proporción de 602, pasaría al estadio “elemental”, siguiendo la misma lógica del estadio “elemental” al estadio “maduro” elemental”, siguiendo la misma lógica desde la etapa "básica" hasta la etapa "madura", esto no implica causalidad.

Quispe (2020) en su tesis “Práctica del juego clásico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del IEI Santa Rosa del distrito de Mañazo-2017. El objetivo de esta investigación fue determinar el predominio del juego clásico. práctica en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo, en particular se tuvo como objetivo detectar en qué medida los juegos de tejo clásico inciden en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo De igual manera detectar en qué medida el juego clásico de la cuerda como juego clásico incide en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo. El tipo y diseño de la investigación utilizó un enfoque cuantitativo porque los datos recopilados de un test han utilizado como ficha de observación fue analizado a través de preguntas, la muestra estuvo conformada por 18 niños de 5 años. En esta investigación arribó a la siguiente conclusión: existe un predominio en 18 niños que representan el 61,6% de los juegos clásicos en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Organización de Educación Inicial del distrito de Santa Rosa Mañazo, debido a los juegos. El clásico es una forma fundamental de desarrollar habilidades motoras como saltar, correr, caminar y realizar movimientos corporales coordinados que dependen de la fuerza y resistencia muscular.

Castro y Maygua (2021) en su tesis “Los juegos clásicos como táctica didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Unidad Estudiantil Gran

San Carlos IEI N° 285 de la ciudad de Puno”. Tipo de investigación empírica, diseño de conjunto único preempírico con pruebas previas y posteriores. La técnica utilizada es la observación, y la herramienta de prueba TEPSI. Se realizaron 20 talleres. Se concluyó aplicando las pruebas pre y post test, T cuenta 5.814 y T tabulación 2.056, siendo una regla de elección T cuenta es mayor que T tabulación, de esta manera se aceptan conjeturas alternativas, por lo tanto, los juegos clásicos tienen efecto. sobre el desarrollo psicomotor de los niños.

Medina (2021) en su análisis “La influencia de las tácticas heurísticas en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de secundaria, Trujillo 2020”. Enfoque cuantitativo y diseño de correlación causal. Con una muestra de 85 estudiantes. La técnica utilizada es una encuesta y el instrumento es un cuestionario. Los resultados son: el 62% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro deseado en Tácticas Heurísticas y el 64% en el nivel de logro deseado en Aprendizaje de Matemáticas. Concluyó, que el uso de tácticas heurísticas ayuda mucho a encontrar soluciones a cada una de las deficiencias propuestas relacionadas con el aprendizaje matemático consensuado para el uso estratégico de procedimientos y con la meditación matemática.

Alva (2018) en su análisis “Taller de resolución de problemas para el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas entre los estudiantes de la organización educativa No. 81015-Trujillo, 2018”. Encuesta cuantitativa con diseño cuasi-empírico. Esta es la muestra de 24 estudiantes para el conjunto empírico y de control, respectivamente. El instrumento es una prueba. En otras palabras, se enfoca en los inconvenientes de las porciones; problemas de regularidad, equivalencia y cambio; Problemas de gestión de datos e incertidumbre, así como problemas de forma, viaje y ubicación. La validez por alfa de Cronbach fue de 0,7967. Se aplicó la prueba estadística t de Student para muestras, arrojando una significación  $p=0,00000002$ , resultado menor que alfa (0,05). donde el resultado estadístico -6.3358 es mayor frente al costo de T (una cola) de 1.7139. En resumen, se puede decir que el nivel de aprendizaje ha aumentado con la realización del taller de solución de problemas.

En cuanto a las bases teóricas científicas, según Portuguesez (2019), los juegos clásicos plantean que los juegos clásicos son prácticas de una ciudad que se transmiten de generación en generación que siguen las ideas, reglas y prácticas del pasado, son muy exquisitas para el ocio aplicable a cualquier edad sin discriminación de género.

Los juegos clásicos son propios de una cultura que se transmite de generación a generación, pero, han sido reemplazados por juegos digitales o reemplazados por juguetes automáticos los cuales no requieren de mucha práctica para realizarlo o aprender.

Para Custodio & Samillán (2019) el juego es un conjunto de actividades recreativas para divertirse o entretenerse, donde uno puede imaginar y poner en práctica las experiencias vivenciadas o situaciones cotidianas de la vida diaria en la cual, uno moviliza o ejercita las capacidades o destrezas que contribuyen al desarrollo integral del ser humano. Por tanto, el juego es importante ya que parte del interés de los propios niños y niñas con el cual facilita el crecimiento, la inteligencia emocional del niño, el juego se disfruta en los tiempos de ocio con el fin de entretenimiento con los amigos y familiares, con el juego socializan los pequeños con sus pares. También en algunos juegos hay reglas y acuerdos específicos las cuales se tienen que cumplir (Arias & García, 2016).

Tenemos la oportunidad de asegurar que los juegos clásicos son prácticas de una ciudad transmitidas de generación en generación, siguiendo las ideas, reglas y prácticas del pasado, son juegos de ocio muy exquisitos aplicables a todas las edades sin discriminación de género. A través del juego, los chicos hacen conexiones neuronales que los inspiran, el juego es un recurso para el desarrollo de profesiones de aprendizaje.

Las funcionalidades del juego, Córdova (2018) afirma que el ser humano pone en juego la funcionalidad simbólica, llevándola a un estado más evolucionado donde se utilizan símbolos y signos para representar nuevos entornos, creando universos imaginarios en la mente de los jugadores. Sin embargo, el juego es una fuente de creatividad ya que el niño usa la imaginación para recrear diversas formas para disfrutar y deleitarse en los juegos que ejecuta con sus pares. De igual manera el juego es la base para la socialización de todo ser humano en distintas dimensiones y facetas de la vida. el juego cumple un papel fundamental en el descubrimiento dando origen al aprendizaje de las niñas y niños.

Los tipos de juego, se consideró el juego psicomotor. “El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquicos y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal” (Calderón et al. 2019, p.171). Mediante el juego psicomotor favorece en el desarrollo de la discriminación de los diferentes estímulos sensoriales de nuestros sentidos, el tacto, visión y audición.

Juego cognitivo. Los juegos cognitivos desarrollan las capacidades intelectuales, ayuda a los niños en la concentración, observación para realizar los juegos de construcción

con diversos materiales de su contexto local. Igualmente, al manipular diferentes objetos, el infante recrea los juegos imaginarios los cuales favorecen en la expresión oral y vigorizan la memoria.

Juego Social. Las niñas y niños en el juego social se desenvuelven en grupo y fortalecen sus habilidades sociales para relacionarse con sus pares y su contexto local.

Mediante los juegos propios de lugar se mantiene viva la cultura de un pueblo, en el uso de los materiales como las piedras, palos, paja, lanas, barro y hojas de diversas plantas los niños se imaginan crean sus propios juguetes, se relacionan con su cosmovisión andina y amazónica. También hacen uso de su lengua materna ya sea quechua, aymara, etc. Mediante el juego local se empodera la identidad del niño, adolescente.

Base teórica del juego. Según filósofos y psicólogos identificados, podrían nombrar Teoría de Piaget. Esto se refiere a que los juegos se incluyen en la comprensión del infante de acuerdo a cada etapa evolutiva del individuo. Cuatro etapas: una etapa sensoriomotora indicada desde el origen hasta los dos años, una etapa preoperatoria que comienza a los 2 años y finaliza a los 6 años, una etapa quirúrgica o concreta que comienza a los 7 años y finaliza a los 11 años Etapas del pensamiento operacional formal alrededor de los 12 años (Piaget, 1976).

Teoría de Vygotsky. Sobre el juego que nace cuando se repite la relación con los demás. El juego representa el comportamiento general y los roles se pueden ganar a través del juego. Esto se debe al amplio sentido de participación que permite a los chicos cooperar entre sí y así adquirir roles que lo complementen. Propio (Vygotsky, 1966).

Teoría del aprendizaje. Según Bruner (2001), “La inmadurez que exhiben los infantes está asociada con los juegos porque se les permite jugar y se le obliga a una permanencia subjetiva en la sociedad” (p.57). Al contrario de la enseñanza, que es el proceso de asimilar un espacio ajeno y transformarlo en algo único. Sus propios creadores dotan al juego de diferentes características. Por ejemplo, los juegos se convierten en acciones aprobadas para el análisis, acciones lúdicas que permiten a los niños recrearlos como fines o medios, y crecer como oficios más que como oficios. fósforo.

Según la segunda variable motricidad gruesa, se relaciona con cada una de las actividades que involucran movimientos musculares monumentales en cada parte del cuerpo de niños y niñas. Porque el movimiento total incluye así los movimientos de los músculos de las extremidades, brazos y cabeza, vientre y espalda. Permitir así. Levanta la

cabeza, gatea, siéntate, da la vuelta, camina. A la par, los bebés y las niñas se adaptan a nuevas situaciones de movimiento y luego ajustan sus movimientos (Mosquero, 2018).

Es una habilidad concebida para controlar las diversas partes del cuerpo, es decir las extremidades superiores, inferiores y tronco; a su vez agitar según nuestra o alguna orden. Además, genera seguridad de los niños, ya que se necesita madurez neurológica, estimulación y espacios apropiados. El desplazamiento es un medio que los niños pueden utilizar para construirse a sí mismos, relacionarse con sus compañeros y descubrir los planetas que los rodean.

Las dimensiones de motricidad gruesa consideradas fueron

**Coordinación.** Según Carhuallanqui (2016), la coordinación se entiende como la capacidad de las partes del cuerpo para movilizar sus lugares intermedios, resultando en espontaneidad, armonía, facilidad para realizar varias tareas al mismo tiempo y facilidad para realizar movimientos, indica que puede ser entendida como la función de ejecutar movimientos precisos. Los módulos de ejercicio y ajuste están ubicados en los oídos.

