

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA
PROVINCIA DE JULCÁN, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORES

Br. Lily Miriel Castro Argomedo
Br. Yaseni Maruja Salvador Vásquez

ASESOR

Mg. Cotrina Vásquez de Vigo Luz Elena
<https://orcid.org/0009-0006-2290-5662>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ
2023

JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE JULCÁN, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Cotrina Vásquez de Vigo Luz Elena con DNI N° 44377958, como asesora del trabajo de investigación titulado: JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE JULCÁN, 2021 , realizado por Lily Miriel Castro Argomedo con DNI 71210839 y Yaseni Maruja Salvador Vásquez con, DNI 46114995 egresadas del Programa de Complementación Universitaria; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 04 de octubre del 2023



Mg, Cotrina Vásquez de Vigo Luz Elena

Asesor

DNI 44377958

DEDICATORIA

Al altísimo Jehová, por regalarnos la existencia, fortaleciendo e iluminando nuestro conocimiento con el fin de orientar nuestro camino al logro de nuestras metas, asimismo, colocando en este recorrido a maestros que han sido nuestro soporte y nos han brindado un apoyo incondicional durante este periodo de estudio.

A cada integrante de nuestra familia, especialmente a nuestros padres, por su cariño, paciencia y apoyo frente a todo, ya que son la base de nuestro progreso, nuestro gran motivo y razón para seguir cumpliendo cada una de nuestras metas.

Los autores

AGRADECIMIENTOS

Por el enorme e infinito amor de nuestro Padre santísimo, quien nos ha brindado la fortaleza, perseverancia para seguir en su camino.

A mis profesores y asesor del campus Universitario Católica de Trujillo, quienes nos han brindado los conocimientos necesarios para guiar nuestro camino a la investigación de Licenciatura.

A los maestros, que con su paciencia y gentileza apoyaron la revisión, corrección y aprobación de este estudio

Los autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Lily Miriel Castro Argomedo con DNI 71210839 y Yaseni Maruja Salvador Vásquez con, DNI 46114995, egresadas del Programa de Estudios de complementación universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos respetado concienzudamente los procedimientos académicos y administrativos considerados por la Facultad de humanidades, para la formulación y sustentación del informe de tesis titulado: JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE JULCÁN, 2021, el cual consta de un total de 59 páginas, en las que se incorpora tablas y figuras, más un total de 49 páginas en anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad del mencionado estudio 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 mi 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.

Los autores



Lily Miriel Castro Argomedo
DNI N°71210839



Yaseni Maruja Salvador Vásquez
DNI N° 46114995

ÍNDICE

PAGINAS PRELIMINARES	ii
Página de autoridades.....	iii
Página de conformidad del asesor.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vii
Índice.....	viii
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1.-Problema general	15
1.2.2.- Problemas específicos.....	15
1.3. Formulación de objetivos:.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4.- Justificación de la investigación	16
II. MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2 Bases teórico científicas	25
2.3. Definición de términos básicos	39
2.4. Formulación de hipótesis.....	41
2.4.1. Hipótesis General	41

2.4.2. Hipótesis específicas	41
2.5.- Cuadro de operacionalización de variables.....	42
III. METODOLOGÍA	44
3.1. Tipo de investigación	44
3.2. Métodos de investigación	44
3.4. Diseño de investigación.....	45
3.4. Población, muestra y muestreo	45
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	46
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	47
3.7. Ética investigativa.....	47
IV. RESULTADOS	48
4.1. Presentación y análisis de resultados.....	48
4.2. Prueba de hipótesis general	51
4.3. Discusión de resultados	55
V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	57
5.1 Conclusiones	57
5.2. Sugerencias.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS Y/O APENDICES.....	74
Anexo 1: Instrumentos de medición	74
Anexo 2: Ficha técnica.....	78
Anexo 3. Validez y fiabilidad de los instrumentos	80
Anexos 4. Bases de datos	101
Anexo 5: Matriz de consistencia	105

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.....	44
Tabla 2	Calificación de las dimensiones de la variable motricidad gruesa.....	45
Tabla 3	Nivel de relación entre las variables juegos tradicionales y motricidad gruesa pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk	46
Tabla 4	Nivel de relación entre las variables juegos tradicionales y motricidad gruesa.....	47
Tabla 5	Nivel de relación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión correr.....	48
Tabla 6	Nivel de relación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión Saltar.....	49
Tabla 7	Nivel de relación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión Tregar.....	50
Tabla 8	Resultados de los componentes de la dimensión planificación.....	61
Tabla 9	Resultados de los componentes de la dimensión Ejecución	62
Tabla 10	Resultados de los componentes de la dimensión Evaluación	63
Tabla 11	Resultados de los componentes de la dimensión correr	65
Tabla 12	Resultados de los componentes de la dimensión saltar	67
Tabla 13	Resultados de los componentes de la dimensión tregar	68

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales	44
Figura 2 Resultados de las dimensiones de la variable motricidad gruesa.....	45
Figura 3 Resultados de los componentes de la dimensión planificación	62
Figura 4 Resultados de los componentes de la dimensión ejecutar	63
Figura 5 Resultados de los componentes de la dimensión evaluar	65
Figura 6 Resultados de los componentes de la dimensión correr	66
Figura 7 Resultados de los componentes de la dimensión saltar	68
Figura 8 Resultados de los componentes de la dimensión trepar	70

RESUMEN

La indagación se desarrolló con el objetivo de determinar la vinculación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los estudiantes del nivel Inicial de una institución educativa de la provincia de Jucán, 203. La investigación aplicó un análisis numérico, no experimental, con diseño correlacional, transversal; el grupo poblacional y muestra estuvo conformado por docentes de Inicial de la provincia de Jucán. Se aplicó el instrumento de recojo de datos, dos cuestionarios con rango valorativo relativo a juegos tradicionales, cuyas dimensiones son planificación, ejecución y evaluación, y motricidad gruesa con sus dimensiones correr, saltar y trepar.

Según los resultados obtenidos, se concluyo que sí existe relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de entidades educativas de la provincia de Jucán, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es 0.000 y el coeficiente de correlación es 0.903

Palabras clave: Planificación, ejecución, evaluación, correr, saltar, trepar

ABSTRACT

The investigation was developed with the objective of determining the link between traditional games and gross motor skills in students at the initial level of an educational institution in the province of Juncón, 2021. The research applied a numerical, non-experimental analysis, with a correlational design. transverse; the population group and sample was made up of pre-school teachers from the province of Juncón. The data collection instrument was applied, two questionnaires with an evaluative range related to traditional games, whose dimensions are planning, execution and evaluation, and gross motor skills with their dimensions running, jumping and climbing.

According to the results obtained, it was concluded that there is a relationship between traditional games and gross motor skills in children of Initial Education of educational entities in the province of Juncón, it is based on the non-parametric Spearman's Rho test, where the p-value is 0.000 and the correlation coefficient is 0.903

Keywords: Planning, execution, evaluation, running, jumping, climbing

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Internacional

Las acciones lúdicas tradicionales se practican en todo el mundo. Si bien cada lugar lo hace de manera diferente, en el uso del juego o de otro modo, la esencia del juego sigue quedando en el tiempo. Es paradójico que se practiquen en las zonas más remotas, apreciándose las características de identidad de las diversas regiones y culturas. Si vamos a analizar los juegos tradicionales, tendríamos que observarlo no superficialmente. Porque para los que hemos ahondado en su relación con las culturas de cada región, son de una importancia inimaginable, en el momento en que se ejecuten los juegos. Según Retter. Estas particularidades del entorno del juego explican características histórico-socio-culturales que permiten entenderlas y reflexionar el pasado histórico y cultural de nuestro pueblo. Para Piaget (2014) los niños se instruyen, razonan, inventan y se manifiestan mediante acciones. Física, también establece que el desarrollo intelectual depende de la actividad motora

Nacional

A nivel nacional, las actividades lúdicas tradicionales se practican principalmente en regiones campesinas, campestres y agrarias, están conectados con la naturaleza y los ecosistemas, y se caracterizan por los ciclos de los tiempos climáticos y el tiempo de acciones en su día a día. Los alumnos tienen que afrontarlo desde temprana edad, ya que incrementan su creatividad e intuición; Crear etapas socializadoras y aprendizaje culturalmente relacionados. Los niños sabios preservan la materia, tradiciones y su esencia. Por consiguiente, Vegusti & López (2015). Por lo tanto, se considerará trabajar únicamente con juegos tradicionales para mejorar las capacidades motrices gruesa. Podríamos decir que los juegos populares han ido transmitiéndose de padres a hijos de época en época, pero sus orígenes son antiguos, y las propias instituciones educativas han contribuido mucho a su conservación y difusión. Los juegos atraen la atención de los niños, les dan felicidad cuando se usan a diario, forman el hábito de jugar al aire libre e interactuar con amigos, afectando su desarrollo, habilidades motoras primitivas.

Local

En nuestro distrito de Julcán se encuentra que la dinámica es muy similar a la de otros distritos, por tal motivo asumimos que las dificultades están en el nivel general de desarrollo del niño, pero nos enfocaremos en la etapa inicial de la educación. Nivel en donde laboramos, notamos dificultades en los niños en la coordinación, en sus movimientos, generalmente torpeza lenta y poco control, en la realización de actividades manuales como cortar papel, escribir, abotonar, coser, etc. La problemática se acrecienta cuando las familias no valoran el desarrollo motor de sus menores hijos y no apoyan la labor educativa que los sustenta como padres. Asimismo, los docentes de nivel básico se han convertido en observadores de sus estudiantes y desarrollan actividades que no contribuyen a un buen desarrollo de la motricidad y sobre todo un analfabetismo funcional por parte de algunas maestras con respecto de las informaciones actualizadas para que sustente la comprensión e importancia del adecuado desarrollo de la coordinación motora global para una mejor educación y mejor desarrollo del niño en el entorno en el que está creciendo.

En vista del contexto difícil a niveles internacionales, nacionales y locales, nos proponemos establecer la correlación entre lo lúdico tradicional y la motricidad gruesa en los infantes que aprenden en una entidad educativa del distrito de Julcán – 2021.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021?

PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión de saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021?

PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión de trepar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021?

1.3. Formulación de objetivos:

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021

1.3.2. Objetivos específicos

OE1. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021.

OE2. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021.

OE3. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión trepar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán, 2021.

1.4. Justificación de la investigación

Teórica

El estudio permitirá obtener nuevos conocimientos científicos en la correlación entre el juego tradicional y la motricidad gruesa. Su orientación se basa en sus características de la práctica de su contexto estudiada la cual sustentará a futuras investigaciones.

La investigación servirá como un medio de información en donde las profesoras tengan la oportunidad de consultar, su propósito es socializar conocimientos, sobre actividades lúdicas tradicional y la motricidad gruesa.

Práctica

En lo práctico, a través de la correlación que exista entre las acciones lúdicas tradicionales y lo motriz grueso, Al haber recabado resultados obtenidos se implementarán actividades de perfeccionamiento continuo la que favorecerá a los estudiantes de educación inicial de diversas entidades educativas de la provincia de Julcán. La Libertad.

Metodológica

Su aportación como habilidades pedagógicas para reforzar los momentos instructivos en la experiencia de aprendizaje en los maestros en el aula y así orientar y permitir que los niños desarrollen enseñanzas significativas en la educación inicial y utilizar estas dos variables en el aula es decir las habilidades lúdicas tradicionales y la motricidad gruesa en una propuesta metodológica en el ejercicio del tiempo.

La investigación ha permitido a las investigadoras proponer una estrategia que permita mejorar las condiciones de aprendizaje y de desarrollo motor en los niños la propuesta prioriza una propuesta de intervención pedagógica planificada para desarrollar los aspectos motores de los alumnos del nivel inicial, las que se desarrollaran en acciones vivenciales, socializadoras desarrollando aspectos motivadores que incluyen aspectos lúdicos como el juego tradicional como herramienta didáctica para generar aprendizajes las que permitirán mantener una desarrollar una formación integral en los niños

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Rezabala, (2019) en su tesis “La Utilización de los Juegos Tradicionales y Las consecuencias reflejadas en las habilidades motrices de los aprendices de los primeros años del nivel inicial que pertenecen a la I.E. Unión y progreso de la ciudad de Putumayo, desarrollado con fines de lograr la licenciatura en Educación, egresada de la Universidad ecuatoriana de Loja. Cuyos objetivos están centrados fundamentalmente en lograr en los docentes, así como también en los padres de familia la concientización debida y pertinente respecto a la vital importancia que implican el empleo de juegos recreativos tradicionales para efectos de potenciar su desempeño motriz en los niños que cursan los primeros años e inicial en sus casas de estudio. Durante el desarrollo del trabajo de investigación que estamos presentando hacemos uso del método científico de naturaleza inductiva-deductiva, así mismo el analítico-sintético, reforzando con los recursos estadísticos correspondientes para facilitar el trabajo, los cuales precisamente fueron insumos importantes y fundamentales para la discusión y el análisis de la información requerida, como también lograr la contrastación Inter variables de estudio. Se considero tanto a los docentes como los niños del primer nivel inicial como la muestra en referencia. Por supuesto de la I.E. “Unión y progreso” se procedió con la formalidades del caso llámese aplicación de dos encuestas ,tanto a las maestras de inicial del centro en estudio con el propósito de verificar si realmente utilizan los juegos en sus practica docente y para los niños se consideró la aplicación del tests de Habilidades motrices (Oseretzky), luego consecuentemente aproximadamente el 75% de los niños pasaron satisfactoriamente las 6 pruebas , por esta razón es que la correspondiente motriz es satisfactoria. Respecto a la conclusión el tradicional juego del gato y el ratón lo ejecutan el 34%, cabe destacar que el 25% de los evaluados no lograron ejecutar de manera eficiente las pruebas en mención (6) consecuentemente el correspondiente desarrollo motriz es no satisfactorio.

León y Santacruz (2020) al ejecutar su trabajo de tesis titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2020”. En su investigación, la comprobación de observar la manera de influenciar el uso de juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas, aplicación hecha a estudiantes que cursan el tercer ciclo de la” I.E Santa Rosa” que está ubicado en un distrito ayacuchano denominado San Juan Bautista ,2020. Para desarrollar la investigación se considero a 25 estudiantes como población, todos ellos pertenecientes al tercer nivel primario de la I.E Santa Rosa ,de las cuales la muestra considerada solo fue de 10 estudiantes menor que la población , así mismo cabe destacar que el estudio investigativo fue pre experimental. La afirmación concluyente luego de las evidencias estadísticas menciona la significatividad de la injerencia de los juegos denominados tradicionales respecto a las habilidades motrices elementales o básicas, la corroboración se evidencia con el p valor (0.000) el cual no alcanza al mínimo que se espera (0.05) . lo referenciado nos induce a afirmar las diferencias significativas existentes durante el desarrollo de las habilidades motrices elementales o básicas consideradas entre el pres test con el post test, considerando una confianza aproximado del 95% , con la significancia correspondiente del 5%.

Según lo evidenciado en la lectura del estadígrafo Wlconox , nos induce a reforzar la opinión que realmente si es significativa la incidencia de los juegos en el conjunto de habilidades relacionadas con la locomoción en aprendices del 2do de primaria, dado que el p valor (0.000) no llega a alcanzar al mínimo esperado, motivo por el que se rechaza la propuesta de hipótesis nula, consiguientemente aceptándose la correspondiente hipótesis alterna. De manera consecuente se acepta la opinión de existencia significativamente las diferencias de habilidades motrices denominadas básicas o elementales en la dimensión locomoción considerando el nivel de confianza aproximadamente 95%, con la correspondiente significancia del 5% . de tal manera que se llega concluyentemente a la comprobación de la considerada primera hipótesis

Aguirre (2021) en su indagación para obtener el Título de Licenciada en Inicial, en su trabajo relacionado con los juegos conjuntamente con la motricidad gruesa, realizado con infantes de un centro de educación inicial en Loja-Ecuador 2019-2020

Su propósito fue indagar la utilidad del juego para el aspecto motriz grueso en los infantes de 4 a 5 años. Realizándose una valoración de bibliografía con temas basados en la motricidad gruesa y los juegos; En este sentido se utilizó el diseño no experimental y métodos mixtos: descriptivo, sintético e inductivo-deductivo, que estuvieron presentes en todos los estudios. La muestra de la investigación estuvo compuesta por: 17 niños y una maestra. Para información se entrevistó a una maestra de preescolar y como herramienta la Escala de Crecimiento Acelerado Nelson Ortiz (EAD-1), que permite evaluar problemáticas de progresos de la motricidad gruesa, arrojó que el 59% de los infantes se encontraban en el promedio y vulnerables, indicando que un porcentaje importante de los niños no han llegado a su edad cronológica. Concluyendo que se requiere realizar actividades que permitan un progreso motriz óptimo, se construyó una alternativa con el título de Jugando mi cuerpo se va desarrollando, poniéndola para diversas acciones lúdicas, y desarrollar el aspecto motor y los movimientos gruesos del niño, para ser utilizada por el docente de la clase.

Vilema (2020) en su indagación para obtener el Grado de Magister en Educación Inicial, titulado: Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019.

El estudio de investigación se enfoca en la modelación cuantitativa y cualitativa, utilizando una indagación de campo con un diseño cuasiexperimental; Se basa en la exploración teórico-informativo en diversas características se componen la obra, el juego tradicional y la metodología lúdica. Se basa en una aplicación de entrevista con ocho (8) profesores académicos y cincuenta y cinco (55) alumnos de nivel inicial y el desarrollo de una herramienta denominada ficha de cotejo. Las informaciones obtenidas se organizan en tablas para un análisis

siguiente e interpretación, y las evidencias obtenidas permiten diseñar un programa innovar “El super libro de los Juegos Tradicionales Ecuatorianos”, sustentada en la propuesta del juego. Las actividades lúdicas tradicionales ecuatorianos están organizados por provincias según los desempeños señalados. Existencia de desarrollo motor global en niñas y niños en educación inicial.

López (2019) en su estudio de investigación para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial, titulado: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. El estudio diagnostica cómo el juego tradicional afecta el progreso de la motricidad gruesa en los estudiantes. Realizándose un examen para cada infante utilizando el Modelo de incremento Integrado de la Escala Nellson Ortiz para infantes de 0 a 5 años con base en la edad de 3 a 4 años, que incluye los elementos: iniciando en caminar en puntillas, segundo pararse en un solo pie, tercero lanzar y atrapar el balón. Hemos comprobado que un porcentaje importante los infantes presentan ligeros problemas en el desarrollo motrices grueso, y hemos constatado en los docentes no practican las actividades lúdicas tradicionales en las aulas, por lo que consideramos que “mediante el juego se puede fomentar a los infantes”. En las diversas áreas de su progreso y así lograr un mejor desarrollo en los niños.

Nacional

López (2021) en su trabajo de investigación para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial, titulado: Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

Tuvo como propósito la necesidad de estímulo de la motricidad gruesa de los infantes de 4 años, y la práctica de juegos tradicionales, con el objetivo de determinar cómo inciden en las mejoras motrices fina. Motricidad gruesa, su objetivo es los infantes del distrito de Casma. La metodología utilizada es la metodología cuantitativa, a nivel de diseño ilustrativo y pre-experimental, teniendo como muestra poblacional de 10 infantes, las técnicas y herramientas utilizadas son las notas y listas de confrontación. Para el análisis de los datos obtenidos se empleó el software Excel 2010 versión 22 spss. Al informar el grado de progreso de las capacidades motoras gruesas en los infantes mediante una prueba preliminar, el resultado es el mayor número de niños en la escuela

primaria. Es por ello que se aplicaron diez actividades educativas enfocadas en los juegos tradicionales para mejorar sus movimientos motrices, las cuales fueron evaluadas posteriormente mediante el siguiente test; Como resultado, se han logrado mejoras significativas en el desarrollo general del motor. En conclusión, podemos afirmar que el juego tradicional mejora los aspectos motrices gruesos en infantes de 4 años, comenzando con la identificación de problemas, la indagación, la selección de juegos aplicados y finalmente la evaluación de la motricidad gruesa.

Quincho y Rojas. (2019) en su trabajo de investigación para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial, titulado: Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución Educativa Inicial n° 107 – Huancavelica.

Este estudio tiene el propósito de responder a la pregunta genérica del estudio ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en infantes de 5 años de la Escuela Inicial 107 - Huancavelica? Un juego tradicional, dirigido al progreso de aspectos motrices gruesos, contando con una población de 120 alumnos, una muestra de 25 alumnos e infantes de 5 años Institución N° 107, se utilizó el estudio sobre tipo de aplicación, nivel de interpretación y diseño, técnicas longitudinales, pretest, entrevista y observación para las herramientas, “Escala Motriz De Ozeretski” se empleó para la recolección de datos , los productos han sido descritos e interpretados en el software estadístico SPSS - 24, y las conclusiones permitieron confirmar las actividades lúdicos tradicional ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa, en un 76% (19), lo que indica crecimiento natural superior. Observamos que $V_c > V_t$ ($153,3 > 1,71$) con la hipótesis de investigación de que se puede aceptar que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo y característico del incremento motor grueso de los niños. Del establecimiento Educativo N° 107 - Huancavelica. Con un 95% de veracidad. Se concluyó que las acciones lúdicas tradicionales contribuyen importantemente en el incremento del aparato motor grueso de los niños de 5 años.

García, (2018) en su trabajo de investigación para obtener el Grado de Maestro en Educación, titulado: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín.

La Investigación científica siendo su propósito determinar el resultado de las recomendaciones de actividades lúdicas tradicionales en el crecimiento de la motricidad gruesa de alumnos del programa de formación inicial institucional de tres años sobre la implementación del I.E.S.P.P. "Arístides Merino Merino" de la localidad de Celendín. En este sentido, estaremos trabajando con 22 alumnos de tres años de formación inicial en el Centro de Enseñanza Aplicada. "Arístides Merino Merino". El tipo de estudio es una aplicación experimental. El diseño de estudio aprobado fue un diseño de grupo único previo y posterior al experimento, se utilizó la percepción como estrategia de recopilación de resultados, una herramienta para usar papel de observación y experimento, y se utilizará el método de inducción deductiva. En los resultados, al sugerir el juego tradicional, se valorará e interpretará la mejora de aspectos motrices gruesas de los alumnos de 3 años de edad de la entidad educativa aplicada IESPP. "Arístides Merino Merino" de Celendín.

Regionales

Fox (2021) en su trabajo de investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación, titulado: Importancia del juego libre en la motricidad gruesa en Educación Inicial

Su objetivo es explicar el valor de la práctica de técnicas de actividades lúdicas libre en la estimulación temprana del aspecto motor grueso en infantes. Se utilizaron métodos descriptivos, bibliográficos y documentales, y las herramientas utilizadas fueron contenidas, bibliografía, demografía, resumen y contenido. Este trabajo se basa en el uso teórico las acciones lúdicas libre y el progreso de la motricidad gruesa, teoría cuidadosamente descrita por científicos e investigadores, que se relacionan con los objetivos. Llegando a la conclusión siguiente que la técnica de juego libre representa las mejoras de la motricidad gruesa, mejorando las relaciones, automotivación, el mantenimiento de los vínculos interpersonales, y contribuye al desarrollo del saber y la disciplina

Solórzano (2018) en su trabajo de investigación para obtener el Título de Licenciado en Educación Inicial, titulado: El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018

Tiene como propósito desarrollar una propuesta de juegos lúdicos pretende fomentar la motricidad gruesa en los infantes de tres años de edad de la IE-81015 “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018. Teniendo una población de 22 infantes y la muestra es el mismo en términos de población porque es pequeño. Los resultados son recolectados por prueba psicológica, valor de confiabilidad 0,779, lo que indica un buen nivel de confianza al utilizar el estadístico de confiabilidad alfa de Cronbach; Para validar la herramienta fue revisada por tres expertos en la formación inicial, quienes coincidieron en que la herramienta era viable. En cuanto a la conclusión de la prueba previa de manejo general para sincronización y coordinación rítmica, el balance estuvo de acuerdo con 82%, 64% y 59%, además el promedio fue de 26 puntos en el pre test, lo puso regular, en la prueba post-test 37, lo puso para precisión y obtener 11 puntos. Al utilizar la T de Student a la agrupación experimental se consiguió un rango de significación normalizado de 0.05, por lo que se rechazó la tesis nula, es decir, una propuesta de juegos dirigido al fomento de la motricidad gruesa en los infantes de 3 años del sistema académico. N° 81015, "Carlos Uceda Meza", Trujillo, 2018.

Oblitas y Merino (2018) en su trabajo de investigación para obtener el Título de Licenciado en Educación Inicial, titulado: Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del nivel Inicial. El estudio se realizó bajo el nombre “Aplicación de la propuesta de actividades divertidas para fomentar la motricidad gruesa en escolares de 5 años con formación inicial”, con el propósito de fomentar la motricidad gruesa mediante la práctica. Presentar un conjunto de acciones físicas lúdicas a los alumnos elegidos para el estudio, es un estudio con diseño de preexperimental. En donde se ha recolectado información recabada se hizo mediante una guía de cotejo, la cual se aplicó a una muestra de 19 infantes de zonas rurales. La información es procesada por el software SPSS 19; El mismo mostró que tanto hombres como mujeres perfeccionaron sus motricidades gruesas como resultado de la implementación de la propuesta piloto. Los resultados promedio en general mostraron que aumentó de 12,38 en el primero a 23,43 en el segundo, concluyendo que existe un progreso importante en la motricidad gruesa de infantes seleccionadas en la muestra.

Pintado (2022) durante su investigación realizada con fines de titularse en educación inicial, se dedicó a estudiar la relación de los juegos denominados tradicionales correspondientemente a la potenciación de la motricidad gruesa en niños que bordean los primeros cinco años en una I.E. de una localidad piurana 2022. En el estudio en mención se tuvo a bien considerar como objetivo general la interrelación que pueda evidenciarse entre la ejecución de juegos y las habilidades motrices de los educandos que bordean los primero cinco años que estudian en una I.E. ubicado en el distrito de Palo Blanco- Piura 2022. cabe destacar respecto al empleo de metodología cuantitativa, cuyo nivel considerado es descriptivo, con diseño correlacional; se consideró una población muestral de 14 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,774$; que existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la Coordinación viso motor con $r = 0,706$ y existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la Precisión de Movimientos con $r = 0,759$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$.

2.2 Bases teórico científicas

2.2.1 Juegos tradicionales

Teorías que argumentan los Juegos tradicional en Educación Inicial

Según Craig, & Baucum en su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget argumenta, y argumenta, que en el período preoperatorio (entre los dos y los siete años) se produce una imitación del mundo que los incuba.

Por tanto, la actividad lúdica simbólica es una característica importante en el progreso del conocimiento en los infantes. Además, dijo que los niños aprenden haciendo; En este caso, vamos a jugar. Piaget describe esta etapa en un sistema de etapas "que constituyen un proceso secuencial: las

actividades no pueden abordarse sin pasar por una preparación sensorio-motora".

Según Piaget (1961) En su teoría estructuralista, argumentó que el juego tradicional es el mecanismo para jugar el pensamiento y el estilo de los niños. Para Piaget, el juego se identifica por asimilar los elementos de su contexto sin tener que admitir los límites de su adecuación. Esta teoría se plasma en la "Aprendizaje simbólica de los niños" de Piaget, que realiza argumentos generales del juego y su organización y análisis pertinente a cada tipo de estructura lúdica: ya sean ejercicios, símbolos o reglas. En la medida en que emana del habitar sensorio-motor y la aparición del pensamiento figurativo en la infancia (2-4 años), surge la imaginación imaginativa y la imagen pasa a ser un icono lúdico.

Definiciones de los juegos tradicionales

Según Castillo. El concepto de los juegos tradicionales son una propuesta para ocupar los tiempos libres de los infantes, son actividades potencialmente interdisciplinarias, un componente de inclusión colectivo, promueven la aprobación y el respeto de las disposiciones, impulsar la intuición y la inventiva de lo grueso a lo fino. La motricidad, mejorando la consecución del dominio del idioma, tanto para los oyentes como para los hablantes, estimulando actitudes de cooperación, compañerismo, la motivación de superioridad, obediencia, etc., ayudan a la captación de las capacidades elementales. Comprendiendo que los juegos tradicionales es un elemento integral en la existencia humana comprendiendo, que argumentar las condiciones sociales en el hombre es difícil sin el juego, porque esta es una expresión sociocultural sociedad de adaptaciones hechas por el hombre relacionado con su contexto. Los juegos se han ido transmitiéndose en el tiempo generacional entre los integrantes de la familia, quizás sufre algunos cambios, pero conserva la esencia. Sus orígenes, pero sus orígenes se remontan a tiempos muy antiguos. No solo se transmiten de padres a hijos, sino que las organizaciones y organismos están muy

implicados en su mantenimiento y difusión, cuidando de no perderlos con el tiempo.

Para Lavega, que definen los juegos tradicionales como actividades destinadas a mejorar la condición física, la velocidad y la fortaleza. Podríamos argumentar que los tradicionales juegos de seguimiento para niños intervinieron más en fomentar motricidades gruesas y al aplicarlos conseguimos impulsar y elevar las habilidades y destrezas relacionadas con la motricidad. Son actividades lúdicas tradicionales transmitidas generacionalmente con compromisos prioritarios de educar su estructura corporal y el espacio en donde se desarrolla y desenvuelve.

Clasificación de los juegos

Delval, Piaget cataloga a las actividades lúdicas (juegos) dependiendo el lugar de aparición

Juegos de ejercicio, Comprende acciones repetitivas de una forma de movimiento, con el objetivo adaptativo original, se realizan solo por el gusto de realizar ejercicio y acciones que permiten reforzar lo aprendido. Sobre todo, juegos personales. Se ejecuta en etapas o momentos, en un periodo de dos años.

Juegos simbólicos, Se utilizan gran cantidad de imágenes, que son evidencias de la creación al recrear acto de la vida habitual de los niños. Los materiales lúdicos (juguetes) se han convertido en herramientas para su creatividad ocupan un lugar maravilloso. Desempeñar actuaciones colectivas es una rutina. Prevalciendo hasta la edad de 6-7 años.

Juegos de reglas, Son sociales y siguen las reglas que siguen todos los participantes, por lo que es posible la cooperación, así como la competencia, porque suele haber un ganador, por lo que hay que tratar de anticipar el comportamiento. Los movimientos del oponente para que no puedas ganar. La ejecución es recomendada por su valor de respeto a las reglas, realizándose desde la edad educativa

Objetivos de los juegos tradicionales

Según García & Barruezo, el propósito principal del juego tradicional es estimular el logro de todas las competencias físicas, emocionales, intelectual y social. Por ello, practicar la psicomotricidad su estimulación desde las primeras etapas de vida son cruciales para mejorar su motricidad en áreas como el aspecto visual corporal, esquemas, la armonización, la composición, el crecimiento y el desarrollo, el equilibrio, el rendimiento, motricidad, el dominio postural adicional, la regulación viso-motriz, ubicación espacial, modelado, y control respiratorio.

Etapas de los juegos tradicionales

Según Estela, quien establece su ejecución con las siguientes etapas

Inicio: Niños, niñas y docentes se acuestan en círculo en el espacio, se les presentan los materiales a ser utilizados y desarrollan preceptos o disposiciones a observar respecto a cómo usar los elementos. Utilización de espacios y buen trato entre compañeros.

Desarrollo motriz: Los estudiantes son invitados a familiarizarse con el lugar, preferiblemente acompañados de un ritmo impuesto por la docente con un instrumento de percusión. Debe comenzar a un ritmo lento y luego aumentar la velocidad. Luego se usa el material y se exploran las diversas capacidades del cuerpo, y se usa con o sin movimiento, libremente. Se fomentan las actividades entre compañeros utilizando el movimiento corporal.

Estimulación motora: Los movimientos son formas de comunicación en donde todos los potenciales orgánicos, motivos, intelectuales y emocionales). Por esta razón, el movimiento es muy importante.

Una de las razones afirmantes que las actividades educativas preescolares, deberían realizarse con actividades motoras (movimiento) y libertad.

Cierre: Es la culminación de la estrategia del juego tradicional para menores la motricidad gruesa.

Juegos tradicionales para desarrollar habilidades motoras gruesas

Correr

Según Ser padres, estable los siguientes juegos tradicionales para desarrollar el correr

Carreras a caballito

Ponemos a los niños por parejas y cada uno tendrá que subirse a caballito de otro. Entonces tendrán que correr hasta llegar a la meta. Cuando lleguen, el niño que estaba haciendo de caballito se subirá en el que estaba montado sobre él. De esta forma, todos hacen de todo.

Juegos tradicionales: carrera de encostalados

Los encostalados es una actividad lúdica de equipo que deben desarrollarse en espacios libres de obstrucciones, porque los accidentes no se pueden evitar sobre todo las caídas. Los infantes tenían que pararse en de forma resta lineales, ingresar sus extremidades inferiores (pies) en sus bolsas y cuando se daba la señal de salir, todos corrían agarrándose de la boca del costal.