El niño encadena y asocia patrones motores siguiendo un proceso lo que conlleva a generar conductas automatizadas sobre un estímulo. Es decir, es la capacidad de estrechar grupos musculares requiriéndose una buena coordinación del esquema corporal. Consiste en el desplazamiento del cuerpo por el ambiente de un punto a otro. Los factores se conciben como el principio del movimiento, velocidad pertinente, cambios de dirección, paradas y duración.

Además, consiste cuando el niño toma el impulso hacia arriba y delante con un pie y cae sobre el otro. También lo puede hacer con los pies juntos a una determinada longitud. Esta actividad mejora cuando estas en carrera y te impulsas con un pie, además mayor fuerza y mayor coordinación neuromuscular. Se debe considerar que el niño debe tener dos años como mínimo para que inicie esta actividad y luego lo ira mejorando de tal manera que cuando se encuentre en primaria pueda seguir desarrollar su motricidad gruesa.

Es el desplazamiento con la totalidad del cuerpo por el suelo, haciendo uso de los codos, resulta muy compleja. Es por ello, que a los 8 años recién se logra el dominio, lo cual indica que se debe continuar fortaleciendo.

**Equilibrio.** Según Gómez (2018), la igualdad, la capacidad de vencer los efectos de la gravedad y mantener el cuerpo humano en la posición deseada, está garantizada ya sea de pie, sentado o fijo en un punto. En otras palabras, es una técnica que mantiene el cuerpo humano en una posición erguida a través de movimientos compensatorios.

Es otro aspecto vital, consiste en controlar varias posiciones en el transcurso del desplazamiento del cuerpo. Comienza a controlarse a los cinco años pudiendo alargarse hasta los trece años (completo control). En efecto, es eje primordial de la independencia motora.

Movimiento. Schnaidler (2018) enfatiza que el cuerpo del sistema es un fenómeno físico definido como el cambio de postura en el espacio que experimenta el cuerpo en relación consigo mismo o con otro cuerpo humano. Todos los cuerpos humanos en movimiento describen su trayectoria. La descripción y análisis del desplazamiento humano requiere la determinación de la posición en el espacio en función del tiempo.

Se debe considerar, además, que para realizar un acto motor voluntario es indispensable dominar la tensión de los músculos. Asimismo, se debe reconocer la importancia de los músculos del cuerpo para el movimiento, pero todo no podría ocurrir gracias al tono muscular, ya que garantiza de toda acción corporal.

Por su parte, La respiración cumple un rol mecánico y automático, consiste en asimilar el oxígeno para nutrir los tejidos y botar el anhídrido carbónico, lo que conlleva a desarrollar la atención y concentración del niño posibilitando mejores logros de aprendizaje. La relajación ofrece una mayor comodidad, conocimiento, control y valoración del cuerpo.

Las teorías que sustentan la motricidad gruesa. En cuanto a la evolución del conocimiento sobre el estudio del desarrollo infantil, se puede destacar la aparición de algunas teorías que intentan explicar cómo se produce el aprendizaje conductual del lactante desde el período prenatal hasta el final del sexto año de vida posnatal.

Teoría de los sistemas dinámicos. Becerra (2016) sostiene que, los marcos teóricos más estudiados son la de los sistemas dinámicos (DST). El desarrollo motor es el modelo tradicional y sigue siendo la teoría más frecuentemente reportada en los libros de texto. Sobre el desarrollo motor el principio central propone que los cambios a través de las habilidades motoras durante la infancia son el resultado únicamente de la maduración neurológica del sistema nervioso central (SNC). Los avances en la ciencia de la embriología llevaron al descubrimiento de que el embrión se desarrolló de manera simétrica, comenzando desde direcciones cefalocaudales y próximas a distantes.

A partir de estas observaciones, se han formulado cuatro supuestos que caracterizan el modelo neuromaturalizante: movimientos primitivos para movimientos controlados, actividades reflejas para actividades voluntarias; el desarrollo motor progresa en dirección

cefalocaudal; el movimiento se controla primero proximalmente y luego distalmente; la secuencia del desarrollo motor es constante entre los bebés; y la tasa de desarrollo motor es constante para cada niño.

Teoría de la maduración espacial. García et al. (2019) La motricidad gruesa Tiene una importancia fundamental que a lo largo del tiempo se le ha atribuido a la educación física hasta llevar a la formación de un módulo más difícil de “educación integral”, a saber, la educación física. La motricidad gruesa permite coordinar los movimientos, lo que conduce a un desarrollo óptimo del cuerpo y permite una mayor independencia del espacio en el que se encuentra. El cuerpo tiene un sector activo que realiza el desplazamiento, que son los nervios y músculos, y un sector pasivo que es el sistema óseo-articular; Por eso, para un turno, debe haber una coordinación y sincronización ideal entre todas las construcciones involucradas, como el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema musculoesquelético.

La motricidad gruesa incluye todo lo relacionado con el desarrollo del niño a lo largo del tiempo, especialmente en el aumento de las habilidades físicas y psicomotrices relacionadas con el juego y la motricidad de manos, brazos, extremidades y pies. La motricidad gruesa, por lo tanto, está destinada a lograr el dominio y control del propio cuerpo humano, hasta que recibe de él cada acción que realiza. Este desarrollo involucra un elemento externo que es la acción y un elemento interno que es la representación del propio cuerpo humano y sus formas.

Teoría del desarrollo psicomotor. El desarrollo de habilidades motoras no puede ser una actividad espontánea, ya que los niños necesitan cuidados, instrucciones y programas adecuados para desarrollarlos en la dirección deseada. Los elementos motores básicos tomados a través de la educación psicomotriz comienzan alrededor de los 3-4 años. “En los grupos de edad siguientes, estos elementos se hacen más evidentes al enfatizar incluso las tareas que esta educación tiene para cada etapa del desarrollo de los niños en el jardín de infancia” (Gil, 2017).

Gómez (2017) sostuvo que los “primeros años de edad escolar que abarcan desde los 3 a 7 años resultan de gran importancia para un adecuado desarrollo motor y para la adquisición de habilidades motrices nuevas” (p.17). Lora (2009) señaló que “las bases del desarrollo motor y la explicación neuropsicológica del movimiento afirma que la relación entre la motricidad y el movimiento y la calidad de estos refleja la madurez del sistema nervioso central” (p.61). El desarrollo motor es especialmente importante durante los

primeros años de vida de un bebé, porque el desarrollo físico está vinculado a otras zonas de desarrollo. Por ejemplo, si un niño puede gatear o caminar (habilidades motoras gruesas), puede explorar más fácilmente su entorno físico, lo que perjudica su desarrollo cognitivo.

Un desarrollo motor adecuado brinda satisfacción cuando los niños y las niñas se mueven. Estas motivaciones necesarias lo guiaron a asistir a clases de educación física, participar en actividades físicas y jugar durante los descansos y después de la escuela. Monge y Meneses (1991) expresan que “los niños a medida que desarrollan una marcha más suave, también desarrollan la capacidad de correr, saltar y brincar. Los niños de esta edad pueden participar en juegos de lanzar y atrapar con pelotas más grandes” (p.161). También puede poner el pie en un juguete para montar y empujarlo. El desarrollo motor significa no solo el desarrollo físico y fortaleciendo huesos y músculos, pero también la capacidad del niño para moverse e interactuar con el medio ambiente. El desarrollo motor de los niños se puede dividir en 2 categorías: habilidades motoras finas y habilidades motoras gruesas.

Las clases de educación física contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa, tanto en el elemento de movimiento como en el elemento de manipulación, esto se asocia a habilidades físicas que utilizan movimientos corporales monumentales, que por lo general involucran a todo el cuerpo humano (Zevallos, 2016). Además, añade que los niños de 3 a 4 años tienen la opción de subir escaleras mediante el procedimiento de plantar ambos pies juntos en cada escalón antes de pasar al siguiente (por el contrario, los adultos colocan un pie en cada escalón de forma secuencial). Sin embargo, es posible que los niños pequeños aún necesiten ayuda de "respaldo" para evitar caídas si se vuelven inestables en esta nueva capacidad. Los niños de esta edad también se quedarán desconcertados cuando llegue el momento de recargar las escaleras; tienden a dar la vuelta y descargar la escalera hacia atrás. Los niños de 3 a 4 años pueden saltar y saltar más alto a medida que los músculos de sus extremidades se vuelven más fuertes. Muchos incluso pueden saltar sobre un pie durante cortos períodos de tiempo. (Zevallos, 2016)

Además, en los niños mayores (3-4 años) mejora la movilidad de la parte predominante del cuerpo. Como resultado, sus habilidades de agarre y desaceleración han mejorado en velocidad y precisión. Alternativamente, tienen una posibilidad constante de golpear una pelota estacionaria. Los niños de esta edad ya pueden remar en bicicleta, mejorando la coordinación de todo el cuerpo humano. También puedes patear una pelota

enorme frente a tu cuerpo humano. Las habilidades motoras sintéticas integran el desarrollo motor de los músculos que permiten al bebé sentarse, gatear y luego caminar, correr, brincar y saltar. La tecnología de motricidad fina se ocupa de los movimientos finos de las manos, las muñecas, los dedos de las manos, los pies, los dedos de los pies, los labios y la lengua. Cuando un niño puede hablar, comer o beber, contribuye al desarrollo del desarrollo social y emocional (habilidades micro motrices).