Durante el recorrido, sus extremidades inferiores como requisito se encontrarán dentro del costal. Triunfa el que llegue primer lugar.

Juegos tradicionales: Gallina Ciega

Los participantes serán 4 como mínimo, se requiere un trapo con el cual se tapará los ojos del jugador que será la gallina ciega. La determinación del que se convertirá en la gallina, se realizará al azar o acuerdo del grupo.

Después de que le vendan los ojos, el niño debe darse la vuelta, cantando la siguiente canción: "Pollo ciego, perdió una aguja y un espejito, regrese y encuéntralo". Cuando termina el audio, la gallina tiene que buscar a los participantes.

Juegos tradicionales: El pañuelo

Esta actividad lúdica se realiza entre dos grupos con un número similar de participantes. A los integrantes del grupo se otorga un número para emparejarse con un oponente con similar número. Un participante actúa como árbitro y tiene que pronunciar el número públicamente. Dos jugadores uno de cada grupo, el que posea el número, deberá dirigirse a recoger el manto y devolverlo al punto de partida. Si alguien se lleva el paño capturado sin haber llegado a la meta pierde puntos.

Juegos tradicionales: El juego de las sillas

El inicio en el juego, la cantidad de asientos debe ser igual a la cantidad de participantes, y se quitará un asiento al inicio del juego. Se requiere un reproductor de audio. Las sillas se ubican de forma circular y el respaldo doblado hacia adentro. Los niños se paran alrededor de las sillas. La persona que dirige la pista la reproducirá, los niños tuvieron que girar en las sillas. Cuando la música se detiene, los participantes deben posarse en un asiento. Jugador sin asiento será descalificado.

Juegos tradicionales: El escondite

Es una actividad lúdica grupal en el que el infante debe cerrar los ojos para contar el número en el que todos estén de acuerdo y cuando termine el conteo debe avisar a los demás. Luego tiene que perseguir a otros infantes quienes se esconderán mientras cuenta con la mirada cerrada. En donde el infante toca a otro participante para eliminar a esa persona y continuar la búsqueda. Para salvarse, los niños escondidos tuvieron que correr hacia el punto de inicio y tocar al jugador antes de que los capturen.

Juegos tradicionales: Alto

El juego inicia, un participante tiene que atrapar a los demás jugadores del otro grupo, quienes escapan de ellos trotando y escalando algo un poco en una distancia del suelo, porque las alturas es su esencia. Si el jugador atrapa a uno de sus compañeros, se convierte en el que debe cazar a los demás.

Saltar

Según Educapeques, estable los siguientes juegos tradicionales

Saltar a la cuerda todos juntos

Por ejemplo, pones a los niños en fila, cada uno usando una soguilla para realizar saltos a la cuerda. Luego, cuando des la señal, tendrán que ir corriendo hasta llegar a una meta que habrás señalado previamente. Puedes hacerles ir y volver. El primero que llega, es el que gana. No vale dejar de saltar.

La liga

Dos de los participantes se enfrentaron dentro de la unión, a la altura de los tobillos. Los jugadores restantes se turnarán para saltar. En el momento en que ocurre la derrota, tal o cual se hace cargo de quien dirige el torneo. A medida que transcurre el tiempo del juego, la dificultad aumenta, es decir, la liga va desde el tobillo hasta la rodilla, el muslo, la cintura, la axila, el cuello y finalmente agarra la mano extendiéndola por encima de la cabeza.

Juegos de saltos continuos

Según Méndez, el juego debe jugarse con precaución, pero una vez que se domine, beneficiará enormemente el desarrollo motor habilidades mentales. Se ubica la soguilla a una distancia cerca al suelo para que se pueda saltar sobre ella y trepar poco a poco hasta alcanzar la altura máxima de salto sin peligro.

Trepar

Según Vázquez establece los siguientes juegos

La Carretilla

Se puede jugar con dos personas o en equipo, formando parejas para realizar tareas. Uno de los niños estaba acostado boca abajo, con los brazos sobre su tórax, consecutivamente el otro lo agarró sus extremidades inferiores y levantó las piernas hacia atrás como una carretilla. Quien se

encuentre en esta posición sólo podrá utilizar sus manos para moverse e intentar llegar a la portería frente al equipo contrario.

Juego del Caos.

La clase se divide en dos partes y cada grupo se coloca en una parte del espaldar. El juego determina que, ambos equipos deben tratar de pasar de un lado a otro. De esta forma, se formará un “zumbido” en el centro del espaldar y se requerirá una corrección constante de la posición para seguir avanzando y llegar al otro extremo.

Importancia de los juegos tradicionales

Según Hahn. Por otro lado, cuando el juego depende de la práctica de habilidades básicas, como trotar, brincar etc. Ya que incluye actividades consistentes con la combinación motriz gruesa conocidas como actividades lúdicas motrices. El valor radicaría en que es un medio de educación porque, bien diseñado, se puede abarcar casi cualquier cosa, con una estrategia que convierte el ejercicio físico en juego, porque el ejercicio carece de espíritu alegre y poco atractivo en el niño.

Según Ofelé el juego popular es un juego que existe desde hace mucho tiempo, en varios lugares, y se transmite oralmente, de generación en generación, con algunas modificaciones en épocas y regiones. Cambia constantemente y siempre incluye creaciones anónimas. Estos juegos reflejan una amplia gama de aspectos históricos, sociales y culturales de las personas y su estudio puede arrojar luz sobre las culturas y costumbres de épocas pasadas y localidades distantes. Siendo fáciles de hacer requiriendo pocos o ningún ingrediente costoso, son simples y se pueden hacer en cualquier lugar y en cualquier momento. Además, no suele durar mucho, por lo que es adecuado para su publicación en las escuelas por esta y otras razones.

Dimensiones de los juegos tradicionales

Planificación

Según Méndez, (2011) define la planificación como la capacidad de intervenir, tomar una decisión y actuar sobre un hecho, problema o situación, para lograr un cambio en una situación deseada. En este sentido, podemos pensar en la planificación como un acto libre que nos permite superar obstáculos y convertir nuestros deseos en alternativas de solución. La planificación no es algo fijo que sucede en un momento específico y fijo. Es un proceso largo, que implica pensar en la realidad que vivimos, observar lo que nos gustaría cambiar, sugerir alternativas y, después de ponerlas en práctica, considerarlas para re planificarlas. Esto no está planeado de una vez por todas. La planificación es un proceso continuo.

Ejecución

Para Enrique, (2021) quien define que representan la implementación como un proceso, se refiere a la implementación de todas las tareas planificadas en el plan del proceso. A su vez, estas misiones, como su propio nombre indica, consiguen los objetivos planteados en primer lugar. La fase de implementación es quizás la más complicada y la razón de ser de toda la planificación. La razón era que él decidiría si tendría éxito en la praxis o no.

Además, es el más duradero, ocupando casi todo el tiempo. Por lo tanto, el desempeño significa tener una acción que eventualmente hace que algo se haga, así que planifique con anticipación. “El proceso mediante el cual lo probado en la planificación se implementa en la data de los resultados concluyentes en estudios para lograr los objetivos planteados”.

Evaluación

Según Hurtado y Toro, (2007) se conceptualiza la evaluación se define como la etapa de valorar, “que al culminar alguna etapa del proceso de aplicación es necesario hacer una pausa para evaluar el resultado, analizar el éxito y la situación...” que enfatizan que la evaluación es un proceso

simultáneo que debe realizarse y que es un medio de control efectivo de toda acción o actividad planificada que se lleve a cabo. Sin embargo, una vez realizadas todas las actividades, es necesario comprobar que se ha realizado lo previsto en la investigación, y planificar las etapas evaluativas y reflexionar sobre realidades del trabajo.

2.2.2. La motricidad gruesa

Teoría que sustentan la motricidad gruesa

Para Oliveira y Moyles (2000) en la teoría de juegos según Karl Gross, donde se determina la importancia de las actividades lúdico tradicional para concientizar el desarrollo motriz grueso, informar que los infantes disfrutan de la repetición de juegos, comenzando por que son situaciones o características de las acciones lúdicas debido a la repetición que se produce en la mayoría de acciones permitiendo el fomentar la motricidad gruesa. Por otro lado, algunos investigadores concuerdan y argumentan que el uso de las acciones lúdicas tradicionales y estimular la motricidad gruesa, y características de habilidades, en donde los infantes realizan integraciones complejas y difíciles y ordenar.

Según Delgado, (2011) en el análisis de la hipótesis de la estimulación motora de Piaget, en donde demuestra que la actividad humana, característica conductual particulares, en todas las edades y culturas, es una estrategia esencial en la obtención de capacidades, competencias y destrezas. Avalado por la Real Academia Española, calificando las acciones lúdicas como acciones provocadoras y placentera intervinientes en el proceso académico de los niños y contribuir en el incremento del conocimiento, afectivo, emocional y de los movimientos en la formación de su personalidad, la valoración de las acciones lúdicas tradicionales del reforzamiento motriz, y en general, el propósito esencial de estas actividades en el juego, que se desarrolla entre el mencionado juego para el incremento motor de actuaciones que posibiliten la enseñanza para llevar a los niños al aprendizaje por descubrimiento

Definiciones de la motricidad gruesa

Motricidad gruesa

Según Garza, (1978) las capacidades motoras gruesas se conceptualizan en el dominio del movimiento muscular general del ser humano total, y estas habilidades mueven los infantes en la supeditación general al movimiento solo. (Dominio del cráneo, posarse, rodar, gatear, marchar, brincar y arrojar). El dominio motor completo es un acontecimiento importante para el crecimiento del niño y el movimiento descontrolado el cual podríamos corregir. Y que a partir de motricidades gruesas desarrollar las motricidades finas, dominando pequeños y finos movimientos.

Según Conde, (2007) al conceptualiza a la motricidad básicas para incluir todo lo conectado al progreso temporal del infante, en particular el desarrollo de habilidades físicas y psicológicas relacionadas con el juego y las motricidades del movimiento en las extremidades superiores e inferiores. Los investigadores concluyeron que las habilidades motoras gruesas incluyen la capacidad del cuerpo para controlar el progreso. Por ejemplo: control de la cabeza, rotación, sentarse, gatear, pararse, andar, trepar y descender escaleras, brincar. Partiendo de los reflejos, desarrolla la motricidad gruesa y, aunque no puede sujetar bien los brazos, se las arregla para agarrar objetos con ambas manos y llevarse la comida a la boca por sí mismo. Así, el nivel motor del niño se irá integrando poco a poco estimulando arquetipos para controlar el cráneo, darse la vuelta, hincarse o llegar a la postura de caminar a dos piernas.

Según Ruiz & Ruiz, lo define a la motricidad gruesa como el progreso motriz en los infantes, cuyos movimientos supondrán diferentes actividades sabiendo que acciones, no se conseguirán de manera rápida, obteniéndose gradualmente en donde los niños y niñas se adecuen a nuevas de posiciones motoras y adquieran entrenamiento motor requeridas y corregir acciones.

Lateralidad

Sin embargo, establece claramente que, en la actualidad, la interferencia lateral es el proceso por el cual se determina la lateralización, es decir, “el

desarrollo evolutivo en el que se determina el dominio de una parte del cuerpo sobre la otra, como resultado del dueño dominante de una de ellas”. De los hemisferios cerebrales. (p. 82).

Según García enuncia una definición similar donde afirma la tendencia de una parte del organismo hacia el lado contrario por el uso y eficiencia en las actividades. Se aprecia 2 espacios: izquierdo y derecho, y, para determinar el grado de convergencia, muestra que requieren considerar extremidades superiores y considerar también las extremidades inferiores.

Equilibrio

Según Contreras, (2008, p. 46) en todos los ejercicios y actividades recreativas, la estabilidad es crucial e importante en el control del cuerpo. La estabilidad adecuada es el inicio para obtener coordinaciones motoras y desarrollar operación independiente de las extremidades en el ser humano. En consecuencia, la estabilidad se conceptualiza como la postura de los diferentes elementos de la estructura corporal en el medio.

García y Fernández conceptualiza que "la estabilidad corporal incluye ajustes en el tono con el que trabajan los músculos y las articulaciones para asegurar una conexión mutua de confianza entre el eje del cuerpo y gravedad”.

Coordinación visomotora. Concepciones teóricas

Para Barruezo (2002) se modifica la coordinación visual, asumiendo una coincidencia entre los ojos (operador) y las manos (operador), de modo que sea precisa y económica cuando la actividad cerebral ha establecido la mecánica de la actividad motora. Esto significa para la vista su liberación de la intersección de actividad entre el cráneo y extremidades y se convierte en una elemental herramienta para controlar las acciones.

Por su parte Fernández la conceptualiza como el desarrollo de acciones que están regulados por los controles oculares y estamos hablando de la organización mano-ojo que es la capacidad de una persona de usar ambas

manos y ojos simultáneamente para ejecutar actividades o acciones muscular efectivo. Las operaciones elementales del ojo son lanzar y recibir.

Control postural

Según Ajuriaguerra, (1980) es la actitud que utiliza el cuerpo para desarrollar y expresarse. La posición es apoyada por la tensión de los músculos. La homeostasis es la acomodación de la postura y el tono para asegurar estabildades mediante sus ejes, por la acción de la gravedad a la que están expuestos los principios físicos, y argumentándose en su propia sepsis, la capacidad vestibular y visual, la masa encefálica es el coordinador esencial de este.

Estructuración espacio-temporal

Schoeder, (1990) es la habilidad que los niños y niñas deben desarrollar en las relaciones independientes con las cosas, la separación entre ellas en el espacio y el todo. Siendo requerido para evitar que cometa equivocaciones, ejemplo al unir palabras en una oración. Se podría referirse a la manera en que los infantes podrían disponer las cosas en un espacio, por lo que es necesario comprender otros conceptos como la vecindad, la separación, el orden, la disposición, la herencia y la continuidad de las cosas diferentes.

Espacio parcial

Schoeder, (1990) al comprender la definición de espacio parcial, es necesario tener en cuenta la madurez del niño, siendo este es un factor elemental en el desarrollo de acciones sin dificultad y asimilar los principales conceptos, es necesario iniciar de los conceptos que los niños y niñas pueden asimilar desde el primer año hasta el segundo año, tales como: frente - atrás, adentro - afuera, grande - pequeño; Y una vez colocados, pasemos a los más complejos, quizás por su terminología: ancho - estrecho, gordo - delgado, rechoncho - hueco, largo - corto.

Espacio total

Educación M. d., (1984) la necesidad de la actividad que el niño necesita requiere una transición urgente a su propio espacio, ya que el lugar real donde

se desarrollan las actividades del niño le da la oportunidad de hojear y explorar. Si haces actividades al aire libre, explora y sal lo más posible para sentir la libertad de movimiento, la libertad de correr, saltar y estar cómodo en cualquier lugar. Es relevante en el infante experimentar la ruta que un inicio y un fin, camine y lo aprecie (la órbita). Encontrarás que la ruta más corta es el camino recto, no siendo exclusiva, porque al describir línea discontinua lograrás el mismo propósito.

Dimensiones de la motricidad gruesa

Correr

Según Berruezo se conceptualiza de correr es una habilidad que parece desarrollarse instintivamente, sin motivación. Al igual que caminar, cuando el peso se transfiere de un pie al otro, se produce una modulación neuromuscular, que en este caso es más rápida y marca la mayor diferencia con la caminata: la fase aeróbica, cuando ambos espacios no tocan la superficie de carrera, es la segunda. Modo de movimiento más eficiente. El dominio de este patrón motor se alcanza alrededor de los diez años, debido al nivel de coordinación y fuerza del que dispone el niño o la niña.

Saltar

Según Berruezo, (2000, p. 16) saltar se conceptualiza como otro patrón de movimiento básico e imprescindible que surge después de caminar y correr. Saltar es el movimiento que separa el cuerpo del suelo, flotando en el aire durante unos segundos. Piroso señaló que saltar es: una actividad de movimiento que consta de varios componentes. Conseguir el salto es una etapa importante del desarrollo ya que implica adquirir una buena capacidad para coordinar movimientos de forma global. Saltar requiere que puedas caminar y, a menudo, correr antes, lo que hace algunos ajustes. Un salto requiere empujar el cuerpo en el aire (patada) y recibir en el suelo (u otra superficie) todo el peso del cuerpo normal en ambas piernas (caída). Activar la fuerza, el equilibrio y las coordinaciones

Trepar

Según Díaz, (1999, p. 35) la definición de escalada es un tipo de habilidad motriz caracterizada por la ausencia de un punto de contacto con el suelo al moverse. El niño es capaz de realizar esta habilidad a través de los movimientos de empuje de su cuerpo. “Este es un tipo de movimientos reflejos que aparecen durante la infancia, y posteriormente en la niñez, que son importante recursos para el progreso motriz individual, que pueden ser de diferentes materiales como: alfombras, escaleras, sillas, bancas, cuerdas, varios construcciones y estructuras. Cuando un niño o una niña escalan, utiliza su estructura corporal de manera que sus movimientos estén coordinados para escalar superficies de diferentes inclinaciones.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos tradicionales

Para Guevara (2009) se define a las actividades lúdicas tradicionales como las acciones y actividades individuales y en equipo que se han ido difundiendo padres a hijos en el tiempos, las que permiten estimular el progreso en las diferentes habilidades, capacidades y destrezas, en donde, el niño aprende y se enriquece jugando.

Planificación

La planificación. Según Méndez (2011) es una etapa programada de tomar una decisión y actuar en base a un hecho, problema o situación, para realizar un cambio de una realidad u otra situación deseable, no es algo estático que se realiza en un solo momento, son procesos permanentes que consiste en presentar la realidad en la que vivimos y observar lo que queremos mejorar.

Ejecución

Para Enrique (2021) son acciones realizadas de todas las tareas previstas en la planificación, estas tareas, van a permitir conseguir los objetivos propuestos al inicio, en esta etapa se decidirá si en la práctica tendrá éxito o no. Siendo una de las etapas más duraderas y es la razón de ser de cualquier planificación.

Evaluación

Según Hurtado y Toro (2007) se le define como el proceso de ejecución en donde se requiere toma de decisiones y contrastar resultados, logros y dificultades logros y las dificultades, entonces podemos argumentar que la evaluación son procesos simultaneo entre la ejecución y la planificación y logra un control eficiente en las acciones planificadas y desarrolladas.

La motricidad gruesa

Según Fernández (2010, p. 96) la motricidad gruesa es la competencia humana para realizar acciones coordinadas en toda su estructura corporal, permitiendo en los infantes realizar interconexiones musculares, que están involucrados en los mecanismos que controlan la postura, el equilibrio y el movimiento.

Correr

Según Berruezo, correr es una competencia que se desarrolla instintivamente a medida que el peso se transfiere de un pie al otro, los ajustes neuromusculares se hacen más rápido y marcan una mayor diferencia, siendo la carrera la segunda forma de movimiento más efectiva.

Saltar

Según Berruezo, lo define al Saltar como el patrón locomotor elemental y necesario la que permite la separación del cuerpo del suelo, quedando suspendido en el aire por pocos segundos. Siendo una actividad motriz que estimula elementos como la coordinación y el movimiento

Trepar

Según Díaz, (1999, p. 35) lo define como la habilidad motriz que realiza el sujeto mediante empujes con su cuerpo, en donde los niños trepan utilizando sus partes corpóreas inferiores y superiores. Utilizando varios materiales como: colchonetas, escaleras, sillas, bancos etc.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021?

2.4.2. Hipótesis específicas

HE1: ¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021?

HE2: ¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021?

HE3: ¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión trepar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021?

2.5.- Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Juegos tradicionales	Según Castillo, (2014) Estas son actividades potencialmente interdisciplinarias, es un medio de socialización, promueven la recepción y el respeto de las normativas, impulsan el ingenio, la inventiva y el progreso de las acciones motoras gruesas, mejoran la adecuación del lenguaje, tanto para los oyentes como para los hablantes, estimulan actitudes de cooperación, compañerismo, reconocimiento, etc.	La variable los juegos tradicionales será operacionalizada a través de tres dimensiones planificación, ejecución y evaluación, se aplicará un cuestionario que estará estructurado con un total de 15 ítems	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪Propone juegos ▪Reconoce reglas ▪Programa horarios ▪Selecciona los materiales ▪Ambienta el espacio 	5	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ▪Participa activamente ▪Aplica reglas ▪Utiliza materiales ▪Ejecuta juegos ▪Utiliza espacios 	5		
			Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪Participación activa ▪Cumplimiento de las reglas ▪Uso de materiales ▪Ejecución de juego ▪Colaboración con otros compañeros 	5		
Motricidad gruesa	Según Conde, (2007 p, 2) quien conceptualiza la ejecución de movimientos teniendo como referentes al progreso cronológicos del infante considerando su desarrollo de	La variable motricidad gruesa será operacionalizada a través de tres dimensiones	Correr	<ul style="list-style-type: none"> ▪Desplazamiento en zig zag ▪Trote rápido ▪Trote lento ▪Desplazamiento frontal 	5	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca A veces

<p>su cuerpo y el dominio de capacidades psicomotrices con la conexión de acciones lúdicas y la motricidad de sus extremidades, piernas y pies. Los investigadores concluyeron que las habilidades motoras gruesas incluyen la capacidad del cuerpo para controlar el progreso. Por ejemplo, puedes controlar invertir, rodar, caminar, subir y bajar escaleras, saltar, etc.</p>	<p>correr, saltar y trepar, se aplicará un cuestionario que estará estructurado con un total de 15 ítems</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪Desplazamiento secuenciado 		<p>Casi siempre Siempre</p>
		Saltar	<ul style="list-style-type: none"> ▪Impulso alternado ▪Salto adelante ▪Salto hacia atrás ▪Caída con dos pies ▪Caída con un pie 	5	
		Trepar	<ul style="list-style-type: none"> ▪Subir escaleras ▪Desplazamiento con una mano ▪Desplazamiento con dos manos ▪Meciéndose hacia adelante ▪Desplazarse en cuadrupedia. 	5	

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Para Hernández, (2014, p.157). La investigación se relacionó con un carácter investigativo porque buscamos una relación entre las dos variables. El propósito es teórico porque buscamos aprender y poder establecer una sociedad justa y con valores, especialmente para los niños con dificultades intelectuales.

Por su naturaleza es de carácter cuantitativo porque se realizaron análisis e interpretaciones de la información obtenida a través de diversas herramientas como cuestionarios hipotéticos por la situación en la que nos encontramos y documentos de análisis de las informaciones.

Según su aplicación temporal, es transversal ya que se presentará en momentos dados.

Según la orientación en lo que respecta, se orienta en la verificación ya que comprobaremos hipótesis y probabilidades.

3.2. Métodos de investigación

Los procedimientos realizados en el presente estudio son:
Método analítico parte de descripciones generales de un contexto para hacer diferencias, cogniciones y organización de sus fundamentos básicos que fueron parte de sus estructuras y la interconexión de cada variable que se mantiene entre ellas.

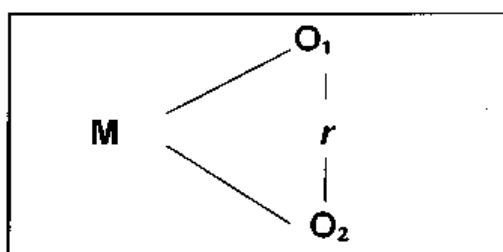
Ha permitido establecer una relación causal parcial y limitar la validez a casos específicos. Es un tipo de investigación estructural y funcional.

3.4. Diseño de investigación

El modelo de trabajo ha sido un diseño correlacional, ya que indago las correlaciones o combinaciones de las dos variables en el estudio.

Primero se seleccionaron la porción poblacional, posteriormente se aplicaron las herramientas a las dos variantes y luego se analizaron las indagaciones para comprobar la correlación entre las dos variantes del estudio.

Grafico:



Donde:

M = Estudiantes de la provincia de Julcán.

O1= Cuestionario aplicado para medir la variable X: Juegos tradicionales

O2= Cuestionario aplicado para medir la Variable Y: Motricidad gruesa

R = Relación de las variables de estudio.

3.4. Población, muestra y muestreo

Población

Conformada por comunidad del estudio, está integrada por 60 estudiantes de entidades educativas de la localidad de Julcán del nivel Inicial.

Tabla 1

Distribución de la población

SEXO	DOCENTES	
	Nº	%
MUJERES	60	100%
TOTAL	60	100%

Muestra

La muestra requerida en el estudio, estuvo constituida por 22 estudiantes de entidades educativas de la provincia de Jucán del nivel Inicial.

Tabla 2

Tamaño de la muestra

SEXO	DOCENTES	
	Nº	%
MUJERES	22	100%
TOTAL	22	100%

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas

Encuesta: Fueron aplicadas a 22 estudiantes de entidades educativas del distrito de Jucán del nivel Inicial, con el propósito principal de recabar datos relacionados con los juegos tradicionales y la motricidad gruesa.

Instrumento

Cuestionario: Es un conjunto de preguntas sobre las dos variables que se midieron; Es una de las herramientas de recopilación de información más populares. En esta dirección se construyeron 15 preguntas sobre aspecto lúdico tradicional y 15 preguntas de aspectos motriz grueso, las mismas que estuvieron dirigidas a las profesoras de Instituciones Educativas de la provincia de Jucán del nivel Inicial.

Las interrogantes planteadas han sido cerradas, utilizándose cinco alternativas:

Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

Se obtuvieron respuestas honestas por la forma de aplicación de los encuestados.

Se utilizó un cuestionario virtual debido a la coyuntura nacional por pandemia.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La metodología utilizada en el proceso de interpretación de resultados son los siguientes:

Estadística descriptiva:

Se diseñó una matriz como para compilar datos de los juegos tradicionales y motricidad gruesa.

Se elaboraron tablas de reparto de porcentajes donde se agrupa a los elementos de cada dimensión

Se elaboraron gráficos estadísticos

Se ejecutaron análisis de correlación

Para procesar y obtener las conclusiones de la estadística descriptiva y la contratación de teorías se utilizaron programas estadísticos para las ciencias sociales (SPSS V21)

3.7. Ética investigativa

En esta investigación, se ha resguardado las identidades de los participantes de estudio y se han considerado aspectos éticos asociadas, con las reservas, las aceptaciones informadas, los independientes intercambios y se mantuvo en reserva toda la información.

Se utilizaron la normativa APA en las diversas fuentes citadas y referenciadas en la investigación realizada y respetando las autorías en la información procesada y analizada.

La norma ética en la investigación fue tomada con mucho criterio y sobre todo para los estudiantes que fueron la fuente del presente estudio, a quienes se les trato con la consideración y respetando todo su derecho. La investigación en el aspecto ético y bien diseñado fue capaz de responder a preguntas específicas previamente hechas, con los lineamientos de la Universidad Católica

IV. RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

Tabla 1

Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

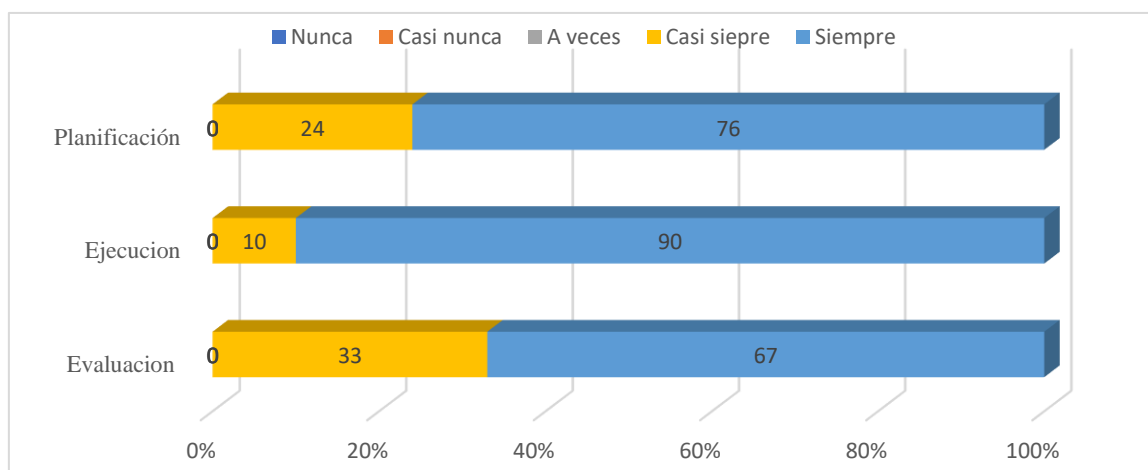
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Planificación	00%	00%	00%	24%	76%
Ejecución	00%	00%	00%	10%	90%
Evaluación	00%	00%	00%	33%	67%
Promedio juegos tradicionales	00%	00%	00%	22%	78%

Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.

En la tabla 1 se aprecia que, la variable “juegos tradicionales” ha alcanzado 100 puntos porcentuales de calificación positiva (resultado de casi siempre y siempre), tal escenario se repite en las siguientes dimensiones que las componen, es decir, obtienen 100% de calificación positiva, tal como se puede ver también en la figura 1.

Figura 1

Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales



Fuente: Resultados de la dimensión de la variable juegos tradicionales

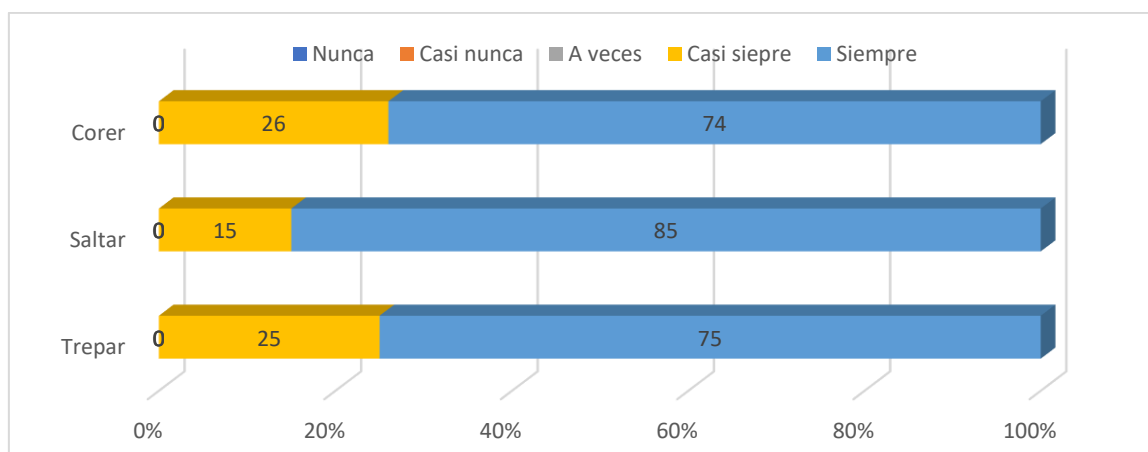
Resultados de la variable motricidad gruesa

Tabla 2*Dimensiones de la variable motricidad gruesa,*

	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Correr	00%	00%	00%	26%	74%
Saltar	00%	00%	00%	15%	85%
Trepar	00%	00%	00%	25%	74%
Promedio juegos tradicionales	00%	00%	00%	22%	78%

Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales.

En la tabla 2 se observa a la variable “motricidad gruesa” ha alcanzado 100 puntos porcentuales de calificación positiva (resultado de casi siempre y siempre), tal escenario se repite en las siguientes dimensiones que las componen, es decir, obtienen 100% de calificación positiva, tal como se puede ver también en la figura 2.

Figura 2*Resultados de las dimensiones de la variable motricidad gruesa**Fuente:* Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Pruebas de normalidad

Se ha utilizado estadísticas inferenciales y demostrar que si se aprecia o no correlacion en las dos las variables; la comprobación de conjeturas de normalidad a través del test de Shapiro-Wilk puesto comprende una pequeña muestra pequeña $n \leq 22$

Tabla 3

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos tradicionales	,138	22	,148	,938	22	,079
Motricidad gruesa	,158	22	,056	,917	22	,023

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y la motricidad gruesa, Julcán - 2021

En la tabla 3 se aprecia que, de acuerdo al test de normalidad de Kolmogorov-Smirnov^a-Shapiro-Wilk para las dos de analisis (juegos tradicionales y motricidad gruesa), el grado y alcance bilateral es menor a 0,05 indicandonos que los resultados de tales variables se comportan de manera normal, en base a ello se determina que la técnica estadística adecuada para realizar el analisis de la relación entre variables es test no paramétrica de Rho de Pearson- Spearman

4.2. Prueba de hipótesis general

H0: No existe una relación directa entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021

H1: Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021.

Tabla 4

Variables juegos tradicionales -motricidad gruesa

			JT1	MG2
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,903**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,903**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Jucán, 2021

En base al test de correlación Rho de Spearman se evidencia que la tabla 4, la evidencia p-valor (significancia bilateral) es lo mismo a 0.000, es decir, menor rango mínimo previsto de 0.05, por consiguiente, se impugna la H0, lo que lo que posibilita inferir y determinar la existencia de la correlación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa.