#### Los Patrones motores

Patrón motor carrera. El niño antes de correr tendrá que caminar sin apoyo, tendrá que coordinar los pasos, tener equilibrio, las diferentes actividades del juego favorece para que ellos puedan correr mover sus extremidades superiores e inferiores, cuando se ejecuta la carrera los pies se mantienen en el aire produciendo un aumento del tiempo sin contacto con el suelo. En tal sentido el niño ya puede participar en las diferentes competencias deportivas ya sean individuales o colectivas también en los juegos lúdicos, a medida que el niño corre se incrementa la velocidad. Es por esto que el patrón de carrera se caracteriza por movimientos duros, pasos disparejos y bruscos (Díaz, 2018).

Patrón motor salto. Según, Avila & Carmona (2016) el patrón motor salto es cuando el desarrollo del salto necesita complejos movimientos de la marcha, la carrera, los brazos se movilizan con el movimiento del salto hacia los costados, hacia arriba, hacia abajo para mantener el equilibrio. Debido a esto la compostura es primordial para realizar el salto son: fuerza, coordinación dinámica general y equilibrio. Por ello, el niño lo realizará cuando esté maduro y en la edad que le corresponde sin ser forzado.

Patrón motor arrojar. Requiere la coordinación de diferentes segmentos del cuerpo, los bebés lo hacen porque crece muy lentamente, a los 6 meses, los niños lanzan desde una posición sentada incómoda. Al un año ya puede coordinar a donde va lanzar el objeto. Asimismo, en la segunda etapa se caracteriza por realizar desplazamientos restringidos del tronco y desplazamiento de los pies del lado del brazo que tira, finalmente el niño puede controlar todos los movimientos como del tronco, el peso de su cuerpo y los brazos puede realizar giros, desplazarse con un objeto para que pueda tirar frente a un objetivo.

#### Definición de términos Básicos

Lateralidad: Se basa en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con la particular colaboración del sujeto consigo mismo, sus equivalentes y con el entorno que le rodea. Según Herrera (2019), la base sobre la que el niño y la niña

distinguen un lado del cuerpo del otro es la estabilidad, pues para mantenerla deben realizar una serie de movimientos compensatorios con un lado del cuerpo y el otro.

**Equilibrio:** Chocce y Conde (2018) se refieren a él como el estado del cuerpo humano en el que diferentes y contradictorias fuerzas que actúan sobre él se compensan anulándose entre sí. El niño y la niña cuando desarrolla realiza se mantiene y sostiene con un pie, puede realizar actividades de saltar con un pie y brincar de un lado al otro realiza marchas coordinados de los brazos, puede correr, caminar con la punta de los pies y puede regular su equilibrio.

**Tono muscular:** Es primordial en el desarrollo del niño en la psicomotricidad, la función tónica es la medición del desarrollo motor cuando está bien desarrollada no presenta dificultades en el equilibrio, la posición, la postura (Bernaldo, 2012).

**Coordinación viso motriz:** La coordinación viso motriz es el movimiento controlado, de la mano y la vista o llamado óculo manual, en el cual los dos trabajan en forma simultánea coordinación. Las actividades básicas son realizar lanzar y recibir (Acuña & Robles, 2019).

**Estimulación:** Son estímulos brindados a los niños y niñas en sus primeros años de vida reiteradamente a través del ejercicio, juegos y otras actividades con el único objetivo de despertar y desarrollar sus habilidades físicas, emocionales, sociales y de aprendizaje (Ally, 2009).

**Motricidad gruesa:** Menciona Ruiz (2017). Es el desarrollo de habilidades en la que combinarán los movimientos, coordinación y funciones apropiados de músculos, huesos y nervios, los resultados obtenidos no serán de manera inmediata, todo ello se obtendrá en la medida de que el niño vaya adaptándose a realizar las actuales situaciones motrices y adquirir experiencia motora importante para regular su movimiento.

**Juego tradicional:** Nos acercan al pasado, a las prácticas, creencias y tradiciones, pues a través de ellos se recuerdan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura, que se transmiten de generación en generación; dio un ejemplo, cuando los niños juegan a las bodas donde juegan el papel de padre, madre e hijos. El juego también recrea fiestas y oficios que realizan los habitantes de una sociedad, como la agricultura, la cría de ganado, la agricultura, el baile, el baile, las fiestas, etc. Es común ver niños andinos jugando con piedras y arreándolas como vacas o carneros, ver bebés amasando argamasa de barro como si estuvieran haciendo riego o cantando y bailando su carnaval (Lavega 1996).

Juegos socio Dramáticos: Los niños y niñas recrean las actividades vivenciales que ellos perciben de la vida cotidiana que desarrollan los padres de familia en sus hogares en las diferentes actividades que realizan, en los trabajos de la chacra, crianza de los animales, costumbres de fiestas tradicionales, los niños y niñas mediante el juego realizan dichas actividades cumpliendo roles o simulando que son adultos (Quispe, 2020).

La formulación de la hipótesis general consideradas fue  $H_i$ : Existe relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.  $H_o$ : No existe relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. Asimismo, las hipótesis específicas fueron  $H_1$  Existe relación del juego tradicional y la dimensión coordinación en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.  $H_2$ : Existe la relación del juego tradicional y la dimensión equilibrio en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.  $H_3$ : Existe la relación del juego tradicional y la dimensión movimiento en estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

### **Operacionalización de variables**

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instru mentos	Escala de medición
Los juegos tradicionales es	Sailima y Sailima (2018) afirmar que los juegos tradicionales son actividades que por costumbre de un pueblo se transmite por generaciones, que sigue las ideas normas del pasado. Son muy recreativas y aplicables para todas las edades sin discriminación de género.	Estas actividades se llevan a cabo por medio de los juegos de tejo o mundo, ligas y tumba latas.	Planificación	Toma de decisiones	Deciden el tiempo de juego. Se pone de acuerdo el espacio donde jugará. Establecen sus preferencias sobre los juegos a desarrollar. Fijan las normas para iniciar el juego. Seleccionan el número máximo de participantes	Cuestio nario	nominal
			Organización	Desarrollo de la autonomía	Se distribuye libremente en el juego. Se ubica en los espacios de acuerdo a su desenvolvimiento. Mantiene su autonomía en el desarrollo del juego. Fija que complementos necesita para jugar con sus compañeros. Deciden libremente que juegos continúan		
			Ejecución	Actúa con libertad	Desarrolla los juegos con interés y entusiasmo Negocia con sus compañeros sobre los juguetes a emplear. Ordena los juegos con el		

					fin seguir participando. Asume diferentes roles de acuerdo a las circunstancias. Es responsable en el cuidado de los juguetes.		
La motricidad gruesa	La motricidad gruesa se refiere a todas las acciones que implican grandes movimientos musculares, en	La motricidad gruesa incluye el desarrollo de la coordinación, equilibrio y movimiento.	Coordinación	Orientación	Participa de manera adecuada demostrando coordinación. Salta con los dos pies al centro de un aro. Salta del centro del aro hacia afuera.	Cuestionario	



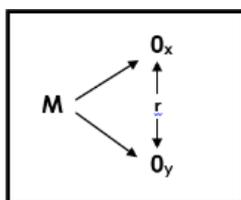
## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Objeto de estudio

El tipo de investigación que persigue esta investigación es básico ya que no se manipularán las variables. El estudio referido posibilita realizar investigaciones en poblaciones los cuales facilita el tratamiento con estadística de los resultados, en esta investigación los hallazgos que se realizan de los datos son considerados como concretos, rigurosos y fiables. Estos datos fácilmente se pueden contrastar por otros investigadores (Baena, 2017)

En este tipo de investigación es hipotético deductivo, ya que el estudio se realiza de lo general a lo particular. Con este método se conoce datos muy relevantes hasta llegar a puntos específicos. El proceso respecto a este método, implica: Hacer el análisis del fenómeno en estudio, plantear la hipótesis que proporcionará la explicación debida al problema abordado, la deducción que abarca las consecuencias respectivas (Hernández et al. 2018).

Delgado y Gutiérrez (2019) consideró que el diseño de investigación de este trabajo está enmarcado en lo correlacional, la cual establece relaciones entre las diferentes presencias de diferentes problemas, en consideración implica establecer relaciones entre variables, rasgos de un determinado objeto, circunstancia o suceso. Por lo tanto, es importante establecer la información conveniente para la descripción y las observaciones que se han desarrollado para diagnosticar dichos rasgos. El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:



Donde:

M = Representa a la muestra de estudio.

Ox = Observación realizada a la variable X: Juegos tradicionales

Oy = Observación realizada a la variable Y: Motricidad gruesa

$r$  = Coeficiente de correlación.

La población estará constituida por 35 estudiantes de secundaria matriculados en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba.

Tabla 1

*Población de estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba*

<b>Aula</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Femenino	15	42,8
Masculino	20	57,2
Total	35	100

**Nota:** Nómina de estudiantes

La muestra estará conformada por 15 estudiantes de secundaria, tomando como criterios de inclusión a estudiantes de secundaria y que los padres acepten que sus niños sean parte de la investigación, se excluyó a los niños de primaria.

Tabla 2

*Muestra estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba*

<b>Aula</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Femenino	8	53,33
Masculino	7	46,66
Total	15	100

**Nota:** Tabla 1

El muestreo será no probabilístico, por conveniencia la cual a decir de Sanchez (2017) “es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (p.243).

## 2.2. Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos

De acuerdo a Gómez (2019) la técnica encuesta permite indagar las respuestas mediante un determinado número de ítems, con el propósito de conocer aspectos de interés sobre las variables. En el estudio ambas variables se trabajarán con la técnica encuesta. Asimismo, en la ejecución y movilización de los juegos tradicionales y motricidad gruesa que se observa en los diferentes estudiantes.

Los instrumentos considerados para esta investigación son los cuestionarios, tanto para la variable juegos tradicionales con sus dimensiones: planificación, Organización y

ejecución, así como la variable motricidad gruesa con sus dimensiones: coordinación, equilibrio y movimiento.