Se comprueba con el coeficiente de correlación *rho* igual a 0.903, la que se deduce como una **alta relación** de las variables citadas.

Pruebas de hipótesis específicas

HE0: No existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán, 2021

HE1: Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán, 2021

Tabla 5

Variable juegos tradicionales - dimensión correr

			Juegos tradicionales	Correr
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,606**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Correr	Correr	Coefficiente de correlación	,606**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán - 2021

En la tabla 5 se evidencia que, p-valor (significancia bilateral) en el test de correlación Rho de Spearman aparece lo mismo a 0.000, en consecuencia, un rango menor valor mínimo previsto de 0.05, por consiguiente, se declina la H0, la que determina en su conclusión que sí existe correlación de las variable juegos tradicionales y la dimensión “correr”.

Se reafirma que el coeficiente de correlación rho igual a 0.606 lo cual se interpreta como relación moderada en ambas variables analizadas.

HE0: No existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán, 2021

HE2: Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán, 2021

Tabla 6

Variable juegos tradicionales - dimensión saltar

			Juegos tradicionales	Saltar
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,784**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Saltos	Coefficiente de correlación	,784**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Fuente: *Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán - 2021*

Que en el test de relación Rho de Spearman apreciamos que en la tabla 6, el p-valor (significancia bilateral) es lo mismo a 0.000, por consiguiente, menor rango mínimo al previsto de 0.05, por consiguiente, se desestima la H0, lo que permite establecer y inferir que sí existe relación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión “liderazgo” Se comprueba con el coeficiente de correlación *Rho* igual a 0.784, lo cual se interpreta como una relación moderada entre las variables citadas.

HE0: No existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión trepar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021

HE2: Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión trepar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán, 2021

Tabla 7

Variable juegos tradicionales y la dimensión Trepar

			Juegos tradicionales	Trepar
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,636**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Trepar	Coeficiente de correlación	,636**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y la motricidad gruesa, Jucán - 2021

En concordancia al test de correlación Rho de Spearman que se observa que la tabla 7, el p-valor (significancia bilateral) es parecido a 0.000, en consecuencia un rango inferior al a la significancia mínimo esperado de 0.05, por consiguiente, se refuta la H0, lo que conyeva a establecer y inferir la existencia relación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión “Trepar”

Demostramos que el coeficiente de correlación Rho igual a 0.636, lo que se infiere como una relación moderada en las variables citadas.

4.3. Discusión de resultados

El estudio tuvo como principal propósito comprobar la correlación de variables de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en infantes de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán-2021; respecto a la variable “juegos tradicionales”, Para Guevara (2009) determina que las actividades lúdicas tradicionales como las acciones y actividades individuales y en equipo que se han ido difundiendo padres a hijos en el tiempo; tal afirmación es compartida con Castillo, (2014). Los juegos tradicionales son una propuesta para ocupar los tiempos libres de los infantes, son actividades potencialmente interdisciplinarias, un componente de inclusión colectivo, promueven la aprobación y el respeto de las disposiciones, impulsar la intuición y la inventiva Para Morera, (2008, p, 2) los juegos tradicionales es un elemento integral en la existencia humana comprendiendo, que argumentar las condiciones sociales en el hombre es difícil sin el juego.

Respecto a la variable “motricidad gruesa” Según Garza, (1978) las habilidades motoras gruesas se son el dominio del movimiento muscular general del ser humano total, y estas habilidades mueven los infantes en la supeditación general al movimiento, Según Conde, (2007 p, 2) al conceptualiza a la motricidad básicas para incluir todo lo conectado al progreso temporal del infante, en particular el desarrollo de habilidades físicas y psicológicas relacionadas con el juego Según Ruiz & Ruiz, (2017) la motricidad gruesa como el progreso motriz en los infantes, cuyos movimientos supondrán diferentes actividades sabiendo que acciones, no se conseguirán de manera rápida, obteniéndose gradualmente en donde los niños y niñas se adapten a las nuevas posiciones, entre otros.

Las conclusiones de los análisis de la investigación demuestran las relaciones entre variables de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en infantes en la educación inicial en una entidad educativa del distrito de Julcán región La Libertad 2021, sustentada en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, en el que p-valor (significancia bilateral) es de 0.000 por consiguiente, un rango mínimos esperados de 0.05 y un coeficiente de correlación es de 0.903 infiriéndose e interpretando como una correlación alta. Estos resultados son en gran medida similares a los obtenidos por Quincho y Rojas. (2019) su investigación denominada Juegos tradicionales para el incremento motrices gruesas en infantes de 5 años de la entidad Educativa Inicial n° 107 – Huancavelica. En la cual concluye permitieron confirmar que las acciones lúdicas tradicional ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa, en un 76% (19), lo que indica crecimiento natural superior. Observamos que $V_c > V_t$ (153,3

> 1,71) con la hipótesis de investigación de que se puede aceptar que los juegos tradicionales tienen un efecto positivo y característico del incremento motor grueso, la presente investigación también tienen similitud con la realizada por Solórzano, (2018) con investigación titulada: El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en infantes de 3 años de una entidad Educativa Pública, Trujillo, 2018, concluye previa de manejo general para sincronización y coordinación rítmica, el balance estuvo de acuerdo con 82%, 64% y 59%, además el promedio fue de 26 de puntaje en el pre test, lo puso regular, en la prueba postest 37, lo puso para precisión y obtener 11 de puntaje. Al aplicarse la T de Student la población experimental se consiguió un rango de significación normalizado de 0.05, por lo que se rechazó la hipótesis nula, es decir, una propuesta de juegos dirigido al fomento de la motricidad gruesa en los niños de 3 años del sistema educativo. N° 81015, Del mismo modo, los resultados del estudio de Oblitas y Merino (2018) en su investigación: Aplicación de una propuesta de actividades recreativas para el progreso de la motricidad gruesa en infantes de cinco años del nivel Inicial, concluye que la correlación establecida en los infantes se da través de los procesos de comunicación así mismo logran variedad de uniones que se dan a comprender en la dinámica interpersonal, señala además que los juegos tradicionales cumplen una función integradora porque coadyuvan a la formación integral del infante a través de la incorporación en las actividades de aprendizaje.

Por lo tanto, de acuerdo a las conclusiones producto de los análisis en el presente estudio y a los contrastados con los antecedentes, consideramos que, los juegos tradicionales deben formar parte de las estrategias en las propuestas de enseñanza-aprendizaje en los infantes, sobre todo en el nivel inicial y primaria; de esta manera se está no solo formando a la persona a desarrollar sus capacidades y habilidades, sino que se promueve la integración con sus pares – siendo ello indispensable para el desarrollo socioafectivo – de tal manera que se cumple con la esencia humana de ser sociables por naturaleza.

V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Al concluir el estudio se infiere la existencia de correlación de las variables los juegos tradicionales y las acciones motrices gruesas en infantes del nivel Inicial de instituciones educativas en la provincia de Julcán, 2021, se sustenta en el test no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.000 y el coeficiente de correlación ha alcanzado 0.903

Asimismo, al término del estudio se establece la correlación de las acciones lúdicas tradicionales y la variable motriz gruesa con la dimensión “carrera” en niños y niñas de la educación Inicial de entidades educativas de la provincia de Julcán región La Libertad 2021, por cuanto el p-valor es igual a 0.000 y el coeficiente de correlación es 0.606

Además, se concluye que sí se evidencia la correlación entre los juegos y aspectos motrices gruesas en su dimensión “saltar” en niños de educación Inicial de entidades educativas de la provincia de Julcán región La Libertad 2021, por cuanto el p-valor es igual a 0.000 y el coeficiente de correlación es 0.784

Finalmente, se concluye que sí se evidencia la correlación entre los juegos tradicionales y trepar como dimensión en niños de educación Inicial de entidades educativas en la provincia de Julcán región La Libertad 2021, se fundamenta en la prueba no paramétrica de Spearman en la que el p-valor es 0.000 y el coeficiente de correlación es iguala 0.636

5.2. Sugerencias

Que las entidades Educativas del nivel Inicial programen actividades pedagógicas académicos en donde se fomente en valor pedagógico en los juegos tradicionalistas en el fortalecimiento motriz de los estudiantes, ofreciendo una propuesta ludido didáctico partiendo de la propia práctica de las maestras.

A las profesoras de la entidad educativa, el promover redes de interaprendizaje de trabajo en equipo teniendo objetivos el de incorporar dentro de su buena práctica pedagógica actividades lúdicas (juegos tradicionales) y mejorar los aspectos motrices en los niños.

Incrementar la propuesta dentro de sistema educativo (EBR) para otras realidades y que contribuyan para mejorar, desarrollar la ejecución práctica de las actividades lúdicas tradicionales dentro del proceso motor en los alumnos, partiendo de la base de los resultados logrados.

Difundir publicaciones que tengan como antecedente el presente estudio para difundirse a profesoras del nivel inicial y animadoras de programas no escolarizados que permitan fomentar, contribuir satisfactoriamente procesos de estimulación motrices y ludios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre D. (2021). “*El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Dr. Pio Paramillo Alvarado ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020*”. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja].
- Ajuriaguerra. (1980). *Desarrollar la motricidad gruesa mediante la aplicación de la lúdica para la generalización de un aprendizaje significativo para niños y niñas de 4 años de edad guía de aplicación de actividades lúdicas dirigida a docentes de la escuela de educación básicas.*
- Berruezo, P. (2002). *La grafomotricidad, el movimiento de la escritura. Iberoamericana de psicomotricidad, 4-7.* España.
- Contreras, O. (2008). *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista.* Ed. Inde. Barcelona. TESIS-EDUC-INICIAL-2018_GARCIA y ROJAS (5).pdf
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.* Zaragoza: INDE.
- Educación, M. d. (1984). *Guía Metodológica Integrada de Aprestamiento.* Lima-Perú.
- Enrique, A. (2021). *Ejecución de un proyecto.* Economipedia.com.
- Fernández, M. (2010). *El libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses.* Buenos Aires: Albatroz.

- Fox, L. (2021). *Importancia del juego libre en la motricidad gruesa en educación inicial*. Lima.
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Pedro Celendín].
- Garza, F. (1978). *Aptitudes pertenecientes al campo de la motricidad.*, Revista Digital. red escolar. ilce, (1978) [2003].
- Guevara, L. (2009). *Los juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta*. [Tesis de grado, Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia].
- Hernández, R. (2014) *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). McGraw W-Hill/ Interamericana. (pp.157).
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, C. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6.a ed.). México, ISBN.
- León, L. & Santacruz, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú.
- López S. (2021). *Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa*

en niños y niñas de 3 a 4 años. [Título de Licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].:

Oblitas, R. y Merino, M. (2018). *Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de Educación Inicial.* [Título de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño.* México: F.C.E. pág.205.

Piaget, J. (2014). *El nacimiento de la inteligencia en el niño.* Barcelona, España: Editorial Crítica.

Pintado, M. (2022) *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N° 15251- Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022.*

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/juegos_tradicionales_pintado_castillo_maria.pdf?sequence=1&isallowed=y

Pobea, M. (2015). *La Encuesta: Sala de lectura digital.* David Wald, CNICN/ BMn.

Quincho, R. y Rojas, D. (2019). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución Educativa Inicial n° 107 – Huancavelica.* [Título de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].

Rezabala, F. (2019) “*La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial del Centro de Educación Inicial Unión y Progreso, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos*”, Periodo Lectivo.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890>

Schoeder, J. (1990). *"Archivador de Juegos"*. Lima - Perú.: Editorial: Ministerio de Educación.

Solórzano, A. (2018) *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. [Título de Licenciada, Universidad Cesar Vallejo de Trujillo].

Vegusti, J. S., & López, M. E. (2015). *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de Arequipa*. [Título de Licenciada, Universidad San Agustín Arequipa].

Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019*. [Título de Magister, Universidad Central del Ecuador].

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento

Anexo 2. Validación del instrumento

Juegos Tradicionales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	22	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	22	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad - juegos tradicionales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,813	15

Motricidad gruesa

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	22	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	22	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad motricidad gruesa

Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	15

Anexo 3. Resultados de cada uno de los componentes por cada dimensión de las variables analizadas

Dimensión planificación

Tabla 8

Resultados de los componentes de la dimensión planificación

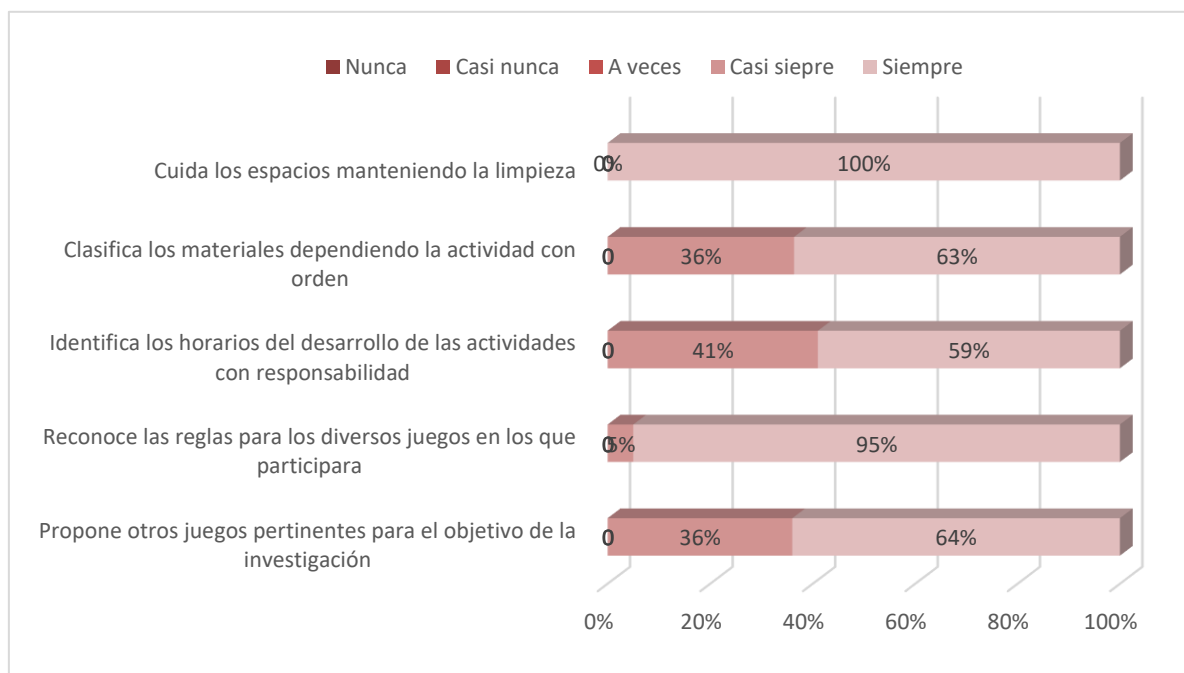
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Propone otros juegos pertinentes para el objetivo de la investigación	00%	00%	00%	36%	64%
Reconoce las reglas para los diversos juegos en los que participara	00%	00%	00%	5%	95%
Identifica los horarios del desarrollo de las actividades con responsabilidad	00%	00%	00%	41%	59%
Clasifica los materiales dependiendo la actividad con orden	00%	00%	00%	36%	63%
Cuida los espacios manteniendo la limpieza	00%	00%	00%	00%	100%

Fuente: *Estudio sobre juegos tradicionales y la motricidad gruesa, Julcán - 2021*

En la tabla 8 y figura 3 se analiza que, si el componente “Cuida los espacios manteniendo la limpieza” obtiene mejor calificación (100%) en el máximo nivel escalar (siempre); la dimensión planificación se sostiene sobre los componentes “Reconoce las reglas para los diversos juegos en los que participara”, “Propone otros juegos pertinentes para el objetivo de la investigación”, “Clasifica los materiales dependiendo la actividad con orden” y “Participa en la construcción colectiva de acuerdos de convivencia para jugar”, y “Identifica los horarios del desarrollo de las actividades con responsabilidad” ya que los mencionados componentes obtienen más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), en los dos casos llega a 100%