### 2.3. Análisis de la información

Los datos recopilados serán procesados mediante el programa SPSS y se empleará como técnica la estadística descriptiva ya que se hará uso de las frecuencias simples, porcentuales y figuras de barras.

Se aplicará la prueba de normalidad seleccionando la prueba Shapiro-Wilk porque la muestra comprende 35 estudiantes de secundaria. Por lo tanto, se determinará si sigue una distribución normal decidiendo utilizar o no el coeficiente de Spearman.

Además, en la prueba no paramétrica Rho Spearman se identificará el valor de Rho de cada dimensión, lo que implica una relación directa y significativa entre las variables y sus dimensiones, es decir conocer si hay un nivel altamente significativo.

### 2.4. Aspectos éticos de la investigación.

El autor estima que Álvarez (2018) los investigadores debemos garantizar el respeto a las personas que colaboran en la investigación, la información que nos pueden brindar tiene que ser confidencial y se tiene que proteger a los informantes. Para ello, en este estudio se tendrá que pedir la autorización de la directora de la Institución Educativa, asimismo, solicitar la autorización de los padres de familia para que los niños y niñas puedan participar en la investigación, con respecto a los juegos tradicionales que se realizarán con los estudiantes no podrán en riesgo a los infantes, también se respetará los derechos de los autores de los libros, tesis que se pueda usar en dicha investigación. Del mismo modo, la investigación se ajusta a los lineamientos administrativos de la Universidad Católica de Trujillo en función a su reglamento interno.

### III.RESULTADOS

#### Prueba de normalidad

Tabla 1

*Prueba de Shapiro Wilk de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba2022.*

Prueba de Normalidad						
Variables / Dimensiones	Kolmogorov Smirnov			Shapiro Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
<b>Juegos tradicionales</b>	<b>0.345</b>	<b>15</b>	<b>0.000</b>	<b>0.748</b>	<b>15</b>	<b>0.000</b>
Planificación	0.411	15	0.000	0.569	15	0.000
Organización	0.377	15	0.000	0.697	15	0.000
Ejecución	0.357	15	0.000	0.713	15	0.000
<b>La motricidad gruesa</b>	<b>0.277</b>	<b>15</b>	<b>0.000</b>	<b>0.767</b>	<b>15</b>	<b>0.000</b>
Coordinación	0.385	15	0.000	0.655	15	0.000
Equilibrio	0.251	15	0.001	0.764	15	0.000
Movimiento	0.274	15	0.000	0.765	15	0.000

*Nota:* Aplicación del Instrumento de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

La tabla 1 muestra que la prueba de Shapiro Wilk sobre una muestra menor de 50 probó la normalidad de los datos para la variable bajo prueba, mostrando que el nivel de significancia de la variable y cada una de sus medidas es menor al 5%. ( $p < 0,05$ ). Esto indica que según los datos debe considerarse una distribución no normal y se debe utilizar la prueba de Correlación de Spearman no paramétrica para comparar las hipótesis de investigación.

## Prueba de hipótesis

Tabla 2

*Los juegos tradicionales y su relación con la motricidad gruesa*

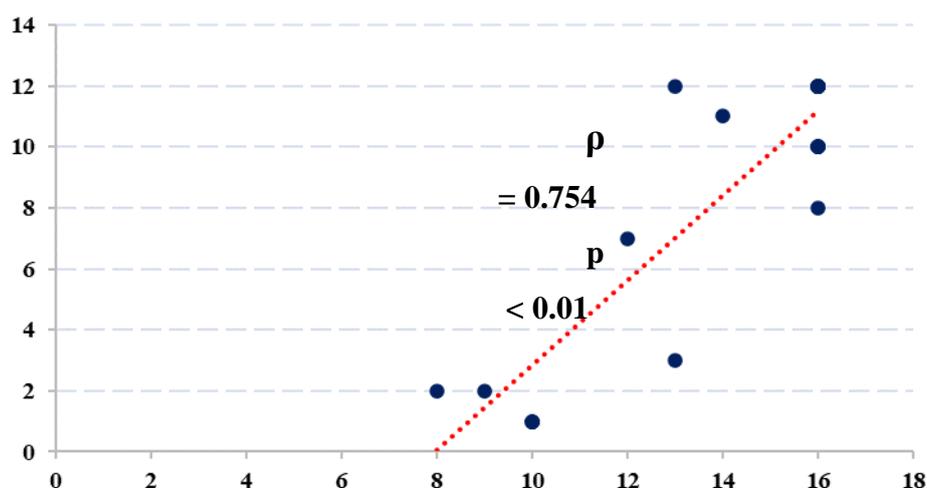
Correlación de Spearman		La motricidad gruesa
	Coefficiente de Spearman $\rho$	0,754**
Juegos tradicionales	Sig. (bilateral)	0,000
	N	15

*Nota:* Aplicación del Instrumento de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022. Salida SPSS Versión 25.0

\*\* La relación es altamente significativa al 1% (0.01)

Figura 1

*Los juegos tradicionales y su relación con la motricidad gruesa*



*Nota:* Tabla 2

La figura 1 muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es  $\rho = 0.754$  (existe una correlación positiva alta) y el nivel de significancia es menor al 1% ( $p < 0.01$ ), lo que significa que los juegos tradicionales se relacionan de manera directa y altamente significativa con la motricidad gruesa de los estudiantes.

Tabla 3

*Los juegos tradicionales y su relación con la coordinación*

Correlación de Spearman		Coordinación
Juegos tradicionales	Coefficiente de Spearman $\rho$	0,798**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	15

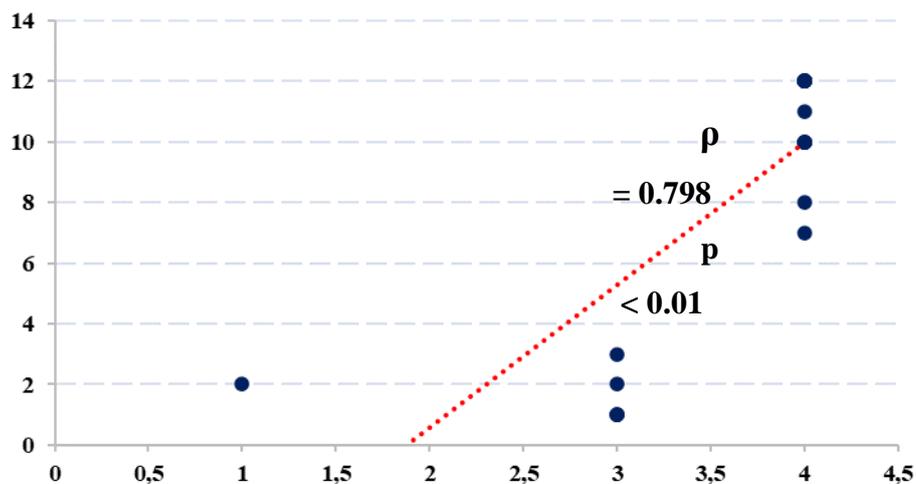
*Nota:* Aplicación del Instrumento de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, En una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

Salida SPSS Versión 25.0

\*\* La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Figura 2

*Los juegos tradicionales y su relación con la coordinación*



Nota: Tabla 3

La Figura 2 muestra que el coeficiente de correlación de Spearman  $\rho = 0.798$  (es una correlación positiva alta) con un nivel de significación menor al 1% ( $p < 0.01$ ), lo que significa que los juegos tradicionales están directamente relacionados y es altamente significativa con la dimensión coordinación en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022

Tabla 4

*Los juegos tradicionales y su relación con el equilibrio*

Correlación de Spearman		Equilibrio
Juegos tradicionales	Coefficiente de Spearman $\rho$	0,778**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	15

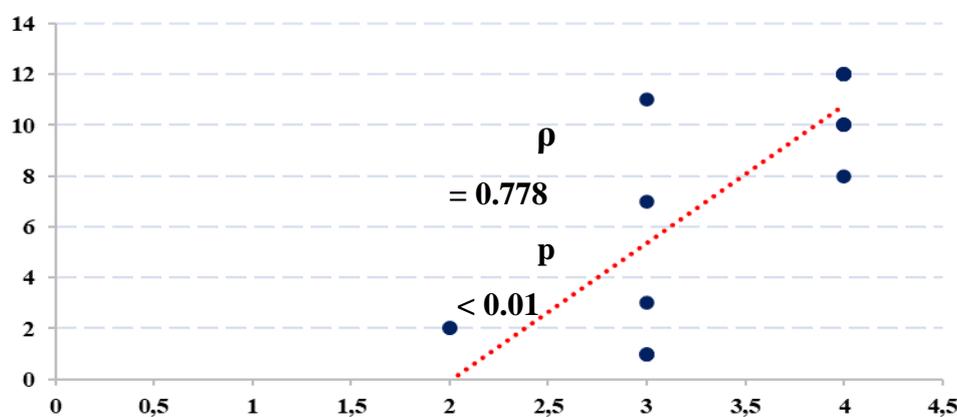
Nota: Aplicación del Instrumento de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

Salida SPSS Versión 25.0

\*\* La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Figura 3

*Los juegos tradicionales y su relación con el equilibrio*



Nota: Tabla 4

La figura 3 muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es  $\rho = 0,778$  (existe una correlación positiva alta) y el nivel de significación es inferior al 1% ( $p < 0,01$ ), lo que significa que los juegos tradicionales y la dimensión equilibrio está relacionada en los estudiantes en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

Tabla 5

*Los juegos tradicionales y su relación con el movimiento*

Correlación de Spearman		Movimiento
Juegos tradicionales	Coefficiente de Spearman $\rho$	0,669**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	15