Figura 3

Resultados de los componentes de la dimensión planificación



Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Tabla 9

Resultados de los componentes de la dimensión Ejecución

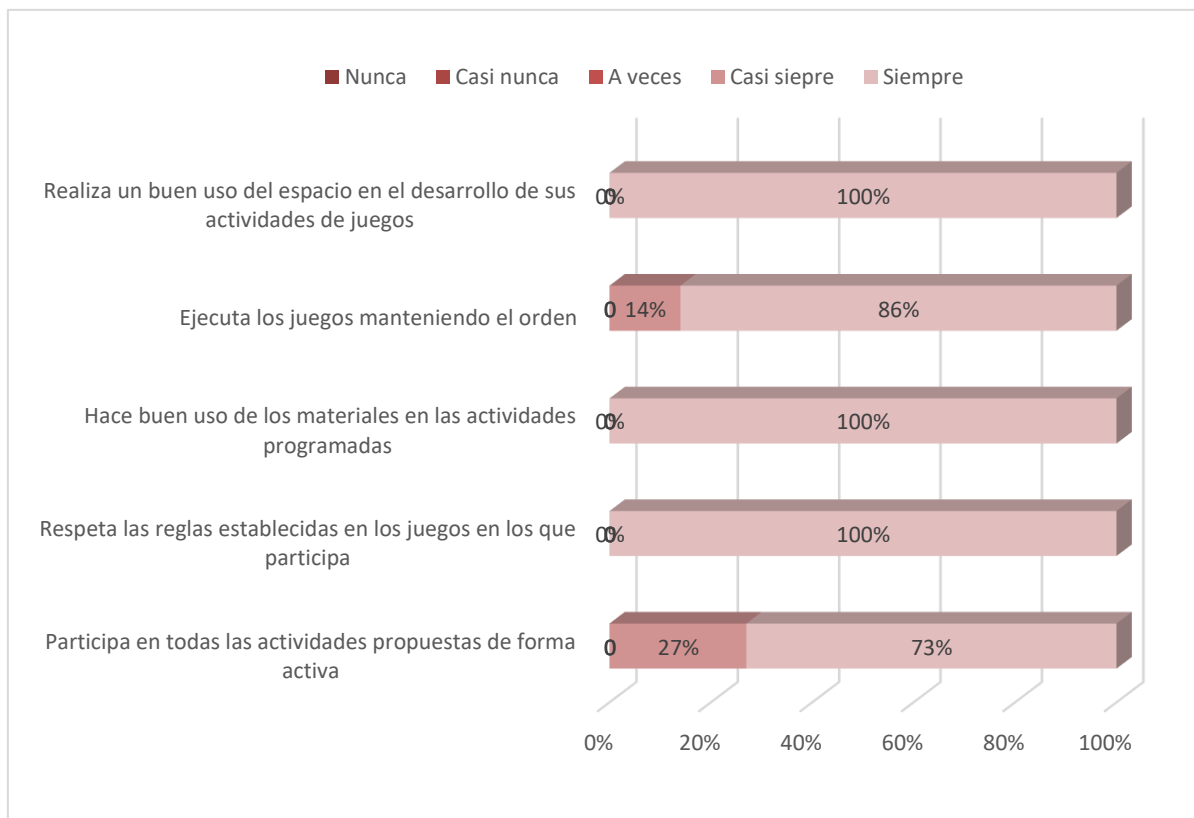
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Participa en todas las actividades propuestas de forma activa	00%	00%	00%	27%	73%
Respeto las reglas establecidas en los juegos en los que participa	00%	00%	00%	00%	100%
Hace buen uso de los materiales en las actividades programadas	00%	00%	00%	00%	100%
Ejecuta los juegos manteniendo el orden	00%	00%	00%	14%	86%
Realiza un buen uso del espacio en el desarrollo de sus actividades de juegos	00%	00%	00%	00%	100%

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán, 2021

En la tabla 9 y figura 4 se analiza que, si el componente “Respetar las reglas establecidas en los juegos en los que participa”, Realiza un buen uso del espacio en el desarrollo de sus actividades de juegos” y “Hace buen uso de los materiales en las actividades programadas” obtiene mejor calificación (100%) en el máximo nivel escalar (siempre); la dimensión ejecución se sostiene sobre los componentes “Ejecuta los juegos manteniendo el orden”, Y “Participa en todas las actividades propuestas de forma activa” ya que los mencionados componentes obtienen más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), en los dos casos llega a 100%

Figura 4

Resultados de los componentes de la dimensión ejecutar



Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Tabla 10*Resultados de los componentes de la dimensión Evaluación*

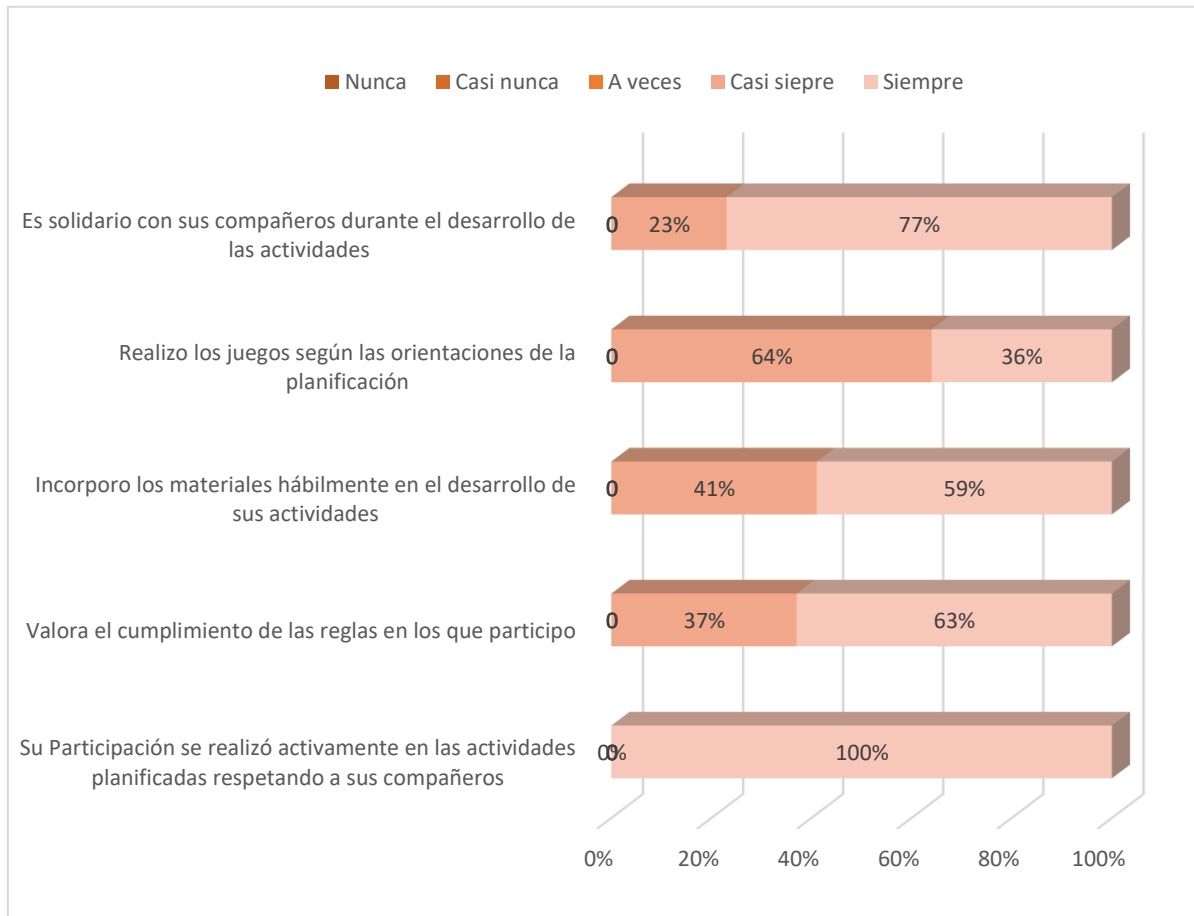
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Su Participación se realizó activamente en las actividades planificadas respetando a sus compañeros	00%	00%	00%	00%	100%
Valora el cumplimiento de las reglas en los que participo	00%	00%	00%	37%	63%
Incorpo los materiales hábilmente en el desarrollo de sus actividades	00%	00%	00%	41%	59%
Realizo los juegos según las orientaciones de la planificación	00%	00%	00%	64%	36%
Es solidario con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades	00%	00%	00%	23%	77%

Fuente: *Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán, 2021*

En la tabla 10 y figura 5 se analiza que, si el componente “Su Participación se realizó activamente en las actividades planificadas respetando a sus compañeros” obtiene mejor calificación (100%) en el máximo nivel escalar (siempre); la dimensión evaluación se sostiene sobre los componentes “ Es solidario con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades “, “ Incorporo los materiales hábilmente en el desarrollo de sus actividades ”, “ Valora el cumplimiento de las reglas en los que participo ” y “ Realizo los juegos según las orientaciones de la planificación “ ya que los mencionados componentes obtienen más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), en los dos casos llega a 100%

Figura 5

Resultados de los componentes de la dimensión evaluar



Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Tabla 11

Resultados de los componentes de la dimensión correr

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Realiza desplazamiento en zigzag de acuerdo a los cambios de dirección y sentido	00%	00%	00%	36%	64%
Se desplaza con trotes rápidos con mucha habilidad	00%	00%	00%	36%	64%
Realiza trotes lentos manteniendo la cadencia	00%	00%	00%	23%	77%
Se desplaza de forma frontal manteniendo el equilibrio	00%	00%	00%	23%	77%

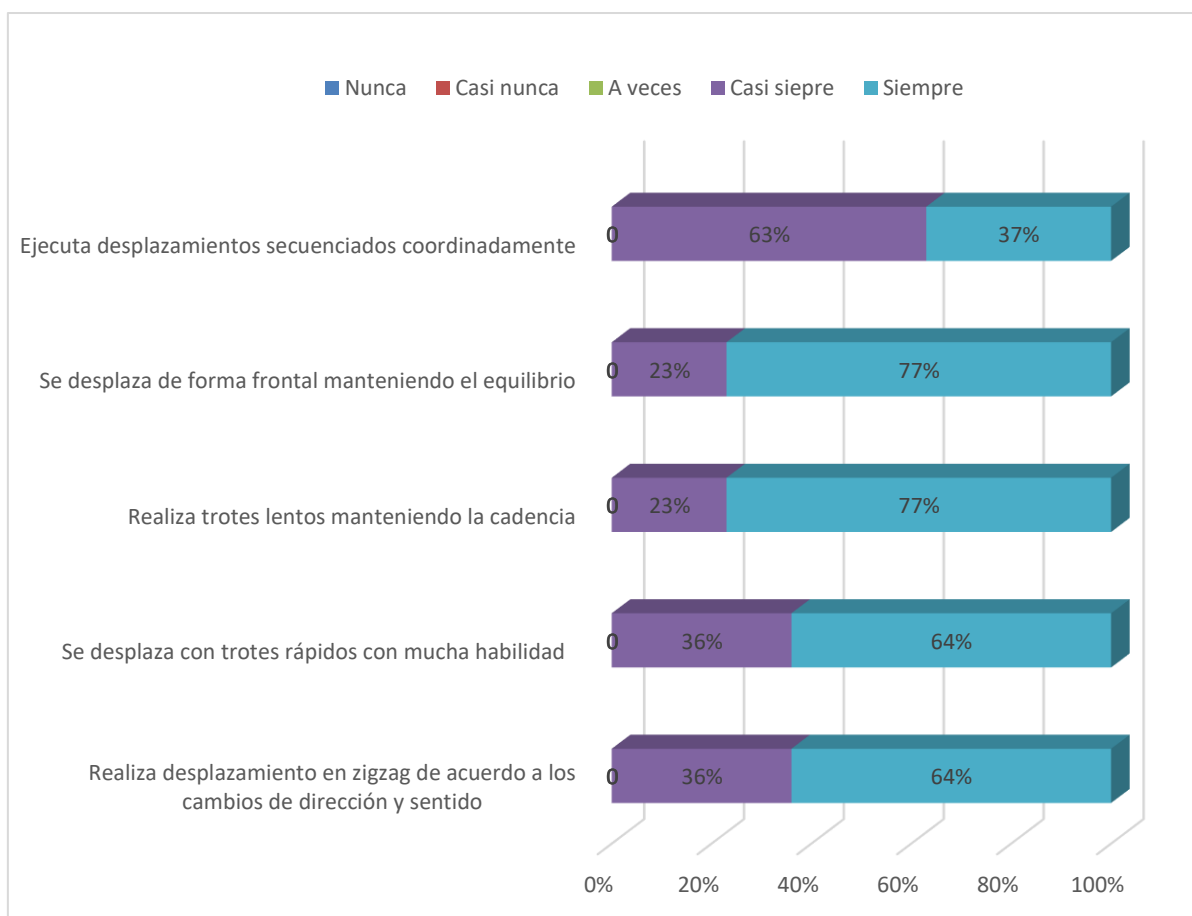
Ejecuta desplazamientos secuenciados coordinadamente	00%	00%	00%	63%	37%
--	-----	-----	-----	-----	-----

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán, 2021

En la tabla 11 y figura 6 se analiza que, si el componente “Se deslaza de forma frontal manteniendo el equilibrio” y “Se deslaza de forma frontal manteniendo el equilibrio” obtiene mejor calificación (100%) en el máximo nivel escalar (siempre); la dimensión correr se sostiene sobre los componentes “Realiza desplazamiento en zigzag de acuerdo a los cambios de dirección y sentido“, “Se deslaza con trotes rápidos con mucha habilidad ”, y “Ejecuta desplazamientos secuenciados coordinadamente“ ya que los mencionados componentes obtienen más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), en los dos casos llega a 100%

Figura 6

Resultados de los componentes de la dimensión correr



Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Tabla 12*Resultados de los componentes de la dimensión saltar*

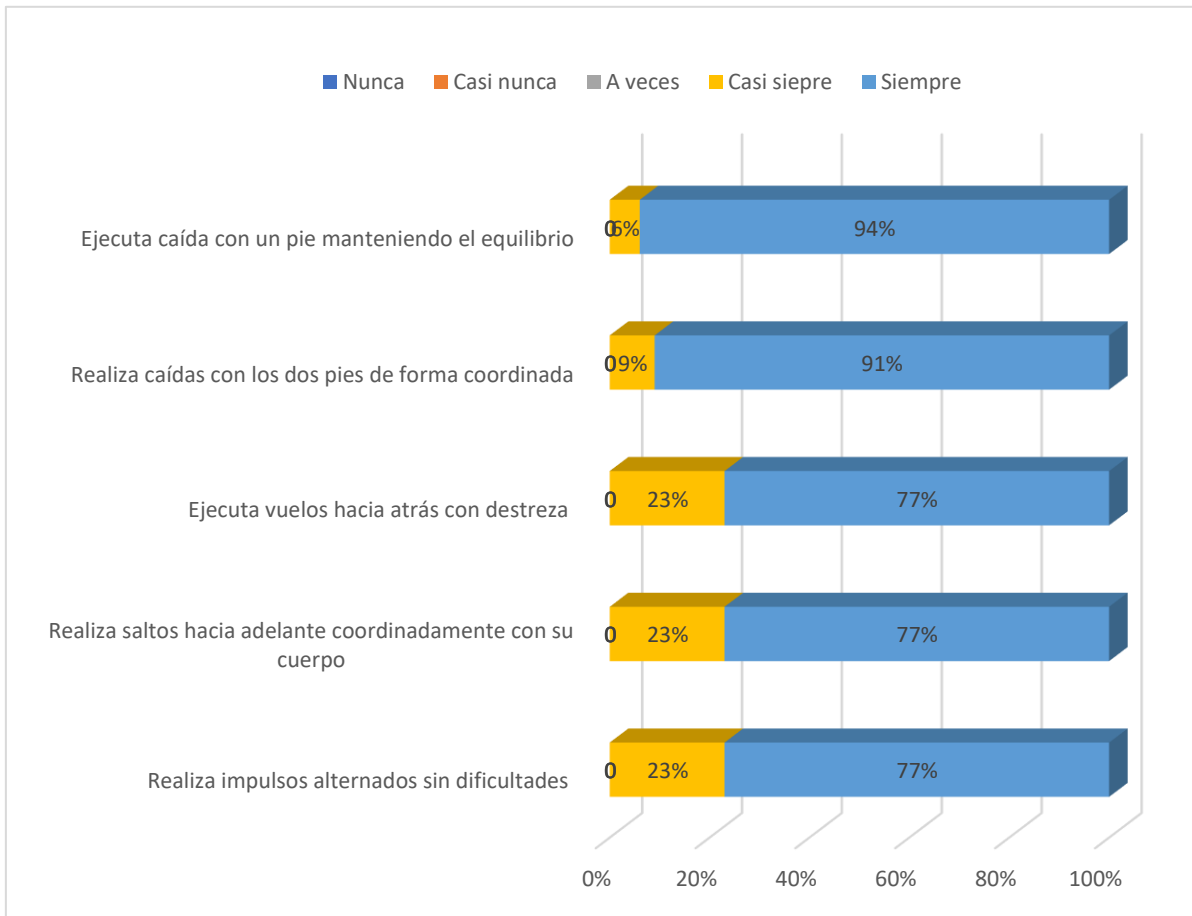
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Realiza impulsos alternados sin dificultades	00%	00%	00%	23%	77%
Realiza saltos hacia adelante coordinadamente con su cuerpo	00%	00%	00%	23%	77%
Ejecuta vuelos hacia atrás con destreza	00%	00%	00%	23%	77%
Realiza caídas con los dos pies de forma coordinada	00%	00%	00%	9%	91%
Ejecuta caída con un pie manteniendo el equilibrio	00%	00%	00%	6%	94%