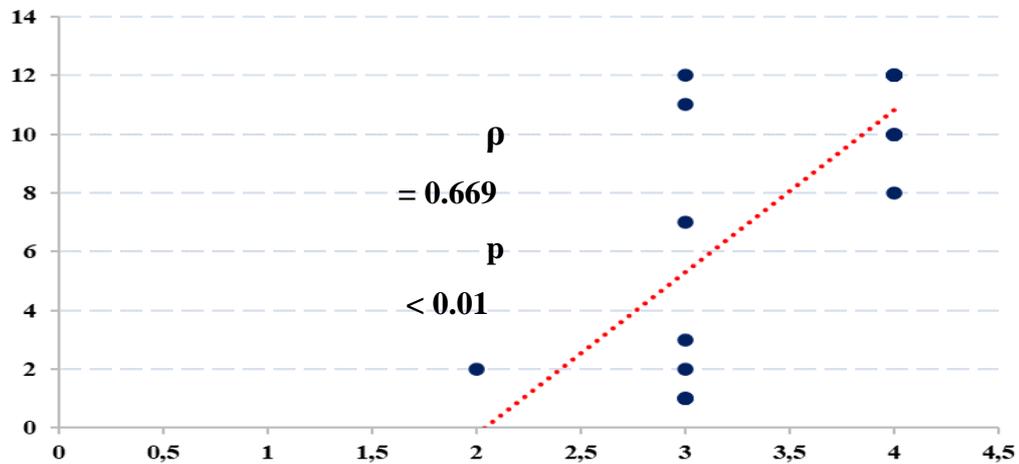
Nota: Aplicación del Instrumento de Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

Salida SPSS Versión 25.0

\*\* La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Figura 4

*Los juegos tradicionales y su relación con el movimiento*



Nota: Tabla 9

La Figura 4 muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es  $\rho = 0,669$  (existe una correlación positiva alta) y el nivel de significación es inferior al 1% ( $p < 0,01$ ), lo que significa que los juegos tradicionales están directamente relacionados con la dimensión movimiento en una institución educativa de la Ugel Sánchez Carrión, Sitabamba, 2022.

#### IV. DISCUSIÓN

Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en una institución educativa de la Ugel de Carrión Sitabamba 2022, comparten una relación directa y altamente significativa. los juegos se han convertido en uno de los principios de la educación, ya que los estudiantes aprenden jugando. Entendemos que jugar es fortalecer poco a poco la seguridad. Es decir, abordar el tema del juego significa ante todo el desarrollo y el reconocimiento de ideas y comportamientos que lleven a la curiosidad de los estudiantes, como herramienta para guiarlos a comprender el planeta que los rodea Ministerio de Educación (2017). El juego es un conjunto de actividades recreativas para divertirse o entretenerse, donde uno puede imaginar y poner en práctica las experiencias vivenciadas o situaciones cotidianas de la vida diaria en la cual, uno moviliza o ejercita las capacidades o destrezas que contribuyen al desarrollo integral del ser humano. Custodio & Samillán (2019)

De acuerdo a los resultados Juegos se relaciona con la motricidad gruesa obteniendo un nivel de significancia de  $.000 < .05$ , el cual es menor a la significancia estandarizada de  $.05$ , rechazando la hipótesis nula. El coeficiente de correlación rho de  $0,754$  identifica que existe una relación positiva alta entre ambas variables.

Esto lleva a coincidir con Córdova (2018) donde menciona que el juego es la base para la socialización de todo ser humano en distintas dimensiones y facetas de la vida. el juego cumple un papel fundamental en el descubrimiento dando origen al aprendizaje de las niñas y niños. Por otro lado, el juego es importante ya que parte del interés de los propios niños y niñas con el cual facilita el crecimiento, la inteligencia emocional del niño, el juego se disfruta en los tiempos de ocio con el fin de entretenimiento con los amigos y familiares, con el juego socializan los pequeños con sus pares. También en algunos juegos hay reglas y acuerdos específicos las cuales se tienen que cumplir (Arias & García, 2016). Además, la motricidad gruesa, se relaciona con cada una de las actividades que involucran movimientos musculares monumentales en cada parte del cuerpo de niños y niñas. Porque el movimiento total incluye así los movimientos de los músculos de las extremidades, brazos y cabeza, vientre y espalda. permitir así. levanta la cabeza, gatea, siéntate, da la vuelta, camina. a la par, los bebés y las niñas se adaptan a nuevas situaciones de movimiento y luego ajustan sus movimientos (Mosquero, 2018).

De acuerdo a la hipótesis específica 1, como se muestra en la Tabla 3, el valor (significación bilateral) de la prueba de correlación de Spearman es de  $0,798$ , es una

correlación positiva alta, lo cual indica que existe una relación significativa la variable y dimensión coordinación, se rechaza la premisa  $H_0$ , lo cual sugiere existente una interacción entre variable juego y la dimensión coordinación. En este sentido, Apaza (2020) quien concluyó que los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa inicial Colque Rani, Palca-Puno, 2020; dentro de los resultados que se encuentra, los docentes que inician una práctica en las actividades lúdicas.

Asimismo, relacionada con la hipótesis específica 2, conforme con la prueba de correlación Rho de Spearman, el valor de coeficiente es  $p = 0,778$ , que el valor previsto es menor al 0,05, por lo cual se rechaza la  $H_0$ , lo que significa que existe una relación positiva alta entre la variable juego y la dimensión de equilibrio. Gómez (2018) define al equilibrio a la igualdad, la capacidad de vencer los efectos de la gravedad y mantener el cuerpo humano en la posición deseada, está garantizada ya sea de pie, sentado o fijo en un punto. En otras palabras, es una técnica que mantiene el cuerpo humano en una posición erguida a través de movimientos compensatorios. En otras palabras, consiste en controlar varias posiciones en el transcurso del desplazamiento del cuerpo. Comienza a controlarse a los cinco años pudiendo alargarse hasta los trece años. Yepes & Surmay (2019) En su trabajo realizado sobre juego cooperativo como estrategia de enseñanza de matemática concluyo que los docentes deben continuar con la implementación del juego cooperativo para obtener mejor comprensión en las matemáticas, debido a que esta estrategia permitirá una aceptación y motivación en los estudiantes a través del juego y la coordinación para lograr aprendizajes.

Referente a la hipótesis 3, según la prueba de correlación Rho de Spearman que se observa en la tabla N°5, el p-valor es igual a 0.669, es decir, el valor de significación es inferior al 0.01, por consiguiente, se rechaza la  $H_0$ , lo que nos posibilita concluir que sí existe relación entre la variable juego y la dimensión movimiento. Schnaidler (2018) enfatiza que el cuerpo del sistema es un fenómeno físico definido como el cambio de postura en el espacio que experimenta el cuerpo en relación consigo mismo o con otro cuerpo humano. Todos los cuerpos humanos en movimiento describen su trayectoria. Quispe (2020) Los resultados del trabajo de campo presentan que los juegos clásicos en el desarrollo del movimiento es una forma fundamental de desarrollar habilidades motoras como saltar, correr, caminar y realizar movimientos corporales coordinados que dependen de la fuerza y resistencia muscular.

## V. CONCLUSIONES

Se determinó que entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa existe una relación de 0,754 es decir una correlación positiva alta. En cuanto al nivel de significancia, es inferior al 1 % en 0,01, que está por debajo del nivel de significancia estandarizado de 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Se identificó que entre los juegos tradicionales y la dimensión coordinación existe una correlación positiva alta de 0,798. En cuanto al nivel de significancia, es inferior al 1 % en 0,01, que está por debajo del nivel de significancia estandarizado de 0,05, por lo que se refuta la hipótesis nula.

Se identificó que entre los juegos tradicionales y la dimensión equilibrio existe una correlación positiva alta de 0,778, que tiene una correlación positiva alta. En cuanto al nivel de significancia, es inferior al 1 % en 0,01, que está por debajo del nivel de significancia estandarizado de 0,05, por lo que se rechazó la hipótesis nula.

Se identificó que entre los juegos tradicionales y la dimensión movimiento existe una correlación positiva alta de 0.669. En cuanto al nivel de significancia, es inferior al 1 % en 0,01, que está por debajo del nivel de significancia estandarizado de 0,05, por lo que se rechazamos la hipótesis nula.

## **VI. RECOMENDACIONES**

A los estudiantes brindándoles un ambiente de confianza y oportunidades donde puedan expresar sus ideas, sentimientos, emociones y opiniones sin temor a equivocarse para reforzar la motricidad gruesa.

Docentes al momento de planificar las actividades relacionadas con la motricidad gruesa deben tener en cuenta los juegos tradicionales, porque juega un papel muy importante para expresarse e interactuar con seguridad y confianza.

Familiares que apoyen con el trabajo educativo de sus menores hijos buscando mejorar su motricidad gruesa, ya que ellos son la base de la socialización y educación.

A los directivos brindar el apoyo necesario a los docentes para realizar talleres educativos con los padres de familia para dar a conocer nuevas dinámicas y estrategias las cuales mejoraran la motricidad gruesa en los alumnos.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Acuña, E., & Robles, N. (2019). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/653>

Alva, M. (2018). *Taller de resolución de problemas para desarrollar el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N°81015-Trujillo*. 2018. [Tesis de pregrado]: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32671/alva\\_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32671/alva_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Alvarado, M. (2016). *Aplicación del Programa juego y aprendo en la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21280/alvarado\\_bm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21280/alvarado_bm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Apaza, M. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020*. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19826/DESARROLLO\\_DIMENSION\\_APAZA\\_QUIspe\\_MELANIA\\_ANGELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19826/DESARROLLO_DIMENSION_APAZA_QUIspe_MELANIA_ANGELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arias, C., & García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar*. Lima: Universidad Wiener. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO%20-%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. [Tesis de pregrado. Universidad Libre de Colombia]: <https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Avila, D., & Carmona, J. (2016). *Juegos interactivos y el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de cuarto y quinto de primaria*. Lima: Universidad Wiener. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/728/MAESTRO-%20Carmona%20Oyola%20Javier%20Humberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)

Calderon, F., Rodríguez, J., & Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar*. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castro, F. & Maygua, V. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno*. [Tesis de pregrado. Universidad Nacional del Altiplano de Puno]: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15466>.

Carhuallanqui, G. (2016). Programa de ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en estudiantes de secundaria [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. **HYPERLINK** <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3427/Carhuallanqui%20Vilcahuamaman.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3427/Carhuallanqui%20Vilcahuaman.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cerna, K., & Cruz, M. (2018). *El aprendizaje cooperativo y el emprendimiento de los estudiantes de la especialidad de tecnología del vestido* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3582/TESIS%20-%20CERNA%20HEREDIA-SANTA%20CRUZ%20AGUADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Charca, F. (2019). *Juegos tradicionales en el logro de la competencia resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 80779 La Inmaculada - 2019*. [Tesis de pregrado. Universidad César Vallejo]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45023>.

Chinchilla, J. (2019). *Bases para la aplicación del juego en las clases de Educación Física. Toledo*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=69131>

Cobos, J. (2018). *Expresión, creatividad y juego*. [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_27/JOSE\\_ANTONIO\\_COBOS\\_PINO\\_01.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf)

Córdova Quispe, C. E. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años*. Trujillo: Universidad Los Ángeles de Chimbote.

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3841/PROGRAMA\\_JUEGO\\_S\\_CORDOVA\\_QUISPE\\_CYNTHIA\\_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3841/PROGRAMA_JUEGO_S_CORDOVA_QUISPE_CYNTHIA_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Custodio, C., & Samillán, L. (2019). *Juegos educativos para fortalecer la práctica de valores: solidaridad y respeto en los niños del segundo grado*. Chiclayo: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3283/BC-TES-TMP-2092.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, J., & Gutiérrez, J. (2019). *Métodos y Técnicas cualitativas de investigación en Ciencias sociales*. Madrid, España: Síntesis Psicología.

Díaz Cardenas, N. d. (2018). *Juegos interactivos como estrategia didáctica para potenciar la competencia de resolución de problemas a partir de situaciones de la vida cotidiana*. Tolima: Universidad Católica de Manzales. <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/2272/Nasly%20del%20Pilar%20D%C3%ADaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Educapeques. (2020). *Juegos interactivos para niños*. Portal de educación infantil y primaria. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-interactivos.html>

Europea, C. (2017). *Libro verde sobre la convergencia de los sectores de de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información sobre sus consecuencias para la reglamentación: en la perspectiva de la sociedad de la información*. <http://www.euskalnet.net/oig/archivo/lvmedia.pdf>

Gil, F. (2017). *Desarrollo del juego, el aprendizaje y la participación*. CSIE. <http://www.csie.org.uk/resources/translations/IndexSpanish.pdf>

Gómez, S. (2018). Los contenidos de la expresión corporal. HYPERLINK "<http://www.redalyc.org/pdf/1615/161517601006.pdf>" <http://www.redalyc.org/pdf/1615/161517601006.pdf>

Gómez, N. (2019). *Metodología de la investigación, ¿Para qué? La producción de los datos y los diseños*. Teseo. [http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190821524606/Metodologia\\_para\\_que.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190821524606/Metodologia_para_que.pdf)

González, M. (2018). *Actividades de juegos educativos para incrementar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años*. Jaén: Universidad Nacional " Pedro Ruiz Gallo". <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3455/BC-TES-TMP-2220.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gutiérrez, M., & Páez, E. (2017). *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo [tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]*. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2880/Gutierrez%20Lopez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Herrera Pinzón, R. N. (2019). *Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años*. Tumbes: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13718/JUEGOS\\_TRADICIONALES ESTRATEGIA\\_HERRERA\\_PINZ%c3%93N\\_ROSA\\_NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13718/JUEGOS_TRADICIONALES ESTRATEGIA_HERRERA_PINZ%c3%93N_ROSA_NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hurtado, J. (2017). *El juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación primaria*. Antioquia: Universidad Lasallista. [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego\\_herramienta\\_metodologica\\_para\\_la\\_convivencia.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf)

Jacobo, M. (2017). *El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de educación preescolar*. <http://200.23.113.51/pdf/28769.pdf>

Lavega, L. (2017). *Cuaderno de recopiación de juegos tradicionales*. [https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/cuaderno\\_juegos\\_tradicionales](https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/cuaderno_juegos_tradicionales).

Lema, S. (2016). *Los juegos didácticos como alternativa en el proceso didáctico de la enseñanza de las ciencias naturales en los estudiantes de octavo año [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8582/1/T-UCE-0010-1513.pdf>

Matias, D. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar*. Huaraz: Universidad César Vallejo.

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18794/Mat%C3%ADAs\\_RDZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18794/Mat%C3%ADAs_RDZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Medina de Guerrero, B. (2018). *Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años*. Tumbes: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5958/JUEGOS\\_LUDICOS\\_ENFOQUE\\_SIGNIFICATIVO\\_MEDINA\\_DE\\_GUERRERO\\_BETTY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5958/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MEDINA_DE_GUERRERO_BETTY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Medina, V. (2021). *Influencia de las estrategias heurísticas en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de educación secundaria, Trujillo 2020*. [Tesis de pregrado]: [file:///C:/Users/Telmo%20PILEY/Downloads/Medina\\_PVH-SD.pdf](file:///C:/Users/Telmo%20PILEY/Downloads/Medina_PVH-SD.pdf).

Mendiara, J. (2018). *La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 2(22), 9-12. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>

Merlo, J. (2017). *Las tecnologías de la participación en las bibliotecas. Educación y biblioteca*. <http://eprints.rclis.org/10558/1/tecnoparti.pdf>

Minedu. (2016). *Currículo Nacional*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima: Minedu.

Miranda, F. (2020). *Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del centro de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del centro de desarrollo infantil 2 Galapaguitos*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6861/1/9%20TESIS%20FINAL%20FANNY%20MIRANDA%20GUEVARA-DOC-INTER.pdf>

Monge, M., & Meneses, M. (2016). *Instrumento para la evaluación e intervención en el desarrollo psicomotor*. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026113.pdf>

Moreira, M., Almeida, G., & Marinho, S. (2016). *Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5656336>

Mosquero, A. (2018). *Influencia de una intervención psicomotriz en el proyecto de aprendizaje de la lecto-escritura en la edad de 5 años*[Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. <http://www.biblioteca.uma.es/bblldoc/tesisuma/16788497.pdf>

Navarro, R., Alvarez, M., & Basanta, S. (2016). *Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. estudio comparativo entre la poblacion adulta y los escolares de educacion secundaria. Revista digital de educacion fisica.* file:///G:/DICTAMEN/diapositiva%20para%20sustentar/Los\_juegos\_y\_activida.

Osorio, L. (2017). *Estimulación a través del juego: una propuesta didáctica en el área de matemática en el grado 3 de la institución educativa Anorí.* [Tesis de pregrado. Univerisdad Minuto de Dios de Bogotá]: <https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/6112/1/28-TRABAJO%20FINAL%20-%20LUISA%20OSORIO.pdf>.

Portuguéz, Y. (2019). *El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].* [https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/10684/Portuguez\\_ty.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/10684/Portuguez_ty.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Puchaicela Chocho, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado.* Loja: Universidad Nacional de Loja. [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUC HAICELA.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUC%20HAICELA.pdf)

Quiroz, P. (2019). *Programa de actividades lúdico - recreativas "PSEMOC", basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquerra, para desarrollar las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 de Chepén, 2017.* <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6771/BC-2795%20QUIROZ%20CACEDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quispe, J. (2018). *Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral: III ciclo del nivel primario I.E Javier Heraud" Tambo – Huancayo.* <https://docplayer.es/10341399-Upla-universidad-peruana-los-andes.html>

Quispe, R. (2020). *La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa del distrito de Mañazo-2017.* <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15712>

Robles, S. (2017). *Juegos verbales como estrategia con enfoque socio cognitivo para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación*

primaria [Tesis de Licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4245/JUEGOS\\_VERBALES\\_ROBLES\\_ALVARADO\\_SANTA\\_BETTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4245/JUEGOS_VERBALES_ROBLES_ALVARADO_SANTA_BETTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rowam, C. (2018). *La influencia de la tecnología en el desarrollo del niño*. El blog: El Huffigton Post. [https://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos\\_b\\_4043967.html](https://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos_b_4043967.html)

Ruiz, C., Terry, J., & Morales, Á. (2017). *Análisis del programa de intervención motora sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en niños en edad preescolar*[Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Madrid]. <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/13/4891>

Sailema, A. & Sailema, M. . (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato, Ecuador: editorial@uta.edu.ec.

Sánchez Roa, I. (2017). *La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército*”;. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.  
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/16784/IngridJuliethSanchezRoa2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Schnaidler, R. (2018). La dimensión expresiva del movimiento (una aproximación al debate y su presencia en la educación física). HYPERLINK "http://lapampaenmovimientoisef.blogspot.pe/2008/12/la-dimensin-expresiva-del-%20movimiento.html" <http://lapampaenmovimientoisef.blogspot.pe/2008/12/la-dimensin-expresiva-del-movimiento.html>

Sperling, A. (2016). *Importancia del juego en el niño*. Indianápolis, Estados Unidos: Mc Graw Hill.