Fuente: Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán, 2021

En la tabla 12 y figura 7 se analiza que, si el componente “Realiza saltos hacia adelante coordinadamente con su cuerpo”, “Ejecuta vuelos hacia atrás con destreza “ y “ Ejecuta caída con un pie manteniendo el equilibrio “ obtiene mejor calificación (100%) en el máximo nivel escalar (siempre); la dimensión saltar se sostiene sobre los componentes “Realiza desplazamiento en zigzag de acuerdo a los cambios de dirección y sentido“, “Realiza impulsos alternados sin dificultades”, y “Realiza caídas con los dos pies de forma coordinada “ ya que los mencionados componentes obtienen más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), en los dos casos llega a 100%

Figura 7

Resultados de los componentes de la dimensión saltar



Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

Tabla 13

Resultados de los componentes de la dimensión trepar

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Trepa escaleras coordinadamente con su cuerpo	00%	00%	00%	37%	63%
Ejecuta desplazamiento con una mano	00%	00%	00%	27%	73%
Realiza desplazamientos con dos manos en diversas direcciones	00%	00%	00%	37%	63%
	00%	00%	00%	5%	95%

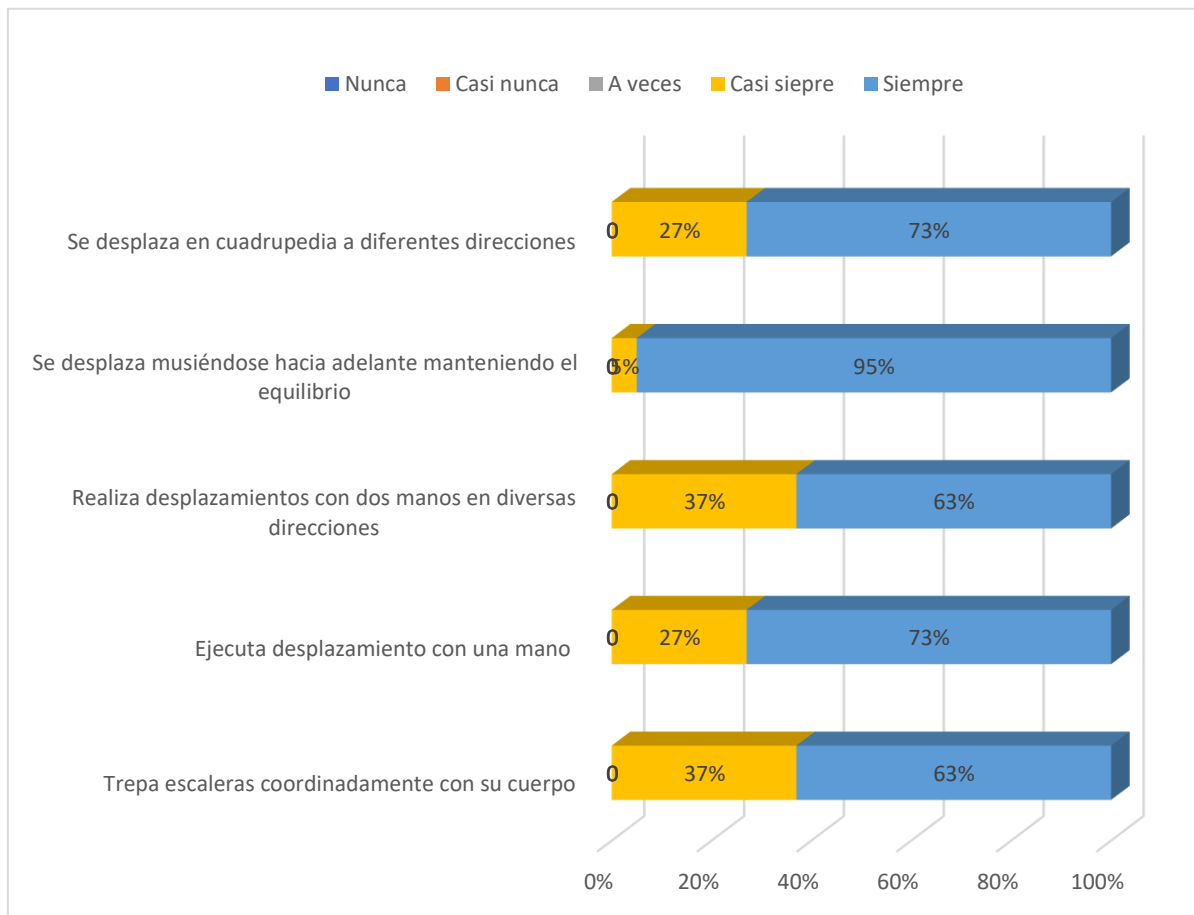
Se desplaza musándose hacia adelante manteniendo el equilibrio					
Se desplaza en cuadrupedia a diferentes direcciones	00%	00%	00%	27%	73%

Fuente: *Estudio sobre juegos tradicionales y motricidad gruesa, Julcán, 2021*

En la tabla 13 y figura 8 se analiza que, si el componente “Se desplaza musándose hacia adelante manteniendo el equilibrio “ obtiene mejor calificación (100%) en el máximo nivel escalar (siempre); la dimensión trepar se sostiene sobre los componentes “ Ejecuta desplazamiento con una mano “, “Realiza desplazamientos con dos manos en diversas direcciones”, y“ Se desplaza en cuadrupedia a diferentes direcciones“ ya que los mencionados componentes obtienen más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre), en los dos casos llega a 100%.

Figura 8

Resultados de los componentes de la dimensión trepar



Fuente: Resultados de las dimensiones de la variable juegos tradicionales

ANEXOS Y/O APENDICES

Anexo 1: Instrumentos de medición

CUESTIONARIO PARA EVALUAR JUEGOS TRADICIONALES

Instrucciones:

- Las interrogantes presentan hay cinco (5) opciones de respuesta, marque de acuerdo con su criterio.
- Escriba una equis (X) en el recuadro que corresponda a su caso particular.
- Seleccionar y marcar solo una alternativa para cada interrogante.
- No dejar ninguna interrogante sin responder para recopilar datos más confiables en la información recabada.
- Ante cualquier duda, informar al investigador.

Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

PROPOSICIONES		Opciones de respuestas				
		1	2	3	4	5
Orden	D1: Planificación					
1	Los niños seleccionan los juegos tradicionales a desarrollar					
2	Los niños identifican las diversas reglas para los juegos tradicionales					
3	Los niños reconocen los horarios para su participación en las actividades programadas					
4	Los niños seleccionan los diversos materiales para ser usados en las actividades de juego.					
5	Los niños ordenan los espacios para el desarrollo de sus actividades en el juego.					
Orden	D2: Ejecución					
6	Los niños socializan las reglas en la práctica de los juegos					
7	Los niños participan activamente en la práctica de los juegos					
8	Los niños utilizan materiales seleccionados para el desarrollo de los juegos					
9	Los niños ejecutan los juegos planificados manteniendo el orden en el aula					
10	Los niños utilizan el espacio para el desarrollo de los juegos					
Orden	D3: Evaluación					

11	Participación activamente en los juegos planificados.					
12	Cumplimiento de reglas establecidas en los juegos					
13	Uso adecuado de los materiales en la ejecución de los juegos					
14	Participación ordenada en la ejecución en los juegos planificados					
15	Practica de valores en la ejecución de los juegos					

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD GRUESA

Instrucciones:

- Cada interrogante presenta cinco (5) opciones de respuesta, marque de acuerdo con su criterio.
- Escriba una equis (X) en el recuadro que corresponda a su caso particular.
- Seleccionar y marcar solo una alternativa para cada interrogante.
- No dejar ninguna interrogante sin responder para recopilar datos más confiables en la información recabada.
- Ante cualquier duda, informar al investigador.

Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

PROPOSICIONES		Opciones de respuestas				
		1	2	3	4	5
Orden	D1: Correr					
1	Los niños realizan desplazamientos en zigzag en dirección y sentido manteniendo el ritmo					
2	Los niños se desplazan con trotes rápidos manteniendo los ritmos corporales					
3	Los niños se desplazan con trotes lentos manteniendo su cadencia					
4	Los niños se desplazan frontalmente manteniendo su ritmo					
5	Los niños se desplazan secuencialmente manteniendo su coordinación en los movimientos					
Orden	D2: Saltar					
6	Los niños realizan impulsos alternados manteniendo su equilibrio					
7	Los niños mantienen su equilibrio realizando saltos para adelante					
8	Los niños practican saltos hacia atrás manteniendo el equilibrio dinámico					
9	Los niños realizan saltos con dos pies manteniendo el equilibrio en la caída					
10	Los niños saltan con un pie manteniendo el equilibrio en la caída					
Orden	D3: Trepar					
11	Los niños suben a un lugar valiéndose de sus manos y pies					

12	Los niños trepan agarrándose a lo largo de una reja que le sirve de soporte					
13	Los niños trepan escaleras utilizando sus manos y pies coordinadamente					
14	Los niños trepan a un árbol utilizando impulsos hacia adelante manteniendo su equilibrio					
15	Los niños se trasladan en cuadrupedia en diferentes direcciones manteniendo el ritmo corporal					

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	Temario para evaluar los juegos tradicionales
Autores y año	Original: Lily Miriel Castro Argomede Yaseni Maruja Salvador Vásquez (2022)
Objetivo del instrumento	Valorar los juegos tradicionales
Usuarios	Docentes del nivel Inicial
Forma de Administración o Modo de aplicación	Leer atentamente los ítems. Son fáciles para resolver las interrogantes se le recomienda elegir entre varias alternativas, marcar con una "X" en el cuadro de las opciones elegidas.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Lo certificaron los siguientes expertos: <ul style="list-style-type: none"> - Mg. Margarita Yaneth Carranza Loyola (CPPe 1543429948) D.N.I.: 43429948 - Mg. Celia Rosa Ortega Bendezú (CPPe 1518191025) D.N.I.: 18191025 - Mg. Norma Graciela Quevedo Reaño (CPPe 1542908132) D.N.I.: 42908132
Confiabilidad	El coeficiente de Alfa de Crobach se ha dado en 0,813 infiriéndose que la confiabilidad es bueno.

Nombre Original del instrumento	Temario para evaluar la motricidad gruesa
Autores y año	Original: Lily Miriel Castro Argomedo Yaseni Maruja Salvador Vásquez (2022)
Objetivo del instrumento	Evaluar la motricidad gruesa
Usuarios	Docentes del nivel Inicial
Forma de Administración o Modo de aplicación	Leer atentamente los ítems. Son fáciles para resolver las interrogantes se le recomienda elegir entre varias alternativas, marcar con una "X" en el cuadro de las opciones elegidas.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	La validación fue dada por los siguientes expertos: <ul style="list-style-type: none"> - Mg. Margarita Yaneth Carranza Loyola (CPPe 1543429948) D.N.I.: 43429948 - Mg. Celia Rosa Ortega Bendezu (CPPe 1518191025) D.N.I.: 18191025 - Mg. Norma Graciela Quevedo Reaño (CPPe 1542908132) D.N.I.: 42908132
Confiabilidad	El coeficiente de Alfa de Crobach es de 0.841 por lo que la confiabilidad es buena.

Anexo 3. Validez y fiabilidad de los instrumentos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario diseñado por Lily Miriel Castro Argomedo y Yaseni Maruja Salvador Vásquez, cuyo objetivo es recoger información sobre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en instituciones educativas del nivel Inicial, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE JULCAN,2021

Tesis que será presentada al Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.

Para realizar la validación del instrumento, usted deberá leer detenidamente cada interrogante y sus posibilidades de respuesta, en donde se aprecia una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del juez que evalúa al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marca utilizando una X según su criterio, Si cumple o No cumple, la afinidad entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone juegos ▪ Reconoce reglas ▪ Programa horarios ▪ Selecciona los materiales ▪ Ambienta el espacio 	5	X	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente ▪ Aplica reglas ▪ Utiliza materiales ▪ Ejecuta juegos Utiliza espacios 	5	X	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación activa ▪ Cumplimiento de las reglas ▪ Uso de materiales ▪ Ejecución de juego Colaboración con otros compañeros 	5	X	
La motricidad gruesa	Correr	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desplazamiento en zig zag ▪ Trote rápido ▪ Trote lento ▪ Desplazamiento frontal Desplazamiento secuenciado 	5	X	
	Saltar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impulso alternado ▪ Saltos adelante ▪ Saltos hacia atrás ▪ Caída con dos pies ▪ Caída con un pie 	5	X	
	Trepar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Subir escaleras ▪ Desplazamiento con una mano ▪ Desplazamiento con dos manos ▪ Meciéndose hacia adelante ▪ Desplazarse en cuadrupedia. 	5	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

NA= No adecuado PA = Poco adecuado A = Adecuado BA = Bastante adecuado MA = Muy adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Planificación						
1	Los niños seleccionan los juegos tradicionales a desarrollar					X	
2	Los niños identifican las diversas reglas para los juegos tradicionales					X	
3	Los niños reconocen los horarios para su participación en las actividades programadas					X	
4	Los niños seleccionan los diversos materiales para ser usados en las actividades de juego.					X	
5	Los niños ordenan los espacios para el desarrollo de sus actividades en el juego.					X	
	D2: Ejecución						
6	Los niños socializan las reglas en la práctica de los juegos					X	
7	Los niños participan activamente en la práctica de los juegos					X	
8	Los niños utilizan materiales seleccionados para el desarrollo de los juegos					X	
9	Los niños ejecutan los juegos planificados manteniendo el orden en el aula					X	
10	Los niños utilizan el espacio para el desarrollo de los juegos					X	
	D3: Evaluación						
11	Participación activamente en los juegos planificados.					X	
12	Cumplimiento de reglas establecidas en los juegos					X	
13	Uso adecuado de los materiales en la ejecución de los juegos					X	
14	Participación ordenada en la ejecución en los juegos planificados					X	
15	Practica de valores en la ejecución de los juegos					X	

Total:						
---------------	--	--	--	--	--	--

Apellidos y nombres: Carranza Loyola Margarita Yaneth

DNI: 43429948

Fecha: 18/02/2022

Firma 



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Margarita Yaneth Carranza Loyola, con Documento Nacional de Identidad N°43429948, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1543429948, labor que ejerzo actualmente como docente en la I.E N° 80663 distrito de Carabamba, provincia de Julcán.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado los juegos tradicionales, cuyo propósito es medir la motricidad gruesa, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN INICIAL DE LA PROVINCIA DE JULCAN - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los dieciocho días del mes de febrero del 2022.

Apellidos y nombres: Carranza Loyola Margarita Yaneth

DNI: 43429948

Firma

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

NA= No adecuado PA = Poco adecuado A = Adecuado BA = Bastante adecuado MA = Muy adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Correr						
1	Los niños realizan desplazamientos en zigzag en dirección y sentido manteniendo el ritmo					X	
2	Los niños se desplazan con trotes rápidos manteniendo los ritmos corporales					X	
3	Los niños se desplazan con trotes lentos manteniendo su cadencia					X	
4	Los niños se desplazan frontalmente manteniendo su ritmo					X	
5	Los niños se desplazan secuencialmente manteniendo su coordinación en los movimientos					X	
	D2: Saltar						
6	Los niños realizan impulsos alternados manteniendo su equilibrio					X	
7	Los niños mantienen su equilibrio realizando saltos para adelante					X	
8	Los niños practican saltos hacia atrás manteniendo el equilibrio dinámico					X	
9	Los niños realizan saltos con dos pies manteniendo el equilibrio en la caída					X	
10	Los niños saltan con un pie manteniendo el equilibrio en la caída					X	
	D3: Trepar						
11	Los niños suben a un lugar valiéndose de sus manos y pies					X	
12	Los niños trepan agarrándose a lo largo de una reja que le sirve de soporte					X	
13	Los niños trepan escaleras utilizando sus manos y pies coordinadamente					X	
14	Los niños trepan a un árbol utilizando impulsos hacia adelante manteniendo su equilibrio					X	
15	Los niños se trasladan en cuadrupedia en diferentes direcciones manteniendo el ritmo corporal					X	
Total:							

Apellidos y nombres: Carranza Loyola Margarita Yaneth

DNI: 43429948

Fecha: 18/02/2022

Firma

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Margarita Yaneth Carranza Loyola', written in a cursive style.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Margarita Yaneth Carranza Loyola, con Documento Nacional de Identidad N.º 43429948, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1543429948, labor que ejerzo actualmente como docente en la I.E N° 80663 distrito de Carabamba, provincia de Julcán.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado los juegos tradicionales, cuyo propósito es medir la motricidad gruesa, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN INICIAL DE LA PROVINCIA DE JULCAN - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los dieciocho días del mes de febrero del 2022.