Tejerina Lobo, I. (2019). *El juego dramático*. Madrid: Escuela Virtual Miguel de Cervantesa. [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

Yepes, M., & Surmay, V. (2019). *Juego cooperativo y resolución de problemas en 2º grado de Básica Primaria*.  
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5682/Juego%20cooperativo%20y%20resoluci%C3%B3n%20de%20problemas%20en%20%C2%B0%20grado%20de%20b%C3%A1sica%20primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### Anexo 04: carta de presentación

#### Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

*Sitabamba, 02 de diciembre del 2022*

#### **SOLICITUD AUTORIZACION PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Dirigido a: SANTOA ARCEMIO ZUMARAN VALVERDE  
Director de la I.E.- 80538 – “J. C. M” – SITABAMBA -  
LA LIBERTAD**

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted me presento, soy el Br. WAGNER ELISEO ESCOBEDO VALVERDE de la Carrera de **EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, SITABAMBA, 2022” en su institución los días miércoles 07 y jueves 08 del mes diciembre del año 2022, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo 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,



---

Wagner Eliseo Escobedo Valverde.  
DNI. 41544488

## **Anexo 05: Carta de autorización emitida por la entidad**

### **“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”**

El Director de la institución educativa 80538 – “Jose Carlos Mariategui” del distrito de Sitabamba, provincia de Santiago de Chuco Departamento de la Libertad, que suscribe.

### AUTORIZA

Al Br. Wagner Eliseo Escobedo Valverde, con DNI. N° 41544488, estudiante de la universidad católica de trujillo, del programa de estudios de educación secundaria con mención en educación física, recreación y deporte, donde se le otorga la autorización de aplicar los instrumentos de recolección de datos del proyecto de investigación denominado “JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, SITABAMBA, 2022”, en estudiantes del nivel secundario de nuestra Institución Educativa, a partir de la fecha.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que se estime por conveniente.

Sitabamba, 04 de diciembre del 2022.



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado estudiante:

El presente cuestionario trata de medir la relación que existe entre juegos tradicionales y motricidad gruesa, de los estudiantes de secundaria de la institución educativa 80538 – “Jose Carlos Mariategui” de Sitabamba, en el año 2022, se evaluó con sinceridad y se expresaron, ingresando sus respuestas de acuerdo a la escala “**Marca con un aspa (X) en una sola casillera.**”, no hay preguntas correctas ni incorrectas, sus respuestas se guardará con absoluta confidencialidad.

### Instrucciones

**Marque con un aspa (x), si ¿Esta de acuerdo en participar de la investigación planteada?**

Si  No

Asigne una valoración del (1 a 5), para cada criterio de cada ítem de acuerdo a la escala de valoración indica.

1(nunca), 2(casi nunca), 3(a veces), 4(casi siempre), 5(siempre)

**OBJETIVO DE LA INVESTIGACION:** determinar la relación significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 80538 – “J. C. M” – de sitabamba – 2022.

Adaptado por: Br. Wagner Eliseo Escobedo Valverde.



---

Indalecio Rodríguez Alexander

DNI No. 60041662

Fecha 07/ 12/ 2022

**Anexo 06: consentimiento informado**

## CUESTIONARIO SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Marca con un aspa (X) en una sola casillera.

N°	ÍTEMS	Alternativas	
		1	2
<b>D1: Planificación</b>		<b>Sí</b>	<b>No</b>
1	Decide el tiempo de juego.		
2	Se pone de acuerdo el espacio donde jugará.		
3	Establece sus preferencias sobre los juegos a desarrollar.		
4	Fija las normas para iniciar el juego.		
5	Selecciona el número máximo de participantes		
<b>D2: Organización</b>		<b>Sí</b>	<b>No</b>
5	Distribuye libremente en el juego.		
6	Se ubica en los espacios de acuerdo a su desenvolvimiento.		
7	Mantiene su autonomía en el desarrollo del juego.		
8	Fija que complementos necesita para jugar con sus compañeros.		
9	Decide libremente que juegos continúan		
10	Se distribuye libremente en el juego.		
<b>D3: Ejecución</b>			
11	Desarrolla los juegos con interés y entusiasmo		
12	Negocia con sus compañeros sobre los juguetes a emplear.		
13	Ordena los juegos con el fin seguir participando.		
14	Asume diferentes roles de acuerdo a las circunstancias.		
15	Es responsable en el cuidado de los juguetes.		

## CUESTIONARIO SOBRE LA MOTRICIDAD GRUESA

Marca con un aspa (X) en una sola casillera.

N°	ÍTEMS	Alternativas	
		1	2
	<b>D1: Coordinación</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
1	Participa de manera adecuada demostrando coordinación.		
2	Salta con los dos pies al centro de un aro		
3	Salta del centro del aro hacia afuera.		
4	Lanza una pelota acertando varias veces en el objeto.		
5	Lanza y recibir un balón con un compañero a distintas distancias		
	<b>D2: Equilibrio</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
6	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho/izquierdo durante 10 segundos o más.		
7	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.		
8	Salta con los dos pies en el mismo lugar.		
9	Se mantiene en equilibrio y salta con un solo pie más de dos veces.		
10	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.		
	<b>D3: Movimiento</b>		
11	Da cinco pasos hacia atrás en el espacio abierto.		
12	Da tres pasos con los dos pies juntos sin desplazamiento.		
13	Da tres saltos con los pies juntos hacia delante.		
14	Sigue el ritmo al bailar.		
15	Da cinco pasos a la derecha e izquierda.		

## FICHA TÉCNICA DE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

<b>Nombre:</b>	Cuestionario sobre motricidad gruesa
<b>Autor y año:</b>	Br. Wagner Eliseo Escobedo Valverde

*Validación y confiabilidad*

<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir la variable juegos tradicionales								
<b>Dimensiones</b>	Planificación, Organización y ejecución.								
<b>Usuarios:</b>	Estudiantes de una institución educativa en Ugel Sánchez Carrión								
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Individual								
<b>Validez:</b>  (Presentar la constancia de validación de expertos)	<p>La validación del instrumento se sometió a juicio de expertos de la especialidad de Educación.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre de los expertos</th> <th>Opinión</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mgtr. Maury Santos Meléndez</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Mgtr. David Soto Valerio</td> <td>Aplicable</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de los expertos	Opinión	Mgtr. Maury Santos Meléndez	Aplicable	Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales	Aplicable	Mgtr. David Soto Valerio	Aplicable
Nombre de los expertos	Opinión								
Mgtr. Maury Santos Meléndez	Aplicable								
Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales	Aplicable								
Mgtr. David Soto Valerio	Aplicable								
<b>Confiabilidad:</b>  (Presentar los resultados estadísticos)	<p>La confiabilidad se determinó por fórmula de Kuder Richardson 20 (KR20) propio de los instrumentos dicotómicos.</p> <p style="text-align: center;">Kr= 0,863</p>								

### **Validez**

La validación del instrumento se ha realizado mediante la firma de expertos de la especialidad de Educación, los cuales se detalle:

Nombres de los expertos	Opinión
Mgtr. Maury Santos Meléndez	El instrumento es aplicable.

Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales

El instrumento es aplicable.

Mgtr. David Soto Valerio

El instrumento es aplicable.

---

### **Confiabilidad**

Para determinar la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a quince (15) docentes con características similares a la muestra. Hernández *et al.* (2018) señala que “consiste en administrar el instrumento a una pequeña muestra, cuyos resultados se usan para calcular la confiabilidad inicial y de ser posible la validez del instrumento” (p. 156).

Para el presente estudio los resultados se analizaron utilizando el método de Kuder Richardson, ya que permitió determinar la confiabilidad del instrumento cuyos ítems de respuestas dicotómicas tienen dos alternativas posibles de respuesta, tal como lo plantea Arias (2006, como se citó en Vásquez, 2011). “Se trata de un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 y que sirve para comprobar si el instrumento que se está evaluando recopila información defectuosa” (p.117). Por tanto, nos llevaría a conclusiones equivocadas o si se trata de un instrumento fiable que hace mediciones estables y consistentes.

Es importante señalar, que se realizará una prueba piloto (15 sujetos) con el propósito de verificar el instrumento con relación al objetivo de la investigación, así como también comprobar la consistencia lógica de cada uno de los ítems de obtener los mismos resultados aplicados en varios momentos los resultados se revisaron utilizando la fórmula de Kuder Richardson 20 (KR20) propio de los instrumentos dicotómicos.

La fórmula para calcular la confiabilidad de un instrumento de recolección de datos que tenga dos (2) alternativas de respuestas es:

$$\frac{St^2}{K - \sum p^2}$$

Donde:

St<sup>2</sup>= variación de las cuentas de la prueba.

K= a un número total de ítems en la prueba

p=es la proporción de respuestas correctas al ítem.

$q$ = proporción de respuestas incorrectas al ítem.

El *coeficiente KR20* de Kuder-Richardson es usado para medir la consistencia interna de escalas de ítems dicotómicos.

Una escala de ítems dicotómicos presenta aseveraciones y las personas optan por las respuestas ‘sí’ o ‘no’, con puntajes 1 y 0 respectivamente.  $p$  es la proporción de personas de acuerdo con el ítem, y  $q$  es la proporción en desacuerdo.

Los resultados se interpretan de acuerdo con el siguiente cuadro de relación:  
Significado de los Valores del Coeficiente.

Significado de los Valores del Coeficiente

<b>0</b>	<b>Nula</b>
<b>0,01 - 0,20</b>	<b>Muy baja</b>
<b>0,21- 0,40</b>	<b>Baja</b>
<b>0,41 - 0,60</b>	<b>Moderada o Sustancial</b>
<b>0,61 - 0,80</b>	<b>Alta</b>
<b>0,81 - 0,99</b>	<b>Muy Alta</b>
<b>1</b>	<b>Perfecta</b>

$Kr= 0,863$

Según el cuadro, el valor 0,863 indica un valor positivo y alto entre los ítems, de manera que, el instrumento aplicado al grupo piloto es homogéneo; esto significa, que todos los ítems del instrumento tienden de manera alta a medir el objetivo general de la investigación determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños inclusivos de una institución educativa Chungui, Ayacucho 2022. Por consiguiente, el cuestionario sobre la motricidad gruesa posee un alto grado de consistencia interna, lo cual quiere decir, que se puede predecir de acuerdo al desempeño del sujeto en un ítem su tendencia a respuesta en los ítems restante con un alto grado de fiabilidad.