Apellidos y nombres: Carranza Loyola Margarita Yaneth

DNI: 43429948

Firma



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone juegos ▪ Reconoce reglas ▪ Programa horarios ▪ Selecciona los materiales ▪ Ambienta el espacio 	5	X	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente ▪ Aplica reglas ▪ Utiliza materiales ▪ Ejecuta juegos Utiliza espacios 	5	X	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación activa ▪ Cumplimiento de las reglas ▪ Uso de materiales ▪ Ejecución de juego Colaboración con otros compañeros 	5	X	
La motricidad gruesa	Correr	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desplazamiento en zig zag ▪ Trote rápido ▪ Trote lento ▪ Desplazamiento frontal Desplazamiento secuenciado 	5	X	
	Saltar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impulso alternado ▪ Saltos adelante ▪ Saltos hacia atrás ▪ Caída con dos pies ▪ Caída con un pie 	5	X	
	Trepar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Subir escaleras ▪ Desplazamiento con una mano ▪ Desplazamiento con dos manos ▪ Meciéndose hacia adelante ▪ Desplazarse en cuadrupedia. 	5	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

NA= No adecuado PA = Poco adecuado A = Adecuado BA = Bastante adecuado MA = Muy adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Planificación							
1	Los niños seleccionan los juegos tradicionales a desarrollar					X	
2	Los niños identifican las diversas reglas para los juegos tradicionales					X	
3	Los niños reconocen los horarios para su participación en las actividades programadas					X	
4	Los niños seleccionan los diversos materiales para ser usados en las actividades de juego.					X	
5	Los niños ordenan los espacios para el desarrollo de sus actividades en el juego.					X	
D2: Ejecución							
6	Los niños socializan las reglas en la práctica de los juegos					X	
7	Los niños participan activamente en la práctica de los juegos					X	
8	Los niños utilizan materiales seleccionados para el desarrollo de los juegos					X	
9	Los niños ejecutan los juegos planificados manteniendo el orden en el aula					X	
10	Los niños utilizan el espacio para el desarrollo de los juegos					X	
D3: Evaluación							
11	Participación activamente en los juegos planificados.					X	
12	Cumplimiento de reglas establecidas en los juegos					X	
13	Uso adecuado de los materiales en la ejecución de los juegos					X	
14	Participación ordenada en la ejecución en los juegos planificados					X	
15	Practica de valores en la ejecución de los juegos					X	
Total:							

Apellidos y nombres: Ortega Bendezu Celia Rosa

DNI: 18191025

Fecha: 18/02/2022

Firma

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Ortega Bendezu Celia Rosa', written in a cursive style.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Celia Rosa Ortega Bendezu, con Documento Nacional de Identidad N.º18191025, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1518191025, labor que ejerzo actualmente como docente en la I.E N° 80353 distrito de Carabamba, provincia de Julcán.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado los juegos tradicionales, cuyo propósito es medir la motricidad gruesa, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN INICIAL DE LA PROVINCIA DE JULCAN - 2022.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado los juegos tradicionales, cuyo propósito es medir la motricidad gruesa, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN INICIAL DE LA PROVINCIA DE JULCAN - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (**X**) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los dieciocho días del mes de febrero del 2022.

Apellidos y nombres: Ortega Bendezu Celia Rosa

DNI: 18191025

Firma

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

**NA= No adecuado PA = Poco adecuado A = Adecuado BA = Bastante adecuado
MA = Muy adecuado**

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Correr						
1	Los niños realizan desplazamientos en zigzag en dirección y sentido manteniendo el ritmo					X	
2	Los niños se desplazan con trotes rápidos manteniendo los ritmos corporales					X	
3	Los niños se desplazan con trotes lentos manteniendo su cadencia					X	
4	Los niños se desplazan frontalmente manteniendo su ritmo					X	
5	Los niños se desplazan secuencialmente manteniendo su coordinación en los movimientos					X	
	D2: Saltar						
6	Los niños realizan impulsos alternados manteniendo su equilibrio					X	
7	Los niños mantienen su equilibrio realizando saltos para adelante					X	
8	Los niños practican saltos hacia atrás manteniendo el equilibrio dinámico					X	
9	Los niños realizan saltos con dos pies manteniendo el equilibrio en la caída					X	
10	Los niños saltan con un pie manteniendo el equilibrio en la caída					X	
	D3: Trepar						
11	Los niños suben a un lugar valiéndose de sus manos y pies					X	
12	Los niños trepan agarrándose a lo largo de una reja que le sirve de soporte					X	
13	Los niños trepan escaleras utilizando sus manos y pies coordinadamente					X	
14	Los niños trepan a un árbol utilizando impulsos hacia adelante manteniendo su equilibrio					X	
15	Los niños se trasladan en cuadrupedia en diferentes direcciones manteniendo el ritmo corporal					X	
Total:							

Apellidos y nombres: Ortega Bendezu Celia Rosa

DNI: 18191025

Fecha: 18/02/2022

Firma

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Ortega Bendezu Celia Rosa', written in a cursive style.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Celia Rosa Ortega Bendezu, con Documento Nacional de Identidad N.º18191025, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1518191025, labor que ejerzo actualmente como docente en la I.E N° 80353 distrito de Carabamba, provincia de Julcán.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado los juegos tradicionales, cuyo propósito es medir la motricidad gruesa, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN INICIAL DE LA PROVINCIA DE JULCAN - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los dieciocho días del mes de febrero del 2022.

Apellidos y nombres: Ortega Bendezu Celia Rosa

DNI: 18191025

Firma



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos tradicionales	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone juegos ▪ Reconoce reglas ▪ Programa horarios ▪ Selecciona los materiales ▪ Ambienta el espacio 	5	X	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente ▪ Aplica reglas ▪ Utiliza materiales ▪ Ejecuta juegos Utiliza espacios 	5	X	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación activa ▪ Cumplimiento de las reglas ▪ Uso de materiales ▪ Ejecución de juego Colaboración con otros compañeros 	5	X	
La motricidad gruesa	Correr	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desplazamiento en zig zag ▪ Trote rápido ▪ Trote lento ▪ Desplazamiento frontal Desplazamiento secuenciado 	5	X	
	Saltar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impulso alternado ▪ Saltos adelante ▪ Saltos hacia atrás ▪ Caída con dos pies ▪ Caída con un pie 	5	X	
	Trepar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Subir escaleras ▪ Desplazamiento con una mano ▪ Desplazamiento con dos manos ▪ Meciéndose hacia adelante ▪ Desplazarse en cuadrupedia. 	5	X	



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

NA= No adecuado PA = Poco adecuado A = Adecuado BA = Bastante adecuado MA = Muy adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
D1: Planificación							
1	Los niños seleccionan los juegos tradicionales a desarrollar					X	
2	Los niños identifican las diversas reglas para los juegos tradicionales					X	
3	Los niños reconocen los horarios para su participación en las actividades programadas					X	
4	Los niños seleccionan los diversos materiales para ser usados en las actividades de juego.					X	
5	Los niños ordenan los espacios para el desarrollo de sus actividades en el juego.					X	
D2: Ejecución							
6	Los niños socializan las reglas en la práctica de los juegos					X	
7	Los niños participan activamente en la práctica de los juegos					X	
8	Los niños utilizan materiales seleccionados para el desarrollo de los juegos					X	
9	Los niños ejecutan los juegos planificados manteniendo el orden en el aula					X	
10	Los niños utilizan el espacio para el desarrollo de los juegos					X	
D3: Evaluación							
11	Participación activamente en los juegos planificados.					X	
12	Cumplimiento de reglas establecidas en los juegos					X	
13	Uso adecuado de los materiales en la ejecución de los juegos					X	
14	Participación ordenada en la ejecución en los juegos planificados					X	
15	Practica de valores en la ejecución de los juegos					X	
Total:							

Apellidos y nombres: Quevedo Reaño Norma Graciela

DNI: 42908132

Fecha: 18/02/2022

Firma

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'N. Reaño', with a long horizontal stroke underneath.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo Norma Graciela Quevedo Reaño, con Documento Nacional de Identidad N.º42908132, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1542908132, labor que ejerzo actualmente como docente en la I.E N°2151 distrito de Julcán, provincia de Julcán.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado los juegos tradicionales, cuyo propósito es medir la motricidad gruesa, a los efectos de su aplicación a profesores de EDUCACIÓN INICIAL DE LA PROVINCIA DE JULCAN - 2022.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado () No aporta: ()

Trujillo, a los dieciocho días del mes de febrero del 2022.

Apellidos y nombres: Quevedo Reaño Norma Graciela

DNI: 42908132

Firma



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

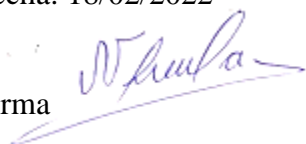
NA= No adecuado PA = Poco adecuado A = Adecuado BA = Bastante adecuado MA = Muy adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	NA	PA	A	BA	MA	
	D1: Correr						
1	Los niños realizan desplazamientos en zigzag en dirección y sentido manteniendo el ritmo					X	
2	Los niños se desplazan con trotes rápidos manteniendo los ritmos corporales					X	
3	Los niños se desplazan con trotes lentos manteniendo su cadencia					X	
4	Los niños se desplazan frontalmente manteniendo su ritmo					X	
5	Los niños se desplazan secuencialmente manteniendo su coordinación en los movimientos					X	
	D2: Saltar						
6	Los niños realizan impulsos alternados manteniendo su equilibrio					X	
7	Los niños mantienen su equilibrio realizando saltos para adelante					X	
8	Los niños practican saltos hacia atrás manteniendo el equilibrio dinámico					X	
9	Los niños realizan saltos con dos pies manteniendo el equilibrio en la caída					X	
10	Los niños saltan con un pie manteniendo el equilibrio en la caída					X	
	D3: Trepar						
11	Los niños suben a un lugar valiéndose de sus manos y pies					X	
12	Los niños trepan agarrándose a lo largo de una reja que le sirve de soporte					X	
13	Los niños trepan escaleras utilizando sus manos y pies coordinadamente					X	
14	Los niños trepan a un árbol utilizando impulsos hacia adelante manteniendo su equilibrio					X	
15	Los niños se trasladan en cuadrupedia en diferentes direcciones manteniendo el ritmo corporal					X	
Total:							

Apellidos y nombres: Quevedo Reaño Norma Graciela
DNI: 42908132

Fecha: 18/02/2022

Firma 

Anexos 4. Bases de datos

Variable Juegos tradicionales

ENCUESTA	Planificación					Ejecución					Evaluación				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
2	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5
3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
6	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
7	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
8	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
9	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
10	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
11	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
13	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
15	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4
16	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4
17	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
18	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
19	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
20	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
21	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
22	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5

Variable Motricidad gruesa

ENCUESTA	Correr					Saltar					Tregar				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
6	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
7	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4
8	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
9	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
10	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
12	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
14	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
15	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
16	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
18	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4
19	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4
20	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5
21	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Anexo 5: Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE JULCÁN-2021

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	BASES TEÓRICAS	HIPÓTESIS	VARIABLES				
Problema general	Objetivo General	Variable X	Hipótesis General	1	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán-2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán-2023	Según Castillo, (2014) Estas son actividades potencialmente interdisciplinarias, es un medio de socialización, promueven la recepción y el respeto de las normativas, impulsan el ingenio, la inventiva y el progreso de las acciones motoras gruesas, mejoran la adecuación del lenguaje, tanto para los oyentes como para los hablantes, estimulan actitudes de cooperación, compañerismo, reconocimiento, etc.	¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán-2023?	Los juegos tradicionales	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone juegos ▪ Reconoce reglas ▪ Programa horarios ▪ Selecciona los materiales ▪ Ambienta el espacio 	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Los niños seleccionan los juegos tradicionales a desarrollar 2.- Los niños identifican las diversas reglas para los juegos tradicionales 3.- Los niños reconocen los horarios para su participación en las actividades programadas 4.- Los niños seleccionan 	<p>Tipo Descriptivo</p> <p>Diseño No experimental, descriptiva correlacional de corte transversal</p> <p>Población La población estará conformada por 60 docentes de Educación Inicial de instituciones educativas de la localidad de Julcán-2023</p>

							<p>los diversos materiales para ser usados en las actividades de juego.</p> <p>5.- Los niños ordenan los espacios para el desarrollo de sus actividades en el juego.</p>	<p>Muestra Para realizar dicha investigación, la muestra estará conformada por 22 profesoras de cuatro instituciones Educativas de educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán-2021</p>
					Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente ▪ Aplica reglas ▪ Utiliza materiales ▪ Ejecuta juegos Utiliza espacios 	<p>6.- Los niños socializan las reglas en la práctica de los juegos</p> <p>7.- Los niños participan activamente en la práctica de los juegos</p> <p>8.- Los niños utilizan materiales seleccionados para el desarrollo de los juegos</p> <p>9.- Los niños ejecutan los juegos planificados</p>	<p>Técnicas de recolección de datos La encuesta</p> <p>Instrumentos Cuestionarios de instituciones educativas de la provincia de Julcán-2021</p> <p>Métodos de análisis de investigación Estadística descriptiva.</p>

							<p>manteniendo el orden en el aula</p> <p>10.- Los niños utilizan el espacio para el desarrollo de los juegos</p>	Estadística inferencial
					Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación activa ▪ Cumplimiento de las reglas ▪ Uso de materiales ▪ Ejecución de juego ▪ Colaboración con otros compañeros 	<p>11.- Participación activamente en los juegos planificados.</p> <p>12.- Cumplimiento de reglas establecidas en los juegos</p> <p>13.- Uso adecuado de los materiales en la ejecución de los juegos</p> <p>14.- Participación ordenada en la ejecución en los juegos planificados</p> <p>15.- Practica de valores en la ejecución de los juegos</p>	

Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable Y	Hipótesis específicas	2	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán-2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Julcán-2023.	Según Conde, (2007 p, 2) quien conceptualiza la ejecución de movimientos teniendo como referentes al progreso cronológicos del infante considerando su desarrollo de su cuerpo y el dominio de capacidades psicomotrices con la conexión de acciones lúdicas y la motricidad de sus extremidades, piernas y pies. Los investigadores concluyeron que las habilidades motoras gruesas incluyen la capacidad del cuerpo para controlar el progreso. Por ejemplo, puedes controlar invertir, rodar, caminar, subir y bajar escaleras, saltar, etc.	¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión correr de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Julcán-2023?	La motricidad gruesa	Correr	<ul style="list-style-type: none"> ▪Desplazamiento en zig zag ▪Trote rápido ▪Trote lento ▪Desplazamiento frontal Desplazamiento secuenciado	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Los niños realizan desplazamientos en zigzag en dirección y sentido manteniendo el ritmo 2.- Los niños se desplazan con trotes rápidos manteniendo los ritmos corporales 3.- Los niños se desplazan con trotes lentos manteniendo su cadencia 4.- Los niños se desplazan frontalmente manteniendo su ritmo 5.- Los niños se desplazan secuencialmente manteniendo su

							coordinación en los movimientos
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión de saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Jucán-2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Jucán-2023.		¿Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la dimensión saltar de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial de instituciones educativas de la provincia de Jucán-2023?		Saltar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impulso alternado ▪ Salto adelante ▪ Salto hacia atrás ▪ Caída con dos pies ▪ Caída con un pie 	<p>6.- Los niños realizan impulsos alternados manteniendo su equilibrio</p> <p>7.- Los niños mantienen su equilibrio realizando saltos para adelante</p> <p>8.- Los niños practican saltos hacia atrás manteniendo el equilibrio dinámico</p> <p>9.- Los niños realizan saltos con dos pies manteniendo el equilibrio en la caída</p> <p>10.- Los niños saltan con un pie</p>

							en diferentes direcciones manteniendo el ritmo corporal	
--	--	--	--	--	--	--	---	--