## Anexo 07: Asentimiento informado

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, SITABAMBA, 2022”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (5 días hábiles). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (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.

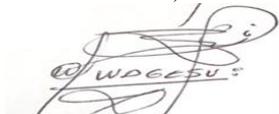
El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el bachillere, **Escobedo Valverde, Wagner Eliseo** a cargo de su asesor **Mg. Guzmán Córdova Miguel**. de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

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 Sitabamba, el día 22, del mes marzo del 2023,



Escobedo Valverde, Wagner Eliseo  
D.N.I. No. 41544488



Investigador 1: Escobedo Valverde, Wagner Eliseo.

Documento de Identidad: 41544488

Correo institucional o personal: wescobedo043@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg. Guzmán Córdova Miguel.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4398-8795>

Correo institucional: [m.guzman@uct.edu.pe](mailto:m.guzman@uct.edu.pe)

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

**Anexo 07: validación de instrumentos**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE  
MIDE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES**



Especialidad del validador: Educación Básica Regular  
del 2023.

18 de enero

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR  
SAN PEDRO DE MACORÍS

MAURY D. SANTOS MELÉNDEZ  
C.N. N° 3021013677  
DIRECTOR

-----  
**Firma del Experto Informante.**

**Anexo 07: validación de instrumentos**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES**

N o	DIMENSIONES / ítems	Pe rtinencia <sup>1</sup>		R elevanci a <sup>2</sup>		Cl aridad <sup>3</sup>		ugere ncias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 PLANIFICACIÓN</b>							
1	Deciden el tiempo de juego.	X		X		X		
2	Se pone de acuerdo el espacio donde jugará.	X		X		X		
3	Establecen sus preferencias sobre los juegos a desarrollar.	X		X		X		
4	Fijan las normas para iniciar el juego.	X		X		X		
5	Seleccionan el número máximo de participantes	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 ORGANIZACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Se distribuye libremente en el juego.	X		X		X		
7	Se ubica en los espacios de acuerdo a su desenvolvimiento.	X		X		X		
8	Mantiene su autonomía en el desarrollo del juego.	X		X		X		
9	Fija que complementos necesita para jugar con sus compañeros.	X		X		X		
10	Deciden libremente que juegos continúan	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 EJECUCIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Desarrolla los juegos con interés y entusiasmo	X		X		X		
12	Negocia con sus compañeros sobre los juguetes a emplear.	X		X		X		
13	Ordena los juegos con el fin seguir participando.	X		X		X		
14	Asume diferentes roles de acuerdo a las circunstancias.	X		X		X		
15	Es responsable en el cuidado de los juguetes.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

\_\_\_\_\_suficiencia\_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ x]   Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales

DNI: 40337203.

Especialidad del validador: Educación Básica Regular  
2023.

18 de enero del

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems



**Firma del Experto Informante.**

**Anexo 07: validación de instrumentos**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 PLANIFICACIÓN</b>							
1	Deciden el tiempo de juego.	X		X		X		
2	Se pone de acuerdo el espacio donde jugará.	X		X		X		
3	Establecen sus preferencias sobre los juegos a desarrollar.	X		X		X		
4	Fijan las normas para iniciar el juego.	X		X		X		
5	Seleccionan el número máximo de participantes	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 ORGANIZACIÓN</b>							
6	Se distribuye libremente en el juego.	X		X		X		
7	Se ubica en los espacios de acuerdo a su desenvolvimiento.	X		X		X		
8	Mantiene su autonomía en el desarrollo del juego.	X		X		X		
9	Fija que complementos necesita para jugar con sus compañeros.	X		X		X		
10	Deciden libremente que juegos continúan							
	<b>DIMENSIÓN 3 EJECUCIÓN</b>							
11	Desarrolla los juegos con interés y entusiasmo	X		X		X		
12	Negocia con sus compañeros sobre los juguetes a emplear.	X		X		X		
13	Ordena los juegos con el fin seguir participando.	X		X		X		
14	Asume diferentes roles de acuerdo a las circunstancias.	X		X		X		
15	Es responsable en el cuidado de los juguetes.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

\_\_\_\_\_suficiencia\_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ x]                   Aplicable después de corregir [

]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. David Soto Valerio

DNI: 20569821

Especialidad del validador: Educación Básica Regular

18 de enero del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**Anexo: ficha técnica**

**FICHA TÉCNICA DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

<b>Nombre:</b>	Cuestionario sobre motricidad gruesa								
<b>Autor y año</b>	Br. Wagner Eliseo Escobedo Valverde								
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir la variable Motricidad Gruesa								
<b>Dimensiones</b>	Coordinación, equilibrio y movimiento.								
<b>Usuarios:</b>	Estudiantes de una institución educativa en Ugel Sánchez Cerro								
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Individual								
<b>Validez:</b>  (Presentar la constancia de validación de expertos)	<p>La validación del instrumento se sometió a juicio de expertos de la especialidad de Educación.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre de los expertos</th> <th>Opinión</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mgtr. Maury Santos Meléndez</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales</td> <td>Aplicable</td> </tr> <tr> <td>Mgtr. David Soto Valerio</td> <td>Aplicable</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de los expertos	Opinión	Mgtr. Maury Santos Meléndez	Aplicable	Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales	Aplicable	Mgtr. David Soto Valerio	Aplicable
Nombre de los expertos	Opinión								
Mgtr. Maury Santos Meléndez	Aplicable								
Mgtr. Yolanda Rojas Gonzales	Aplicable								
Mgtr. David Soto Valerio	Aplicable								
<b>Confiabilidad:</b>  (Presentar los resultados estadísticos)	<p>La confiabilidad se determinó por fórmula de Kuder Richardson 20 (KR20) propio de los instrumentos dicotómicos.</p> <p>Kr= 0,865</p>								

**Anexo 07: validación de instrumentos**  
**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**  
**QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Coordinación</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Participa de manera adecuada demostrando coordinación.	X		X		X		
2	Salta con los dos pies al centro de un aro	X		X		X		
3	Salta del centro del aro hacia afuera.	X		X		X		
4	Lanza una pelota acertando varias veces en el objeto.	X		X		X		
5	Lanza y recibir un balón con un compañero a distintas distancias	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 Equilibrio</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho/izquierdo durante 10 segundos o más.	X		X		X		
7	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.	X		X		X		
8	Salta con los dos pies en el mismo lugar.	X		X		X		
9	Se mantiene en equilibrio y salta con un solo pie más de dos veces.	X		X		X		
10	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 Movimiento</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Da cinco pasos hacia atrás en el espacio abierto.	X		X		X		
12	Da tres pasos con los dos pies juntos sin desplazamiento.	X		X		X		
13	Da tres saltos con los pies juntos hacia delante.	X		X		X		
14	Sigue el ritmo al bailar.	X		X		X		
15	Da cinco pasos a la derecha e izquierda.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

suficiencia

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x]    Aplicable después de corregir [ ]  
No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. Maury Santos Meléndez

DNI: 21013677

Especialidad del validador: Educación Básica Regular  
del 2023.

18 de enero

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems



MAURY D. SANTOS MELENDEZ  
C.M. N° 3021013677  
DIRECTOR

**Firma del Experto Informante.**

**Anexo 07: validación de instrumentos**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Coordinación</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Participa de manera adecuada demostrando coordinación.	X		X		X		
2	Salta con los dos pies al centro de un aro	X		X		X		
3	Salta del centro del aro hacia afuera.	X		X		X		
4	Lanza una pelota acertando varias veces en el objeto.	X		X		X		
5	Lanza y recibir un balón con un compañero a distintas distancias	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 Equilibrio</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho/izquierdo durante 10 segundos o más.	X		X		X		
7	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.	X		X		X		
8	Salta con los dos pies en el mismo lugar.	X		X		X		
9	Se mantiene en equilibrio y salta con un solo pie más de dos veces.	X		X		X		
10	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 Movimiento</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Da cinco pasos hacia atrás en el espacio abierto.	X		X		X		
12	Da tres pasos con los dos pies juntos sin desplazamiento.	X		X		X		
13	Da tres saltos con los pies juntos hacia delante.	X		X		X		
14	Sigue el ritmo al bailar.	X		X		X		
15	Da cinco pasos a la derecha e izquierda.	X		X		X		



**Anexo 07: validación de instrumentos**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO  
QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 Coordinación</b>							
1	Participa de manera adecuada demostrando coordinación.	X		X		X		
2	Salta con los dos pies al centro de un aro	X		X		X		
3	Salta del centro del aro hacia afuera.	X		X		X		
4	Lanza una pelota acertando varias veces en el objeto.	X		X		X		
5	Lanza y recibir un balón con un compañero a distintas distancias	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 Equilibrio</b>							
6	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho/izquierdo durante 10 segundos o más.	X		X		X		
7	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.	X		X		X		
8	Salta con los dos pies en el mismo lugar.	X		X		X		
9	Se mantiene en equilibrio y salta con un solo pie más de dos veces.	X		X		X		
10	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 Movimiento</b>							
	Da cinco pasos hacia atrás en el espacio abierto.	X		X		X		
12	Da tres pasos con los dos pies juntos sin desplazamiento.	X		X		X		
13	Da tres saltos con los pies juntos hacia delante.	X		X		X		
14	Sigue el ritmo al bailar.	X		X		X		
15	Da cinco pasos a la derecha e izquierda.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

\_\_\_\_\_suficiencia\_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ x]   Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. David Soto Valerio

DNI: 20569821

Especialidad del validador: Educación Básica Regular  
del 2023.

18 de enero

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems



-----  
**Firma del Experto Informante.**